

INTISARI

Taman kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu langkah awal dalam mempersiapkan generasi di masa yang akan datang. TK Islam Indrajaya merupakan sekolah yang mempelajari berbagai materi pembelajaran untuk anak usia dini. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional yaitu gambar atau poster, papan tulis, buku dan alat peraga. Hal ini tidak jarang membuat siswa merasa bosan dan tidak berkonsentrasi terhadap materi yang diberikan. Salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu komunikasi yang digunakan antara guru dan siswa untuk membantu atau mempermudah penyampaian informasi dalam sebuah pembelajaran. Penelitian yang dilakukan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran mengenai pengenalan hewan dalam Bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat media pembelajaran interaktif pengenalan hewan dalam Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Media pembelajaran telah diuji dengan metode alpha test dan beta test, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran ini telah sesuai dengan perancangan yang telah dikonsepskan sebelumnya dan didapat presentase rata-rata responden sebesar 95.19%, sehingga dalam interpretasi skor berdasarkan interval termasuk kategori sangat layak.

Kata kunci: Taman kanak-kanak, Media pembelajaran, Multimedia interaktif, Pengenalan hewan

ABSTRACT

Kindergarten is a formal educational institution that is one of the first steps in preparing future generations. Indrajaya Islamic Kindergarten is a school that studies various learning materials for early childhood. The learning methods used are conventional methods, namely pictures or posters, blackboards, books and props. This often makes students feel bored and not concentrate on the material provided. One way to overcome problems in the learning process is to use learning media. Learning media is a communication tool used between teachers and students to help or facilitate the delivery of information in a lesson. Research conducted on the design and manufacture of learning media regarding the introduction of animals in Arabic. The purpose of this research is to design and create interactive learning media for the introduction of animals in Arabic. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) research method, which consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. The learning media has been tested using the alpha test and beta test methods, the results showed that this learning media application was in accordance with the design that had been conceptualized previously and obtained an average percentage of 95.19% of respondents, so that the score interpretation based on the interval included a very feasible category.

Keywords: Kindergarten, Learning media, Interactive multimedia, Animal introduction