

DANY RAHMAN, 18.240.0120

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN FAUNA PADA TK KASIH IBU,

dibawah bimbingan Indrayanti, ST., M.Kom. dan Era Yuniyanto, S.Kom., M.Kom.

80 + xiii halaman / 52 gambar / 15 tabel / 2 lampiran / 15 pustaka (2010 – 2023)

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran TK Kasih Ibu adalah guru harus memperagakan gerakan dan menirukan suara dari gambar yang dicontohkan secara fisik, serta murid kurang tertarik dengan metode pembelajaran sehingga banyak murid yang kesulitan dalam memahami materinya. Sehingga dibangun media interaktif menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui tahapan Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Media interaktif dirancang menggunakan struktur navigasi, flowchart, dan storyboard, serta diuji dengan metode Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media interaktif yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan rancangan dan dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, media yang telah dibangun dapat menampilkan visualisasi yang dapat dipahami oleh murid, serta dapat digunakan oleh guru dalam menjelaskan pelajaran tentang pengenalan fauna. Namun, media yang telah dibangun masih perlu dikembangkan agar media menjadi lebih dinamis, dimana dapat dilakukan perubahan pada konten media yaitu materi, gambar, maupun puzzle yang didalamnya.

Kata Kunci : Media Interaktif, Fauna, TK

DANY RAHMAN, 18.240.0120

INTERACTIVE MEDIA OF ANIMAL INTRODUCTION IN KASIH IBU KINDERGARTEN, under guidance of Indrāyanti, ST., M.Kom. dan Era Yuniyanto, S.Kom., M.Kom.

80 + xiii pages / 52 images / 15 tables / 2 attachments / 12 libraries (2010 – 2021)

ABSTRACT

The problem that occurs in the learning process of Kindergarten Kasih Ibu is that the teacher has to demonstrate the movements and imitate the sound from the pictures that are physically exemplified, and the students are less interested in the learning method so that many students have difficulty understanding the material. So that interactive media is built using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method through the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Interactive media are designed using navigation structures, flowcharts and storyboards, and are tested using the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT) methods. The results of the tests that have been carried out show that the interactive media that is built can run according to the design and can function according to user needs. In addition, the media that has been built can display visualizations that students can understand, and can be used by teachers in explaining lessons about animal introduction. However, the media that has been developed still needs to be developed so that the media becomes more dynamic, where changes can be made to the media content, namely the material, images, and puzzles in it.

Keyword : *Interactive Media, Animal, Kindergarten*