

## INTISARI

Berdasarkan masalah yang dijumpai pada guru TK Pertiwi Bantar bahwa guru belum memiliki media pendukung untuk materi pengenalan dan manfaat panca indera manusia yang membuat siswa sulit memahami materi tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan multimedia dalam bentuk video pembelajaran 2 dimensi dengan teknik motion graphic pada materi panca indera manusia untuk siswa TK Pertiwi Bantar. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui metode observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Hasil uji kelayakan melalui pengujian Alpha test dan Beta test. Pengujian Alpha test menunjukkan bahwa video pembelajaran telah layak diuji coba karena telah sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan hasil pengujian Beta test menunjukkan hasil 89,8% sehingga termasuk dalam kategori sangat setuju. Dengan hasil tersebut, respon Guru dan wali murid TK Pertiwi Bantar menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video multimedia 2 dimensi pada materi panca indera manusia dengan teknik motion graphic yang telah dibuat dapat diterima.

Kata kunci: multimedia, motion graphic, matematika, 2 dimensi

## **ABSTRACT**

*Based on the problems found in Pertiwi Bantar Kindergarten teachers, teachers do not yet have supporting media for introductory material and the benefits of the five human senses which makes it difficult for students to understand the material during learning. The purpose of this research is to implement multimedia in the form of 2-dimensional learning videos with motion graphic techniques on material for the five human senses for Pertiwi Bantar Kindergarten students. The system development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The data used in this study were obtained through observation, interviews, literature study, and documentation. The results of the feasibility test through the Alpha test and Beta test. The Alpha test shows that the learning video is feasible to try out because it is in accordance with the storyboard that has been made before. While the results of the Beta test showed a result of 89,8% so that it was included in the strongly agree category. With these results, the response of teachers and guardians of TK Pertiwi Bantar students stated that 2-dimensional multimedia video-based learning media on material for the five human senses with the motion graphic technique that had been made was acceptable.*

*Keywords: multimedia, motion graphics, mathematics, 2 dimensions*