

ADHIKA MUHAMMAD FATHUL HUDA, 22.240.0079

MEDIA PENGENALAN BINATANG DAN SUARANYA UNTUK ANAK USIA DINI

Dibawah bimbingan Eny Jumiaty, M.Kom dan Wahyu Setianto, M.Kom

88 + xii halaman / 37 gambar / 20 tabel / 4 lampiran / pustaka (2018 – 2024)

ABSTRAK

Proses pembelajaran pengenalan binatang dan suaranya di KB Muslimat NU Tirta sebelumnya masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan poster gambar, yang dinilai kurang efektif dalam menarik perhatian anak usia dini serta membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif lama. Selain itu, kegiatan kunjungan ke kebun binatang sebagai alternatif pembelajaran memiliki keterbatasan dari segi biaya dan ketergantungan terhadap kondisi cuaca. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan binatang dan suaranya berbasis multimedia yang interaktif dan menarik. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan Construct 2 dan dilengkapi dengan fitur splash screen, menu utama, tutorial, halaman game, halaman pengelompokan binatang, papan jawaban, suara binatang, dan video penjelasan. Hasil dari pengembangan media menunjukkan bahwa seluruh fitur dapat berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman anak dalam mengenal binatang dan suaranya. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pengenalan binatang dan suaranya layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini. Adapun saran yang diajukan adalah pengembangan media lebih lanjut dengan menambah variasi materi dan fitur interaktif lainnya agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Binatang dan Suaranya, Anak Usia Dini, Construct 2

ADHIKA MUHAMMAD FATHUL HUDA, 22.240.0079

ANIMAL AND THEIR SOUNDS INTRODUCTION LEARNING MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD

Under the supervision of Eny Jumiati, M.Kom and Wahyu Setianto, M.Kom.

88 + xiii pages / 37 figures / 20 tables / 4 appendices / references (2018 – 2024)

ABSTRACT

The learning process of introducing animals and their sounds at KB Muslimat NU Tirta previously relied on conventional media such as blackboards and picture posters, which were considered less effective in attracting early childhood learners and required a longer learning time. In addition, zoo visits as an alternative learning method faced limitations in terms of cost and dependency on weather conditions. Therefore, this study aims to develop an interactive multimedia-based learning media for introducing animals and their sounds. The system development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages. The learning media was developed using Construct 2 and is equipped with features such as a splash screen, main menu, tutorial, game page, animal grouping page, answer board, animal sounds, and explanatory videos. The results show that all features function properly and are able to increase children's interest, activeness, and understanding in recognizing animals and their sounds. Furthermore, the media assists teachers in delivering learning materials more effectively and efficiently. The conclusion of this study indicates that the developed learning media is suitable to be used as an alternative learning tool for early childhood education. Suggestions for future development include adding more material variations and interactive features to enhance learning outcomes.

Keywords : Learning Media, Animals and Their Sounds, Early
Childhood, Construct 2