

INTISARI

Kota wuhan di china merupakan kota pertama munculnya kasus Covid-19 pada akhir tahun 2019. Pencegahan dan penanganan terus dilakukan pemerintah demi memutus rantai penyebaran Covid-19. Salah satu cara pemerintah dalam menekan penyebaran Covid-19 dengan menetapkan kebijakan pembatasan kegiatan masyarakat. Berawal dari PSBB, PSBB Transisi, PPKM Darurat, hingga PPKM level 1-4. Dengan adanya kebijakan pembatasan kegiatan masyarakat menghambat guru dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar. Salah satu metode yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif. Tujuan pembuatan media pembelajaran ini untuk meningkatkan pembelajaran secara daring khususnya materi pengenalan angka dan huruf. Pengenalan angka dan huruf sangat penting. Dimana anak usia 0-6 tahun merupakan masa peka dengan pengertian bahwa anak sangat mudah menghafal segala sesuatu yang dia dengar baik secara sengaja ataupun tidak. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis android yang dimodifikasi secara menarik guna mempermudah proses pembelajaran angka dan huruf serta efisiensi waktu, tenaga, dan pikiran bagi guru dan orang tua. Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Berdasarkan hasil kuisisioner dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase hasil akhir pengujian skala likert dari penilaian 1 sampai 5 diatas 90% dan termasuk dalam kategori sangat setuju, hal ini menunjukkan media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan siswa-siswi sebagai alat bantu pembelajaran pada TK Pertiwi Karanganyar dimasa pandemi Covid-19.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, TK, Adobe Flash Cs6

ABSTRACT

The city of Wuhan in China was the first city to appear with Covid-19 cases at the end of 2019. Prevention and handling are continuously carried out by the government in order to break the chain of the spread of Covid-19. One of the government's ways to suppress the spread of Covid-19 is by setting a policy of limiting community activities. Starting from PSBB, Transitional PSBB, Emergency PPKM, to PPKM levels 1-4. The existence of a policy of limiting community activities prevents teachers from carrying out teaching and learning activities. One of the interesting and interactive methods in the learning process is using interactive learning media. The purpose of making this learning media is to improve online learning, especially the introduction of numbers and letters. Recognition of numbers and letters is very important. Where children aged 0-6 years is a sensitive period with the understanding that children are very easy to memorize everything he hears either intentionally or not. With the interactive learning media based on Android that is modified in an interesting way to facilitate the process of learning numbers and letters as well as the efficiency of time, energy, and thoughts for teachers and parents. The method used in making this learning media is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which consists of six stages, namely concept, design, material collection, manufacture, testing, and distribution. Based on the results of the questionnaire, it can be concluded that the percentage of the final results of the Likert scale testing from an assessment of 1 to 5 is above 90% and is included in the category of strongly agree, this shows that this learning media is feasible to be used by students as learning aids at Pertiwi Kindergarten Karanganyar in the future. Covid-19 pandemic.

Keywords : interactive learning media, kindergarten, Adobe Flash Cs6