

INTISARI

Dalam perkembangan teknologi saat ini, multimedia memiliki perananan penting dalam dunia pendidikan. Adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan binatang yang dilakukan di kelas IV SD NEGERI 3 Lumbir. Tujuan dari penelitian ini membuat sebuah media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan binatang untuk membantu siswa dalam memberikan informasi tentang pengenalan binatang. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan software Adobeflash CS6, media pembelajaran ini hanya membahas tentang tema Pengenalan binatang dan pengelompokan binatang berdasarkan tempat tinggal, makanan, penutup tubuhnya, cara gerak, cara berkembang biak dan cara bernafas komponen hanya terdiri dari kompetensi dasar, materi beserta keterangannya dan quiz evaluasi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, studi kepustakaan, dokumentasi dan kuesioner. Pengembangan system dalam penelitian ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil dari penelitian ini berhasil membuat media pembelajaran interaktif yang mampu memberikan informasi tentang pengenalan binatang. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan pengujian Alpha dan pengujian Beta, dalam pengujian Alpha menunjukkan hasil tampilan materi dapat menampilkan visualisasi gambar yang sesuai dengan materi dan hasil dari perhitungan skala Likert dalam pengujian Beta yang diperoleh 91,66% yang termasuk kategori baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Adobe Flash CS6, Mengenal Binatang, Interaktif.

ABSTRACT

In today's technological developments, multimedia has an important role in the world of education. The existence of multimedia in the learning process will make the learning atmosphere more interactive. This research is a research on designing interactive learning media for animal recognition conducted in class IV SD NEGERI 3 Lumbar. The purpose of this research is to create an interactive learning media on animal recognition material to assist students in providing information about animal recognition. Making this interactive multimedia using Adobe Flash CS6 software, this learning media only discusses the theme of introducing animals and grouping animals based on where they live, food, body covering, ways of moving, how to breed and how to breathe. evaluation quiz. Methods of data collection is done by observation, interviews, literature study, documentation and questionnaires. The system development in this study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The results of this study succeeded in making interactive learning media capable of providing information about animal recognition. 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 91.66% which is included in the good category

Keywords: Learning Media, Adobe Flash CS6, Knowing Animals, Interactive.