

RINGKASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Media Pembelajaran Sains Tematik Untuk Anak Usia Dini Sebagai Pendukung Proses Pembelajaran Pada KB Tunas Pertiwi 2 Sirkandi. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CS6* dengan *Software Corel Draw X7* sebagai pendukung untuk membuat gambar-gambar yang di butuhkan pada media pembelajaran ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, kuisioner dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dari Luther-Sutopo. Menurut Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther, yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Media Pembelajaran Sains Tematik “Belu dan Beli” Untuk Anak Usia Dini berbasis 2 Dimensi sebagai Pendukung Proses Pembelajaran pada KB Tunas Pertiwi 2 Sirkandi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sains, Tematik, AUD, PAUD.



ABSTRACT

The purpose of this research is to make Thematic Science Learning Medium for Early Childhood as a Proponent for The Learning Progress at KB Tunas Pertiwi 2 Sirkandi. This learning medium is made using software Adobe Flash CS6 and software Corel Draw X7 to make or draw pictures that are needed in this learning medium. The methods that are used for data collecting in this research, observation, interview, documentation, questionnaire survey and library train. This research is using development method system called Multimedia Development Life Cycle (MDLC) by Luther-Sutopo . According to Sutopo (2003) Luther's Methodology adoption , he has a statement that the methodology multimedia development has six steps , those are , concept , design , material collecting , assembly , testing and distribution. The result of this research is a Thematic Science Learning Medium called “Belu dan Beli” for early childhood learners based by two dimensions as a proponent for the learning progress at KB Tunas Pertiwi 2 Sirkandi.

Keywords: Learning Medium, Science, Thematic, AUD, PAUD

