

APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ALAT PERAGA EDUKATIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

R. Hadapiningradja Kusumodestoni. (UNISNU), kusumodestoni@gmail.com
Akhmad Khanif Zyen. (UNISNU), khanif.zyen@gmail.com
Zainul Arifin MA, (UNISNU), zainul.ama1965@gmail.com

ABSTRACT

Plaything is a kind of instrument playing functionalized and used by children to form the object of intelligence brain by playing, so it can provide fun, add information, and can form the object of all aspects of development. Educational Viewer Tool is a kind of plaything that is deliberately designed and created specifically to improve the knowledge and education interests. Educational Viewer tool for this is still traditional and formless learning media. With the multimedia-based learning media is expected to help children learn early childhood or kindergarten in the form of the introduction of objects or letters quickly through an attractive visual appearance.

This research was conducted by identifying problems and observations. Applications were compiled by procedures in which consists problem identification, feasibility studies, system requirements analysis, concept design, system implementation and system testing.

The results are it produced a multimedia application as a brilliant learning medium with educational material props as media recognition of object and letters to students of PAUD and kindergarten of banyu putih Kalinyamatan region. Based on the experiment, it can be concluded that the application of this study can help the learning process to the students so that not only facilitating the learning process but also enhancing students' motivation to learn.

Keywords: *Educational Viewer tool, APE, Learning, Multimedia.*

ABSTRAK

Alat permainan adalah jenis alat bermain yang difungsikan dan digunakan oleh anak-anak untuk membentuk objek kecerdasan otaknya dengan cara bermain, sehingga dapat memberikan kesenangan, menambah informasi, serta dapat membentuk objek seluruh aspek pengembangannya. Alat Peraga Edukatif adalah suatu jenis alat permainan yang sengaja dirancang dan dibuat secara khusus untuk meningkatkan pengetahuan dan kepentingan pendidikan. Alat Peraga Edukatif selama ini masih bersifat tradisional dan belum berbentuk media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan dapat membantu anak PAUD atau TK dalam belajar pengenalan bentuk objek atau huruf dengan cepat melalui tampilan visual yang menarik.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan dan observasi. Aplikasi disusun dengan prosedur yang mencakup identifikasi masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, perancangan konsep, implementasi sistem, dan pengujian sistem.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dihasilkan sebuah aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang menarik dengan materi alat peraga edukatif sebagai media pengenalan bentuk objek dan huruf pada siswa siswi PAUD dan TK desa banyu putih kecamatan kalinyamatan. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ini dapat membantu proses pembelajaran pada siswa-siswi sehingga tidak hanya memudahkan proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci : *Alat Peraga Edukatif, APE, Pembelajaran, Multimedia.*