

YANO SEPTIAR ARISANDI 19.240.0096

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN KANAK – KANAK KELAS B SEMESTER DUA DI TK NEGERI PEMBINA WONOTUNGGAL

Dibawah bimbingan Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom., dan Wahyu Setianto, M.Kom.

254 + xiv halaman/ 113 gambar/ 26 tabel/ 5 lampiran/ 83 daftar pustaka (2013-2022)

### ABSTRAK

*Pada sekolah tingkat TK dimana anak usia dini yang sulit dikoordinasikan, lebih tertarik untuk bermain, bahkan anak – anak mudah bosan dengan metode pembelajaran tersebut ataupun karena materi pembelajaran mempunyai kesan monoton dan kurang adanya penyegaran maupun hiburan dalam pembelajaran tersebut. Dalam kasus ini juga dapat menyebabkan anak – anak tidak bersemangat dalam belajar dan bisa juga tidak dapat memahami secara mendalam pelajaran yang telah disampaikan dari guru dengan maksimal. Maka dari itu dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran terkhususnya pada pendidikan taman kanak – kanak kelas B semester dua untuk menjadi bahan ajar tambahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode yang digunakan untuk pengembangan menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiridari 6 tahapan yaitu Concept (Konsep), Design (Desain), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Dan Distribution (Distribusi). Sedangkan metode pengujian sistem menggunakan Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Melalui tahap dan metode yang digunakan, maka telah dihasilkan aplikasi berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak – Kanak Kelas B Semester Dua yang dapat digunakan sebagai media guru dalam proses pembelajaran pendidikan pad ataman kanak – kanak kelas B semester 2, serta terciptanya sarana pengembangan metode pembelajaran interaktif yang lebih berkembang. Aplikasi ini masih memerlukan pengembangan terutama dalam hal penambahan permainan motorik lainnya seperti menghubungkan gambar atau meletakkan bayangan benda dan materi tambahan untuk Agama dan Sosial.*

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan Taman Kanak – Kanak, Multimedia**

YANO SEPTIAR ARISANDI 19.240.0096

APPLICATION OF MULTIMEDIA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR KINDERGARTEN CLASS B SEMESTER TWO IN PEMBINA WONOTUNGGAL KINDERGARTEN

Under the guidance of Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom., and Wahyu Setianto, M.Kom.

254 + xiv pages/ 113 images/ 26 tables/ 5 attachments/ 83 bibliography (2013-2022)

**ABSTRACT**

*At kindergarten level schools where early childhood is difficult to coordinate, more interested in playing, even children get bored easily with this learning method or because learning material has a monotonous impression and lacks refreshment or entertainment in learning. In this case it can also cause children not to be enthusiastic about learning and may also not be able to fully understand the lessons that have been delivered from the teacher. Therefore an interactive learning media is needed as a learning tool, especially in class B kindergarten education in the second semester to become additional teaching material for teachers in conveying learning. The methods used to collect data are observation, interviews, and questionnaires. The method used for development uses the Luther Sutopo version of the multimedia development method which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. While the system testing method uses the Graphical User Interface (GUI) and the User Acceptance Test (UAT). Through the stages and methods used, an application has been produced in the form of Multimedia-Based Interactive Learning Media for Kindergarten Class B Semester Two which can be used as a media teacher in the education learning process at kindergarten class B semester 2, as well as the creation of development facilities more developed interactive learning methods. This application still needs development, especially in terms of adding other motor games such as connecting pictures or placing shadows of objects and additional material for Religion and Social.*

**Keywords: Learning Media, Kindergarten Education, Multimedia**