

# INFOS Journal

Information System Journal

e - ISSN 2655-142X  
p - ISSN 2655-190X  
VOL. 1 NO. 1 NOVEMBER 2018



Vol 1 No 1 November 2018

e-ISSN: 2655-142X

p-ISSN: 2655-190X

**Jurnal Ilmiah**

# **INFOS**

# **Journal**

Information System Journal



**UNIVERSITAS  
AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**VOLUME 1 NOMOR 1 NOVEMBER 2018**  
**JURNAL INFOS**  
**INFORMATION SYSTEM JOURNAL**

Terbit empat kali setahun pada bulan November, Februari, Mei dan Agustus. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika. Jurnal ini bertujuan untuk menjembatani adanya kesenjangan antara kemajuan teknologi informasi secara faktual dengan hasil penelitian yang ada. e-ISSN: 2655-142X dan p-ISSN: 2655-190X, diterbitkan pertama kali pada tahun 2018.

**KETUA REDAKSI**

Krisnawati

**EDITOR**

Mei P. Kurniawan

Lilis Dwi Farida

Yoga Pristyanto

Hengki Tamando (STMIK Pelita Nusantara Medan)

**REVIEWER (URUT ABJAD)**

Andi Sunyoto

Emha Taufiq Luthfi

Hanif Al Fatta

Hengki Tamando (STMIK Pelita Nusantara Medan)

Sri Hartati (UGM)

Tonny Hidayat

Wing Wahyu Winarno (STIE YKPN)

**ADMINISTRASI/ SIRKULASI**

Supriatin

Irma Rofni Wulandari

**PENANGGUNG JAWAB :**

Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

**PENERBIT**

Universitas AMIKOM Yogyakarta bekerjasama dengan IndoCEISS

**ALAMAT PENYUNTING & TATA USAHA**

Universitas AMIKOM Yogyakarta, Gedung Unit 6 Lantai 1, Jl. Ring Road Utara Condong Catur Yogyakarta, Telp. (0274) 884201 Fax. (0274) 884208, Web:

<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal>, Email : [infos@amikom.ac.id](mailto:infos@amikom.ac.id)

BERLANGGANAN Langganan dapat dilakukan dengan pemesanan untuk minimal 4 edisi (1 tahun) pulau jawa Rp. Rp. 450.000,00. Pengiriman ke luar jawa ditambah ongkos kirim.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran untuk PAUD Tunas Harapan Nganjuk Jawa Timur .....	1-6
Chori Talitha Nuraina <sup>1)</sup> , Mei P. Kurniawan <sup>2)</sup> ( <sup>1)2)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Pendukung Keputusan untuk Penerimaan Beras Miskin di Kelurahan Ngawen Klaten Menggunakan Metode SAW .....	7-12
Nurus Saroyah <sup>1)</sup> , Erni Seniwati <sup>2)</sup> , Ike Verawati <sup>3)</sup> ( <sup>1)2)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>3)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik Frame by Frame .....	13-18
Defi Putriati <sup>1)</sup> , Agus Purwanto <sup>2)</sup> ( <sup>1)2)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Informasi Akuntansi pada Bimbingan Belajar Cetta Les dan Private Gunung Kidul .....	19-23
Fajar Sidiq <sup>1)</sup> , Windha Mega Pradnya D <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Kelas V MI Sullamul Huda Puncel .....	24-29
Saifun Najih <sup>1)</sup> , Rizqi Sukma Kharisma <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Pengarsipan Data pada Badan Eksekutif Mahasiswa STMIK AMIKOM .....	31-36
Mudita Rahayuningsih <sup>1)</sup> , Yuli Astuti <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Manajemen Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dengan Notifikasi Limit Stok pada M2 Shop .....	37-42
Budiharti <sup>1)</sup> , Dina Maulina <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	

# PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PAUD TUNAS HARAPAN NGANJUK JAWA TIMUR

Chori Talitha Nuraina <sup>1)</sup>, Mei P. Kurniawan <sup>2)</sup>,

<sup>1,2)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283

Email : [chori8218@students.amikom.ac.id](mailto:chori8218@students.amikom.ac.id) <sup>1)</sup>, [meikurniawan@amikom.ac.id](mailto:meikurniawan@amikom.ac.id) <sup>2)</sup>

*Abstract - The development of information and communication technology is currently experiencing rapid growth, which affects all the work that has been created by human, almost every day the development of technology and information occur. certainly has many used by all circle users. currently technology many used as media information, teaching and learning activities. Including teachers, who have started to have computer facilities in school. As in PAUD Tunas Harapan which already has complete facilities, but even so teaching and learning activities still use manual or blackboard.*

*Therefore made Multimedia Applications as Media Learning Know Transport Equipment Land, Sea, Air and Objects Names, is expected to facilitate the process of teaching and learning in PAUD Tunas Harapan. Students are taught to get know surrounding environment with the help of animated and audio images. Giving instruction to anak usia dini is different from that of teaching adults, so in order to create a fun learning environment for young children, it needs a different approach.*

*By using multimedia computer technology then the learning process will be more fun and interesting because animation, sound and writing presented simultaneously. Now children can develop more creative mindset and see objects or images in digital form.*

**Keywords** – Media learning, Interaktif learning, Multimedia, Transportation, Things, Adobe Flash CS6

## 1. Pendahuluan

Pada zaman yang semakin modern seperti sekarang ini, semua aspek dapat dilakukan menggunakan teknologi. Bukan hanya untuk kebutuhan yang berkaitan dengan pekerjaan kantor. Akan tetapi untuk kegiatan belajar mengajar pun dapat dilakukan dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang sudah semakin pesat ini.

Berdasarkan wawancara langsung dengan Ibu Shofia Nur Walidah selaku guru PAUD Tunas Harapan, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar masih kurang efektif, karena proses belajar mengajar dilakukan dengan cara klasik yaitu menuliskan materinya di papan tulis ataupun dengan alat peraga atau buku dan dijelaskan dengan lisan. Masalah yang sering muncul

adalah dari pengembangan kreatifitas dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan masih kurang. Pengajaran yang manual menyebabkan anak kurang konsentrasi dalam belajar, bermain sendiri atau melamun dan kurangnya semangat dalam belajar. Sementara pada PAUD Tunas Harapan sudah mempunyai alat bantu belajar berbasis multimedia.

Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membuat Aplikasi Multimedia sebagai Media pembelajaran untuk PAUD Tunas Harapan dengan tema alat transportasi dan nama benda, dengan memanfaatkan bidang multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar pada PAUD Tunas Harapan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil permasalahan yaitu : “Bagaimana Merancang dan Membuat Media Pembelajaran agar tersampaikan dengan baik pada PAUD Tunas Harapan?”

## 1.2 Tinjauan Pustaka

Desi Ayu Lofia (2017), dalam skripsinya yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenal Transportasi bersama Apin Untuk Taman Kanak-Kanak Kusuma 1 Nologaten Yogyakarta”. Dalam penelitiannya Desi menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop, Cool Edit Pro 2.1. [1]

Ikfina Ma’anillah (2014), dalam skripsinya yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif tentang pengenalan nama-nama benda berbasis multimedia Studi Kasus : Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan) ”. Dalam penelitiannya Ikfina menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3, Corel Draw X3.[2]

Hardika Alip Bazari (2017), dalam skripsinya Media pembelajaran interaktif tentang “Pengenalan alat transportasi tradisional yang ada di nusantara untuk anak usia 5 – 6 tahun di TK IKIP PGRI Rejosari”. Dalam penelitiannya Hardika menggunakan perangkat lunak Corel Draw X7, Adobe Flash professional CS6, Adobe Audition CS6 dan Adobe Photosop CS6.[3]

## 1.3 Pengertian Multimedia

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick,1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat

audio (suara,musik), animas, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).<sup>[4]</sup>

#### 1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Media Pelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.[5]

#### 1.5 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain – lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Rosch,1996). [6]

#### 1.6 Pengertian Alat Transportasi

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin.[7]

#### 1.7 Pengertian Benda

Benda adalah suatu kata yang dalam penggunaannya sering dapat dipetukarkan dengan kata-kata semisal 'objek', 'materi', 'zat' dan 'barang'. [8]

### 2. Pembahasan

#### 2.1 Mengidentifikasi Masalah

PAUD TUNAS HARAPAN masih menggunakan sistem pembelajaran secara manual, yaitu dengan buku dan alat peraga, sementara fasilitas untuk pembelajaran menggunakan komputer sudah ada. Cara manual ini membuat siswa kurang memperhatikan dan mudah bosan.

Dari penjelasan masalah diatas, dapat di ketahui bahwa PAUD TUNAS HARAPAN memerlukan adanya media pembelajaran interaktif dengan multimedia, dimana siswa tidak hanya mendapat materi pembelajaran namun siswa dapat berinteraksi langsung melalui animasi konten – konten yang di sajikan secara menarik dan game interaktif, sehingga menarik minat belajar siswa.

#### 2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem terdiri dari dua jenis, yaitu.

#### 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Yang dibutuhkan dalam perancangan multimedia pembelajaran ini adalah yang memiliki kriteria sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran mampu memberikan informasi penjelasan tentang pengenalan alat transportasi dan nama benda. Sehingga dapat digunakan menggunakan dalam menambah referensi tentang informasi pengenalan alat transportasi dan nama benda.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam mengajarkan tentang pengenalan alat transportasi dan nama benda untuk anak dengan lebih mudah.

#### 2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang berkaitan dengan perangkat yang digunakan untuk menjalankan sistem.

- a. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)
 

Analisis kebutuhan perangkat kerja bertujuan untuk mengetahui spesifikasi komputer yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem, Adapun perangkat keras yang direkomendasikan untuk menjalankan sistem ini dan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

  - 1) Processor AMD A10-7300 QUAD 1.9-3.2GHz
  - 2) RAM DDR3 8GB
  - 3) HDD 1TB / 1000GB
  - 4) VGA AMD R5 M225 2GB
  - 5) Monitor HD LED LCD
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak
 

Analisis kebutuhan perangkat lunak bertujuan untuk mengetahui aplikasi apa yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini. Adapun *software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini antara lain:

  - 1) Adobe Flash CS6
  - 2) Adobe Illustrator CS 6
  - 3) Adobe Audition CS6

#### 2.3 SWOT

Pada proyek media pembelajaran interaktif ini menggunakan analisis SWOT seperti yang ada pada Tabel 1.

**Tabel 1. SWOT**

Analisis	Hasil	Solusi Pengembangan
STRENGTHS (Kekuatan)	a. Materi Pada PAUD TUNAS HARAPAN sudah tersusun dengan baik.	- Membuat media pembelajaran menggunakan materi yang sudah terancang.
	b. Ketersedianya alat bantu dalam belajar mengikuti perkembangan teknologi saat ini.	- Pemanfaatan alat dengan membuat media pembelajaran interaktif

<b>WEAKNESS</b> (Kelemahan)	<p>b. Proses belajar mengajar yang masih mengandalkan buku, alat peraga &amp; papan tulis</p> <p>c. Kurang pemanfaatan teknologi yang sudah ada</p>	<p>- Membuat media pembelajaran animatif dan interaktif yang dibuat dengan konsep belajar sambil bermain</p>
<b>OPPORTUNITIES</b> (Peluang)	<p>a. Mencoba hal baru dalam penyampaian materi karena telah tersedianya alat bantu belajar mengajar dengan pemanfaatan teknologi yang ada</p> <p>b. Guru mampu dalam pengoperasian PC/Laptop</p>	<p>- Membuat media pembelajaran interaktif dengan desain tampilan yang menarik dan user friendly untuk anak usia dini.</p>
<b>THREATS</b> (Ancaman)	<p>a. Keterbatasan biaya dalam pengembangan materi yang diajarkan</p>	<p>- Membuat media pembelajaran yang dapat digunakan secara continue</p>

## 2.4 Perancangan Sistem Multimedia

### 2.4.1 Merancang Konsep

Konsep multimedia yang dirancang adalah sarana pembelajaran interaktif tentang pengenalan alat transportasi dan nama benda. Agar lebih menarik aplikasi ini dilengkapi animasi dan gambar yang menarik serta audio baksound yan dipadukan dengan beberapa element multimedia seperti suaraa, teks, dan animasi. Rancangan aplikasi awal yang akan dibuat adalah pertama pengguna di berikan halaman opening, dilanjutkan dengan menu utama yang berisi tombol materi, games, bantuan dan tentang. Media pebelajaran ini ditujukan kepada guru dan peserta didik untuk menjelaskan media pembelajaran pengenalan alat transportasi dan nama benda di PAUD Tunas Harapan. Dan menggunakan bahasa indonesia agar mudah dimengerti

### 2.4.2 Merancang Isi

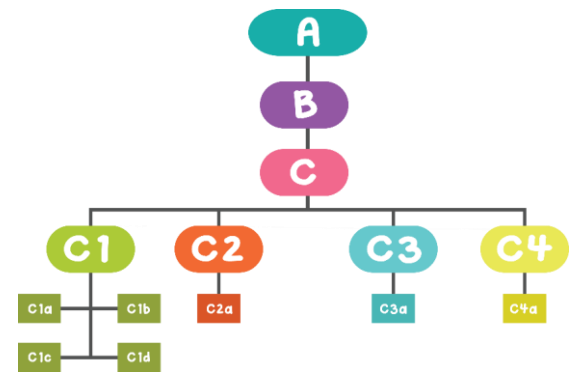
Pada tahap ini seluruh konsep awal yang dirancang kemudian dituangkan kedalam aplikasi multimedia, adapun informasi yang terdapat dalam aplikasi yang akan dibuat antara lain :

1. Aplikasi ini memiliki 4 button di menu utama yaitu menu materi, menu games, menu bantuan dan menu tentang. Dan terdapat sub menu dari masing – masing menu.
2. Menampilkan Halaman Opening / Halaman utaman dengan teks “Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Nama Benda” dan button “Mulai Belajar” untuk masuk menu utama.
3. Di dalam button “Materi” terdapat button “Transportasi Laut”, “Transportasi Darat”, “Transportasi Udara”, dan “Nama Benda”.
4. Pada Transportasi laut terdapat 4 button transportasi, Transportasi Darat 12 button transportasi, Transportasi Udara 3 button transportasi,

dan Benda 30 button nama benda. Total ada 49 button.

5. Di dalam masing – masing menu terdapat menu “Home” untuk kembali ke menu utama, “Keluar” untuk keluar dari aplikasi, “Sound” untuk suara, dan “Kembali” untuk kembali ke menu sebelumnya, hanya terdapat pada menu materi.
6. Teks berfungsi sebagai media untuk menjelaskan isi maupun keterangan yang aan disampaikan dalam media pembelajaran.
7. Gambar berfungsi menjelaskan bentuk visual baik berupa foto, icon, tombol, background dan lainnya.
8. Animasi berfungsi memberikan efek gerak.

Rancangan isi aplikasi multimedia dari menu dan sub- menu adalah seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Struktur Navigasi Hierarki

### 2.4.3 Merancang Naskah

Tahapan ini menjelaskan isi dari rancangan sistem yang telah dibuat dan menjabarkan menu dengan teks naskah, naskah tersebut dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Naskah

No	Menu	Keterangan
1	Opening	Menampilkan text “Belajar Mengenal Alat Transportasi dan Nama Benda”
2	Halaman Utama	Menampilkan Tombol “Mulai belajar” untuk masuk menu utama
3	Menu Utama	Menu utama menampilkan pilihan sub menu, Menu Materi, Menu game, Menu Bantuan dan Menu Tentang
4	Menu Materi	Menampilkan belajar materi Alat transportasi Laut, Darat, Udara dan Nama Benda
5	Menu Game	Menampilcann permainan berupa kuis tebak gambar dan kuis berhitung
6	Menu Bantuan	Berisi cara penggunaan aplikasi
7	Menu Tentang	Berisi deskripsi dari aplikasi tersebut

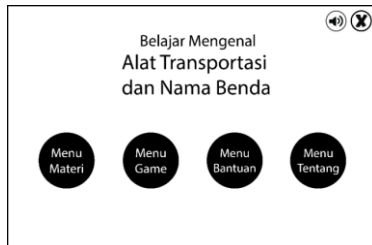
### 2.4.4 Merancang Naskah

Tahapan ini membahas tentang design dari aplikasi yang akan dibuat. Layout tampilan menggunakan layout sederhana untuk mempermudah pengguna dalam penggunaan aplikasi.

## 2.5 Memproduksi Sistem

Tahapan yang seperti pada Gambar 3 merupakan tahapan untuk membangun dan mengembangkan

aplikasi sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Pada bagian ini merupakan penjelasan mengenai pembuatan desain grafik yang mendukung semua interaksi, membuat animasi yang sesuai tema, membuat tombol, membuat background, membuat suara, dan semua komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran ini, kemudian semua file yang sudah jadi di import ke Adobe Flash CS6.



Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Alur Penggabungan Software

### 2.5.1 Pembuatan Background

Pembuatan desain dilakukan menggunakan software Adobe Illustrator CS6, software ini digunakan untuk mengolah gambar sebelum di pakai ke Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk di jadikan background dalam aplikasi. Langkah – langka awal pembuatan background dengan membuka Adobe Illustrator CS6 → Kemudian klik *File* → *New*.

Pembuatan desain menggunakan ukuran sebagai berikut :

1. Ukuran *layer* gambar 1280 x 720 *pixel*
2. Primary Color Mode menggunakan *CYMK color*
3. Rendering resolution 300 dpi

Membuat background menggunakan *Rectangle Tool*, *Pen Tool* yang terdapat pada *toolbar* Adobe Illustrator. Kemudian di warnai dengan menggunakan *Fill*, dan pemilihan warna sesuai dengan background yang diinginkan.



Gambar 4. Background Opening

### 2.5.2 Pembuatan Sound Narasi

Suara diedit menggunakan Adobe Audition CS6. Langkah pertama dengan merekan suaa narasi dengan smartphone, dan lalu di import ke Adobe Audition CS6. Langkah awal untuk mengedit di adobe audition CS6 yakni dengan klik *File* → *import*, Kemudian masukkan file suara yang telah direkan ke Editor Adobe Audition, dan hilangkan noise pada suara dengan cara blok suara → *Klik Effect* → *Noise Reduction/Restoration* → *Adaptive Noise Reduction* → *Ganti Reduce Noise by* menjadi 40 dan *Noissiness* menjadi 40 → *Apply*.



Gambar 5. Hasil Editing Rekaman Suara

## 2.6 Tampilan Aplikasi

### 2.6.1 Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama (Gambar 6) memperlihatkan tombol mulai belajar yang akan masuk ke menu utama.



Gambar 6. Halaman Utama



Gambar 7. Menu Utama

#### i. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan utama yang ada pada Gambar 7 memuat menu materi, menu game, menu tentang dan menu bantuan.

### 2.6.2 Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu materi yang ada pada Gambar 8 terdapat 4 materi yang di ajarkan yaitu, materi alat transportasi udara, laut, darat dan nama benda.





Gambar 8. Menu Materi

### 2.6.3 Tampilan Menu Game

Pada tampilan menu game terdapat 2 game sederhana yaitu game berhitung dan game tebak gambar.



Gambar 9. Menu Game

### 2.6.4 Tampilan Menu Bantuan

Pada menu bantuan berisi tentang cara penggunaan aplikasi.



Gambar 10. Menu Bantuan

### 2.6.5 Tampilan Menu tentang

Pada menu tentang berisi tentang pembuat aplikasi.



Gambar 10. Menu Bantuan

## 2.7 Testing

### 2.7.1 Testing Black Box

Tabel 3. Black Box

No	Tombol	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Masuk "Mulai Belajar"	Tombol menuju menu utama dan menampilkan seluruh menu pada menu utama	Berhasil
2	Materi	Menuju ke menu materi dan menampilkan semua materi	Berhasil
3	Transportasi Laut	Menuju ke materi transportasi laut, menampilkan tombol alat-alat transportasi laut yang jika di klik muncul gambar dan text nama transportasi beserta suara	Berhasil
4	Transportasi Darat	Menuju ke materi transportasi darat, menampilkan tombol alat-alat transportasi darat yang jika di klik muncul gambar dan text nama transportasi beserta suara. Tombol next dan back berfungsi dengan baik	Berhasil
5	Transportasi Udara	Menuju ke materi transportasi udara, menampilkan tombol alat-alat transportasi udara yang jika di klik muncul gambar dan text nama transportasi beserta suara.	Berhasil
6	Nama Benda	Menuju ke materi transportasi darat, menampilkan tombol alat-alat transportasi darat yang jika di klik muncul gambar dan text nama transportasi beserta suara. Tombol lanjut dan kembali berfungsi dengan baik	Berhasil
7	Game	Menuju ke menu permainan dan menampilkan kuis tebak gambar & berhitung	Berhasil
8	Game Tebak Gambar	Tombol dan score berjalan dengan benar	Berhasil
9	Game Berhitung	Tombol dan score berjalan dengan benar	Berhasil
10	Bantuan	Menuju menu bantuan menampilkan cara penggunaan aplikasi beserta fungsi tombol navigasi	Berhasil
11	Tentang	Menuju menu tentang berisi text Belajar mengenal Alat transportasi dan nama benda & nama pembuat aplikasi	Berhasil
12	Kembali	Tombol kembali untuk kembali ke menu materi	Berhasil
13	Suara Hidup	Background music berjalan/on	Berhasil
14	Suara Mati	Background music mati/off	Berhasil
15	Home	Kembali ke menu utama	Berhasil
16	Keluar	Menuju ke menu keluar dan menampilkan tombol sudah belum	Berhasil
17	Sudah	Keluar dari aplikasi	Berhasil
18	Belum	Kembali menuju opening dan ke halaman utama mulai belajar	Berhasil

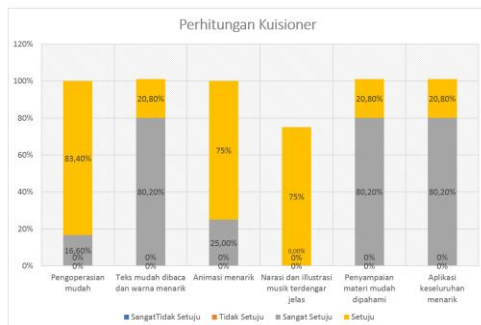
## 3. Penutup

### 3.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab sebelumnya sampai akhir pembahasan mengenai Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran untuk PAUD Tunas Harapan Nganjuk Jawa Timur, maka di dapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan tema : alat transportasi dan nama benda.
2. Aplikasi pengenalan alat transportasi dan nama benda berdasar uji kuisioner terhadap 24 responden, yang terdiri dari 20 wali murid dan 4 guru pendidik PAUD Tunas Harapan.

Dari 6 kategori yang di nilai, dapat disimpulkan ke-6 kategori mendapatkan predikat sangat setuju dengan adanya media interaktif mengenal alat transportasi dan benda yang di ajarkan di PAUD Tunas Harapan. Dengan rata-rata nilai keseluruhan kategori yaitu **79,33% (Sangat Setuju)**. Berikut hasil perhitungan dengan skala likert :



**Gambar 11** Skala Likert

- Berdasarkan hasil uji coba dengan metode kuisisioner yang diisi oleh guru dan orang tua murid PAUD Tunas Harapan yang melihat secara langsung penggunaan media pembelajaran interaktif ini di sekolah menyimpulkan bahwa mereka sangat setuju dengan adanya aplikasi ini, karena mudah di pahami, dan lebih menarik minat belajar siswa
- Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dan siswi sangat terlihat jelas antusias belajar dan mengerti materi yang disampaikan.
- Aplikasi ini berhasil dibuat dan terdiri dari materi sebanyak 3 alat transportasi udara, 4 alat transportasi laut, 12 alat transportasi darat dan 30 benda.

### 3.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menemukan berbagai hambatan, maka dari itu penulis memberikan saran yang bisa dijadikan sebagai masukan, antara lain :

- Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada media interaktif ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan konsep 3D atau dengan teknologi terbaru *Argumented reality*.
- Materi pada aplikasi dapat ditambahkan supaya lebih lengkap dan memiliki jangkauan yang luas lagi dalam penerapan sasaran penggunaan aplikasi.
- Media yang sekarang ini banyak digunakan juga tidak terbatas pada PC saja, melainkan juga terdapat *Android* atau *iOS*. Diharapkan peneliti berikutnya dapat membuat aplikasi media interaktif serupa untuk *platform* lain.
- Semoga sistem ini dapat di manfaatkan dengan sebaik – baiknya.

### Daftar Pustaka

- Desi Ayu Lofia, 2017, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenal Transporasi bersama Apin Untuk Taman Kanak-Kanak Kusuma 1 Nologaten Yogyakarta*. Yogyakarta.Amikom
- Ikfina Ma'anillah, 2014, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif tentang pengenalan nama-nama benda berbasis multimedia Studi Kasus : Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan*. Yogyakarta.Amikom
- Hardika Alip Bazari, 2017, *Pengenalan alat transportasi tradisional yang ada di nusantara untuk anak usia 5 – 6 tahun di TK IKIP PGRI Rejosari*. Yogyakarta.Amikom
- Amir Fatah Sofyan dan Agus Purwanto. 2008. *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing & Video Editing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prof. Dr. A. Arsyad, *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*, Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2013.
- Bambang Eka Purnama, 2013, *Konsep Dasar Multimedia*, Yogyakarta, Graha Ilmu
- Ismayanti, 2010, *Pengantar Pariwisata*, Jakarta : Grasindo
- Mega Bank SBMPTN SOSHUM, 2018. Jakarta : Cmedia

### Biodata Penulis

**Chori Talitha Nuraina** memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2018

**Mei P Kurniawan**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2008. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, Lulus tahun 2011. Saat ini menjadi Dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta.