

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEGENAL BAUH-BUAHAN DAN MANFAATNYA BERBASIS MULTIMEDIA

¹Riky Flying Yenina, ²Suryadi, ³Eka Sri Wahyuningsih

^{1,2,3}. Program Studi Teknik Informatika Universitas Satya Wiyata Mandala

Email :

¹ yeninarricky@gmail.com, ²suryadi.uswim@gmail.com, ³ekasriwahyuningsih@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus disesuaikan dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar mengajar dengan tidak mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi membosankan dan terkesan monoton.

Didalam perkembangan dunia pendidikan anak usia dini, diperlukan proses pembelajaran yang baik, salah satu hal penting dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah media video, dimana media ini selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar, teks dan animasi. Dengan media video diharapkan siswa bisa dengan mudah mengenal dan memahami objek yang digunakan sebagai pembelajaran. Hal ini pasti dapat membantu tumbuh kembang motorik sang anak. Adapun aplikasi Multimedia yang digunakan adalah Macromedia Flash 8, yang merupakan aplikasi yang cocok digunakan untuk perancangan media pembelajaran.

Kata kunci : Vidio Pembelajaran, Multimedia, Macromedia Flash 8.

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) must be adjusted in the face of changes in the order of the teaching and learning process by not relying on conventional lecture methods so that the teaching and learning process in the classroom becomes boring and seems monotonous.

In the development of the world of early childhood education, a good learning process is needed, one of the important things in learning is learning media. Learning media that can be utilized is video media, where this media besides containing sound elements also contains elements of images, text and animation. With video media, it is hoped that students can easily recognize and understand the objects used as learning. This can definitely help the child's motor development. The Multimedia application used is Macromedia Flash 8, which is a suitable application for designing learning media.

Keywords: Learning Video, Multimedia, Macromedia Flash 8.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Usia dini adalah usia emas (*golden age*), dimana tahap yang efektif untuk menstimulasi dengan unsur kebaikan. Anak pada masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menanamkan nilai – nilai pada anak baik untuk perkembangan intelektual, sosial emosional, bahasa, norma, dan agama.

Pembelajaran untuk anak usia dini tersusun dari kelompok berupa manusia, media pembelajaran, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan efektif apabila ditunjang dengan lingkungan dan suasana belajar yang kondusif.

Didalam perkembangan dunia pendidikan anak usia dini, diperlukan proses pembelajaran yang baik, salah satu hal penting dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah media video, dimana media ini selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Dengan media video diharapkan siswa bisa tumbuh dan berkembang secara maksimal dalam perkembangan belajarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga harus menyesuaikan dirinya dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar mengajar. Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta/anak-anak kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar dikelas sangat membosankan dan terkesan monoton.

METODE

Rumusan Masalah.

Dengan mengacu pada latar belakang diatas, maka disusun permasalahan yang akan dibahas ; “Bagaimana menarik minat belajar anak pada media pembelajaran interaktif mengenal buah-buahan dan manfaatnya ?”.

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini, adalah :

1. Media pembelajaran mengenal 10 nama buah-buahan dan manfaatnya. Ke-10 nama buah-buahan berdasarkan kearifan lokal, adalah : buah Jeruk, buah Naga, buah Sirsak, buah Nenas, buah Alpukat, buah Apel, buah Semangka, buah Pisang, buah Pepaya, dan buah Jambu Biji (Giawas).
2. Sasaran : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Nabire.
3. Aplikasi Multimedia yang digunakan ;
 - a. Corel Video Studio ProX7
 - b. Adobe Photoshop CS6
 - c. Adobe Animate CC 2019
 - d. Text To Spech.

Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti ini bertujuan untuk ; Mengetahui minat belajar anak pada media pembelajaran mengenal buah-buahan dan manfaatnya.

Tinjauan Pustaka

Hasil dari penelitian-penelitian terdahulu menjadi acuan referensi dalam kajian ilmiah penelitian ini. Berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang dipilih.

Anggia Erdi Pratiwi (2022), penelitian berupa jurnal yang memuat tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi “adobe flash professional cs6” untuk meningkatkan ketertarikan siswa SMP Negeri 1 Kalibaru terhadap pembelajaran seni rupa. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kalibaru yang berlokasi di Jl. Lapangan Gunung Trisno, Kecamatan Kalibaru, Kabupaten Banyuwangi, hingga saat ini masih menggunakan Buku Modul Terpadu. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate)*.

Agung Wijayanto (2014), Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia- Banda Aceh, dalam Jurnal Perancangan Media pembelajaran Sains Interaktif Bertema Pengenalan Organ Tubuh Makhluk Hidup Berbasis Macromedia Flash.

Fitrotun Nur Rohmah (2019), Mahasiswi Fakultas Teknik, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang, dalam Jurnal Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pengertian media pembelajaran antara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan, yaitu:

1. Mulyani Sumantri, menuliskan menurut Bringsgs ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, dan kaset.
2. Aristo Rahardi, menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh untuk menyalurkan pesan.
3. Neohi Nasution, menuliskan media pembelajaran menurut (1) Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) Briggs, media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran dan (3) Wilbur Scharmm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran.
4. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar.

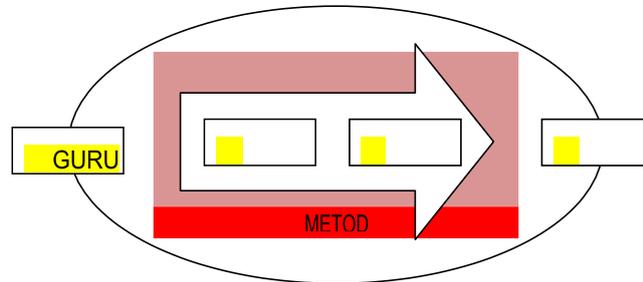
Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas proses pembelajaran. Media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belajar bagi pendidik untuk mengajar, namun lebih dari itu yaitu sebagai jembatan pesan dari pemberi pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik).

Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi *Atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi *kognitif* media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran, media memiliki manfaat sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (anak). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar. 2.1, berikut:



Gambar : 1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Ciri-Ciri Media Pembelajaran

- Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal *software* (perangkat lunak) yaitu, kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun diluar kelas.
- Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video dan OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, dan video recorder).
- Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Manfaat Media Pembelajaran

Bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan moderen saat ini.

Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan media apa saja agar manfaat berikut ini terealisasi:

- Meningkatkan rasa saling dan simpati dalam kelas.
- Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhandan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang meningkatkan hasil belajar
- Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
- Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencermunkan pembelajaran nonverbalistik dan dan membuat generalisasi yang tepat.
- Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.
- Sedangkan menurut Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa, yaitu:
- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- j. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- k. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- l. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Peran Teknologi Dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia dan memberikan andil yang besar dalam hal perubahan pada bidang apapun termasuk bidang Pendidikan. Perubahan yang dimaksud adalah dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dalam proses belajar mengajar, mulai dari Pendidikan tingkat usia dini hingga perguruan tinggi. Menurut Senduk, Y (2007), mengasah kecerdasan emosi orang tua untuk mendidik anak. dimana sumber daya harus dapat diakses dimanapun, kaya ineteraksi, dukungan yang kuat untuk pembelajaran yang efektif.

Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Para pakar Pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indra. Untuk memenuhi keperluan ini, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Pembelajaran berbasis multimedia mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan papan tulis dan kapur. Pembelajaran berbasis multimedia melibatkan hamper semua unsur-unsur indra. Penggunaan multimedia mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana dengan motivasi yang meningkat maka prestasipun akan dapat diraih dengan lebih optimal.

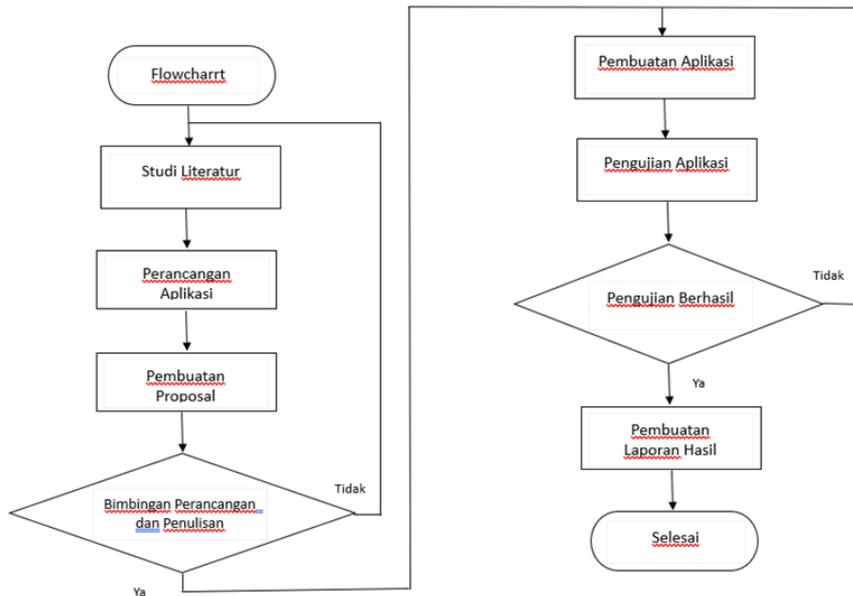
Materi Pengenalan Buah untuk Anak Usia Dini

Pembelajaran buah untuk anak usia dini bertujuan untuk mengenalkan dan memahami buah sejak dini kepada anak. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu anak mengenal dan memahami materi buah secara interaktif. Dalam pembelajaran ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan pengetahuan anak serta anak tertarik untuk mengkonsumsi buah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun materi pembelajaran pengenalan buah dalam penelitian ini berfokus pada pengenalan nama-nama buah dengan tujuan anak mampu memahami dan mengenal nama-nama buah. Manfaat mengenal buah bagi anak usia dini diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung melalui media pembelajaran. Dengan bermain gambar dan audio visual, anak akan lebih cepat menguasai materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan berpikirnya.

PERANCANGAN SISTEM

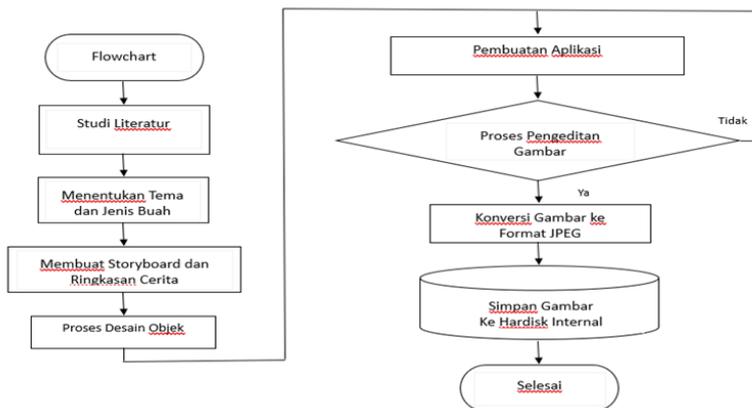
Perancangan

Dalam perancangan dan pemuatan aplikasi media pembelajaran interaktif yang bertema mengenal buah-buahan dan manfaatnya berbasis multimedia, secara garis besar melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Bagian pra produksi atau perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal buah-buahan meliputi tema, pengembangan karakter dan jalan cerita (*story board*), seperti yang terlihat pada gambar 3.1. dibawah ini.



Gambar 2. *Flowchart* Perancangan

Sedangkan perancangan media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat pada gambar 3.2. dibawah ini ;



Gambar : 3. *Flowchart* Perancangan Media Pembelajaran

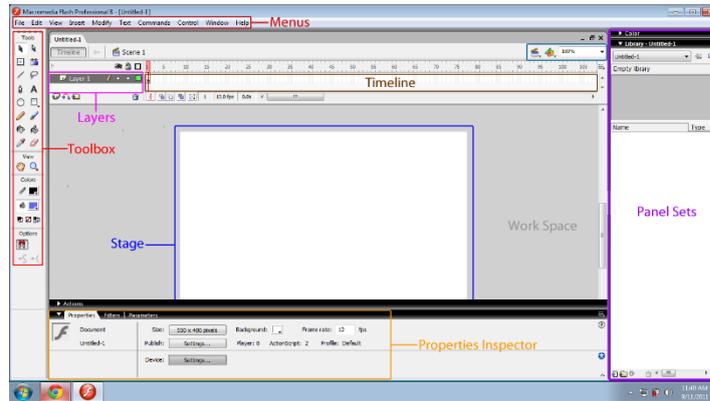
Langkah-Langkah Pembuatan Animasi *Macromedia Flash*.

Langkah awal, buka aplikasi *Macromedia Flash 8*. Pada saat membuka aplikasi, akan muncul jendela awal seperti gambar dibawah ini ;



Gambar 4. Tampilan Aplikasi *Macromedia Flash 8*

Selanjutnya pilih “Flash Document”, maka muncul lembar kerja “*Interface Macromedia Flash 8.*” seperti gambar dibawah ini ;



Gambar : 5. *Interface Macromedia Flash 8.*

Pilihan menu pada lembar kerja, sebagai berikut ;

1. Stage

Stage merupakan daerah yang berwarna putih, dimana area kerja utama jika anda ingin membuat animasi maupun aplikasi *flash* lainnya. Seluruh objek/gambar/animasi yang ada di *stage* nantinya akan tampil di *flash movie*, dan sebaliknya apabila objek/gambar tersebut berada di daerah abu-abu di pinggiran *Stage* tidak akan terlihat di *flash movie*.

2. Tools

Merupakan kumpulan alat gambar dan mewarnai sesuatu yang ada di *stage*.

3. Panel

Merupakan kumpulan kotak-kotak yang berfungsi untuk mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang ada di *stage*. Misalkan memberi warna gradasi, meletakkan objek persis di tengah *stage*, dan merotasi objek dengan sudut yang tepat.

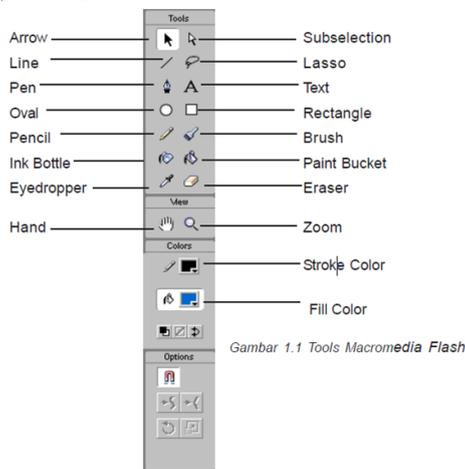
4. Property Inspektor

Merupakan bagian informasi objek yang ada di *stage*. sebagai contoh, klik saja salah satu objek di *stage*, maka informasinya akan terlihat disini. atau klik saja di daerah kosong yang ada di *stage*, maka informasi mengenai *stage* akan terlihat.

5. Timelines

Terdiri dari baris dan kolom. Kolom berhubungan dengan waktu, baris berhubungan dengan objek. Setiap *software* animasi pasti memiliki *timeline* untuk mencatat aktivitas objek kapan harus tampil di *stage* dan kapan harus menghilang.

Tools Macromedia Flash 8.” seperti gambar dibawah ini ;



Gambar : 6. *Tools Macromedia Flash 8.*

Keterangan *Tools* :

1. **Selection tool (V)**

Merupakan tool utama yang berfungsi untuk menseleksi benda, baik berupa shape, line, titik maupun *symbol*

2. **Subselection tool (A)**

Merupakan tool utama yang berfungsi untuk menseleksi dan memodifikasi titik maupun garis (*stroke*).

3. **Free Transform tool (Q)**

Merupakan *tool* yang berfungsi untuk memodifikasi *scale* (skala), *skew* (kemiringan), *rotation* (rotasi), distorsi, dan *envelop*.

4. **Gradien transform tool (F)**

Merupakan *tool* yang berfungsi untuk memodifikasi warna warna gradasi

5. **Line tool (N)**

Tool yang berfungsi untuk membentuk garis.

6. **Laso Tool (L)**

Tool yang berfungsi untuk menyeleksi benda

7. **Pen Tool (P)**

Tool yang berfungsi untuk membuat sebuah bentuk path, dapat di gunakan juga untuk *tracing*.

8. **Text Tool (T)**

Tool yang berfungsi untuk membuat tulisan.

9. **Oval Tool (O)**

Tool yang berfungsi untuk membuat bentuk lingkaran.

10. **Rectangle Tool (R)**

Tool yang berfungsi untuk membuat bentuk kotak. *Rectangle Tool* juga memiliki *sub tool*, yakni *polystar tool* yang berfungsi membuat bermacam bentuk segi.

11. **Pencil Tool (Y)**

Pencil Tool berfungsi untuk membuat goresan yang seperti pensil. setiap goresan akan menjadi tipe *stroke*.

12. **Brush Tool (B)**

Berfungsi untuk membuat goresan seperti *brush* (kuas) yang merupakan tipe *fill*.

13. **Ink bottle Tool (S)**

Berfungsi untuk membuat *stroke*.

14. **Paint bucket (K)**

Berfungsi untuk membuat *fill*.

15. **Eye dropper (I)**

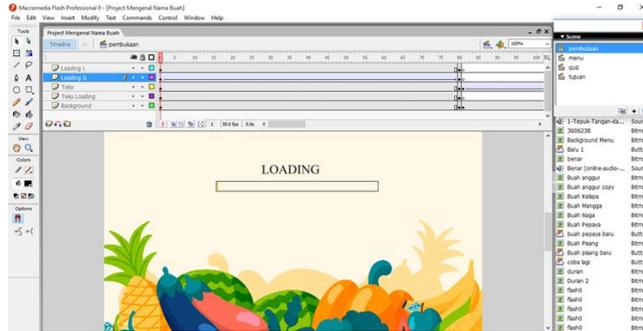
Berfungsi untuk mengambil sampel warna.

16. **Eraser (E)**

Penghapus.

Proses Perancangan

Dalam proses pembuatan animasi terdapat *scane*/bagian dan *layers*. Dalam *scane* terdapat intro atau tampilan awal animasi yang disusul *background* awal untuk menuju ke menu materi hingga ke *scane* terakhir. Selanjutnya *layers* untuk menempatkan tombol navigasi atau gambar-gambar yang akan dibuat animasi dan juga terdapat *frame* yang digunakan untuk mengedit gambar yang akan digerakkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini ;



Gambar : 7. Tampilan *Scene* dan *Layers*

IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam tahap implementasi semua yang digambarkan dalam bab sebelumnya yaitu perancangan yang telah dilakukan. Implementasi ini akan dibahas tentang hasil dari proses pengujian dan analisis yang telah dilakukan.

Implementasi Hasil Perancangan

Adapun hasil perancangan dari sistem yang dibangun sebagai berikut :

Halaman Awal

Tampilan awal suatu media pembelajaran terdapat suatu bumper intro yang berfungsi untuk menuju ke halaman berikutnya. Dapat dilihat pada gambar 8, dibawah ini.



Gambar : 8. Halaman pembuka/Intro

Tampilan Menu Utama

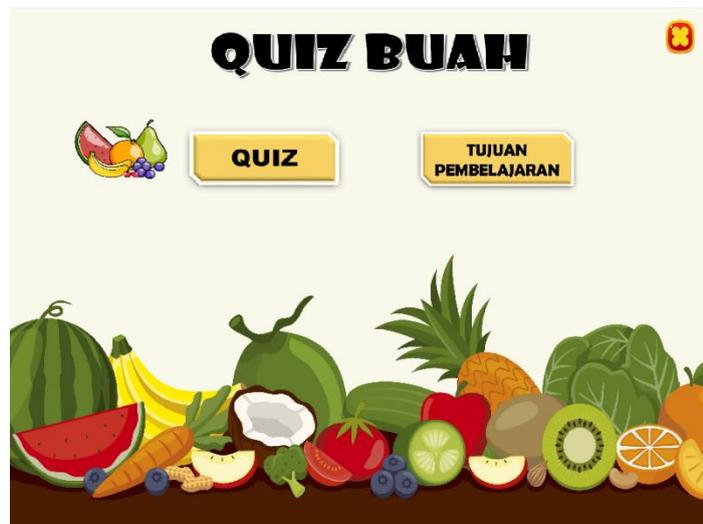
Tampilan menu utama dalam media pembelajaran terdapat tombol navigasi, dimana ketika mengklik tombol navigasi tersebut akan menuju ke halaman menu materi. Bisa dilihat pada gambar 9 berikut ini.



Gambar : 9. Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Materi

Pada halaman menu materi terdapat tombol/teks navigasi yang mana tombol tersebut terhubung ke halaman menu tertentu yang dituju. Berikut merupakan tombol –tombol menu materi media pembelajaran mengenal buah, dapat dilihat pada gambar 10, dibawah ini.



Gambar : 10. Tampilan Menu Materi

Tujuan Pembelajaran

Halaman Tujuan Pembelajaran berisikan teks tentang manfaat-manfaat bagi siswa yang menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran, teks tersebut diedit dengan sedemikian rupa hingga membentuk kotak. Dalam halaman tujuan pembelajaran juga terdapat tombol navigasi yang mana tombol tersebut ketika di klik akan kembali menuju halaman menu materi. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar 11, berikut.



Gambar : 11. Tujuan Media Pembelajaran

Halaman Quiz

Untuk tampilan halaman quiz terdapat tombol navigasi yang berupah buah-buahan yang jika ditekan akan mengarah pada *frame* berikutnya. Dalam menu quiz terdapat 10 soal quiz yang bersifat pilihan ganda dan berisikan soal tentang buah-buahan.



Gambar : 12. Halaman Quiz

Tampilan Piala Pemenang Quiz

Bagian akhir frame atau halaman akhir quiz terdapat hasil quiz berupa piala yang diberikan kepada siswa yang telah berhasil menyelesaikan 10 pertanyaan sampai selesai. Seperti pada gambar 13.



Gambar: 13. Tampilan piala quiz

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian hingga pembahasan/implementasi Skripsi berjudul Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Buah-Buahan dan Manfaatnya, berbasis Multimedia menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, yang dipraktekan ke Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berjalan lancar dan berhasil, sesuai maksud dan tujuan penelitian.

Dilihat dari sasaran dan target Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini, maka Pihak Sekolah dan Guru, pentingnya tanggap dan kreatif menyikapi kebutuhan si anak, melalui media-media interaktif sehingga mutu Pendidikan yang diharapkan dapat tercapai.

Aplikasi interaktif pembelajaran yang dibuat masih terbatas, dimana belum adanya audio/suara *dubbing* untuk menjelaskan pertanyaan soal-soal. Karena anak usia dini belum mampu membaca soal pertanyaan, sehingga penting adanya *audio*/suara yang dengan mudah didengar si anak dan langsung bisa menebak buah yang dimaksud dalam quiz/game.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Wijayanto, 2014, Perancangan Media Pembelajaran Sains Interaktif Berbasis Macromediaflash, Banda Aceh : Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Ubudiyah Indonesia.
- Anggia Erdi Pratiwi, 2022, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi ; SMP Negeri I Kalibaru – Fakultas Teknologi Informasi, STIKOM Banyuwangi.
- Aristo, Rahardi. Media Pembelajaran. Jakarta ; Depdiknas, 2004.
- Asrul Huda & Noper AArdi. 2021, Buku Teknik Multimedia & Animasi – Macromedia Flash 8.
- Fitrotun Nur Rohmah, 2019, Media Pembelajaran Pengenalan Buah Berbasis Android, Semarang : Fakultas Teknik, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer – Universitas Negeri Semarang.
- Gerlach dan Ely, Desain Model Pembelajaran, Mata Pelajaran Fiqih, *Repository* ; STAIN Kudus, h.39-40.
- Levie & Lentsz, 1982. Media Pembelajaran. Peran Penting Sarana Pembelajaran.
- Madcoms, 2004. Membuat Animasi Kartun dengan *Macromedia Flash MX*, 2004 – Edisi Pertama. Yogyakarta : Andy Publisher.
- Mulyani Sumantri, Penelitian Aktifitas Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 16 Pontianak ; PGSD-FKIP Pontianak.
- Neohi, Nasution, 2012/2013, Pemanfaatan media Audio Visual, Materi Sistem Peredaran Darah. SDN Bumisari.
- Senduk. Y. 2007. Mengasah Kecerdasan Emosi Orang Tua untuk Mendidik Anak - Jakarta : Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Sujana & Rivai, 2010. Media Pembelajaran. Penerbit : Sinar Baru Algensindo Offset, Jakarta.
- Wahana, 2010;56. *Macromedia Flash MX*. Program Animasi Berformat *Vector*. Edisi Pertama. Yogyakarta : Andy Publisher.