INTISARI

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu dunia pendidikan salah satunya pengenalan huruf alfabet untuk memberikan inovasi dan pengalaman terhadap anak untuk mengenal huruf. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Rimba Balapulang yang bertujuan untuk menghasilkan suatu aplikasi pengenalan huruf alfabet berbasis android menggunkan software adobe unity yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan kuisioner. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu keberhasilan dalam uji coba pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf alfabet berbasis android yang dibuat menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini sudah dilakukan uji coba. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan pengujian Alpha dan pengujian Beta, dalam pengujian Alpha menunjukan hasil tampilan materi dapat menampilkan visualisasi gambar yang sesuai dengan materi dan hasil dari perhitungan skala Likert dalam pengujuan Beta yang diperoleh 95,71% yang termasuk kategori baik.

Kata kunci: Media pembelajaran, Unity, Pengenalan huruf alfabet, Android.

ABSTRACT

Interactive learning multimedia can be used as a learning method that can help the world of education, one of which is the introduction of the alphabet to provide innovation and experience for children to recognize letters. This research was carried out at Tunas Rimba Balapulang Kindergarten which aims to produce an android-based alphabet letter recognition application using Adobe Unity software that can help students in the learning process. Collecting data using the methods of observation, interviews, literature study, documentation, and questionnaires. The results obtained from this study are the success in trials of making interactive learning multimedia applications for recognizing android-based alphabet letters made using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method as a learning medium. This learning media has been tested. Tests in this study using Alpha testing and Beta testing, in Alpha testing shows the results of the display of the material can display image visualizations that are in accordance with the material and the results of the Likert scale calculation in Beta testing obtained 95.71% which is included in the good category.

Keywords: Learning media, Unity, Alphabet recognition, Android.