

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang pesat di dunia pendidikan bahkan hampir semua sekolah, perguruan tinggi bahkan perkantoran menggunakan teknologi. Akan tetapi masih banyak guru-guru yang belum menguasai atau menggunakan teknologi contohnya perangkat komputer. Dapat dilihat dari terus berkembangnya *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur seseorang mengenai cara berpikir yang berkualitas, baik dengan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan anak di jenjang Taman kanak-kanak merupakan awal dari kreatifitas anak. Kreatifitas anak berawal dari aktivitas bermain. Melakukan kegiatan menyenangkan akan membuat kreatifitas anak berkembang. Yang bisa dikatakan pendidikan anak usia dini yaitu dari usia 3-6 tahun. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk mengembang kreatifitas dan mengetahui minat dan bakat untuk menentukan jenjang selanjutnya. Kebanyakan guru-guru masih melakukan metode lama yang monoton dan membosankan yaitu pertama masuk kelas, menyiapkan materi pelajaran untuk anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta. Tidak jarang para anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta mempunyai kegiatan sendiri di belakang, karena anak-anak tidak fokus atau merasa bosan dengan metode lama yang diberikan.

Terjadi banyak kendala yang dihadapi para guru dan anak-anak dengan cara mengajar menggunakan metode lama yang monoton dan membosankan karena di samping menggunakan waktu yang lama dalam memberikan materi, juga tidak sedikit menguras tenaga para guru dalam memberikan mata pelajaran. Dan anak-anak usia dini lebih tertarik pada media pembelajaran berupa animasi, video, suara, gambar. Bukan dengan dengan menggunakan metode yang terlalu monoton. Kurangnya pengetahuan guru TK Negeri Pembina Yogyakarta tentang Macromedia Flash, Sedangkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah menyediakan software seperti Macromedia Flash, yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Macromedia Flash adalah *software* yang banyak dipakai oleh desainer *web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara,

serta interaktifitas user. Dan ini menjadi solusi terbaik yang akan diberikan kepada guru-guru agar metode pembelajarannya tidak monoton dan membosankan bagi anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar anak-anak.

Pentingnya belajar mengenal hewan dalam kerja praktek ini yaitu untuk menambah wawasan atau pengetahuan lebih jauh lagi tentang salah satu materi mengenal hewan yang diajarkan kepada anak TK Negeri pembina. Karena hewan termasuk makhluk hidup yang berada di sekitar manusia, baik itu hewan liar maupun hewan peliharaan. Salah satu kegunaan anak-anak TK belajar mengenal hewan untuk mengenal ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, bukan hanya manusia tetapi ada hewan dan tumbuhan lainnya yang ada di bumi. Oleh karena itu Saya di sini akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta yang bertema "Belajar Mengenal Hewan untuk anak TK Negeri Pembina Yogyakarta dengan menggunakan Macromedia Flash".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi mengenai permasalahan yang ada yaitu:

1. Kurang fokusnya anak-anak pada saat proses pembelajaran.
2. Anak-anak usia dini lebih tertarik pada media berupa animasi, video, suara, gambar.
3. TK Negeri Pembina Yogyakarta belum menggunakan media pembelajaran interaktif, yang hanya terpaku pada metode lama yang monoton dengan menggunakan buku dan benda-benda yang mendukung pengajaran.
4. Kurangnya pengetahuan guru TK Negeri Pembina Yogyakarta tentang Macromedia Flash.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam pelatihan ini dibuat suatu batasan masalah agar permasalahan dapat diselesaikan tanpa melebar dari permasalahan yang dihadapi saat ini:

1. Memberikan materi menggunakan Macromedia flash dengan tema belajar mengenal hewan untuk anak-anak Tk Negeri Pembina Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengenalkan Macromedia Flash kepada guru TK Negeri Pembina Yogyakarta melalui pelatihan?
2. Apa perbedaan yang dirasakan Guru TK Negeri Pembina Yogyakarta sebelum dan setelah melakukan pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash?

### **E. Tujuan Kerja Praktek**

#### **1. Tujuan untuk guru dan siswa**

Adapun tujuan untuk guru dan siswa sebagai berikut:

- a. Membantu kelancaran proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran di TK Negeri Pembina Yogyakarta.
- b. Memperkenalkan media pembelajaran bagi anak dan guru.

#### **2. Tujuan untuk mahasiswa kerja praktek**

Adapun tujuan untuk mahasiswa dan kerja praktek sebagai berikut:

- a. Untuk Menyelesaikan Tugas kuliah yang diberikan kepada Universitas Ahmad Dahlan.
- b. Untuk belajar kerja sebelum tamat kuliah.

## **F. Manfaat Kerja Praktek**

### **1. Manfaat untuk guru dan siswa**

Adapun manfaat untuk guru dan siswa sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pemahaman guru TK Negeri Pembina Yogyakarta tentang mengenai media pembelajaran interaktif yang akan diberikan kepada anak-anak TK.
- b. Dapat menerapkan teknologi dalam dunia pendidikan berupa media pembelajaran interaktif untuk proses belajar mengajar kepada anak-anak TK.
- c. Dapat memberikan solusi terbaik dari kendala-kendala saat mengajar yang dihadapi guru TK Negeri Pembina Yogyakarta dalam metode pembelajaran dengan macromedia flash yang lebih menarik.

### **2. Manfaat untuk mahasiswa kerja praktek**

Adapun manfaat untuk mahasiswa kerja praktek sebagai berikut:

- a. Melaksanakan tugas mata kuliah kerja praktek di jurusan Teknik Informatika Univesitas Ahmad Dahlan.
- b. Memberikan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki, khususnya di program studi Teknik Informatika dalam pembuatan media pembelajaran.

## BAB II

### Gambaran Instansi

#### A. Umum

##### 1. Gambaran Umum

Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina merupakan TK Negeri Pembina Tingkat Propinsi di DIY. TK percontohan baik segi sarana dan prasarana serta proses belajar mengajar bagi TK diwilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Diresmikan tanggal 3 Mei 1984 , namun sejak 6 juli 1984 sudah menerima siswa baru dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang memiliki 2 kelompok. Tahun 2010 memiliki 7 kelompok. 3 kelompok A dan 4 kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina adalah lembaga milik pemerintah yang berdiri berdasarkan Akta Notaris nomor, tertanggal 03 Mei 1985. Oleh Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Yogyakarta didirikan pada tahun 1984. Awal mula didirikan TK karena di sekitar lingkungan tersebut belum banyak TK yang cenderung mengarahkan masyarakat. Awal dibukanya, TK Negeri Pembina Yogyakarta berlokasi di kelilingi sawah warga. TK Negeri Pembina Yogyakarta sekarang ini, awalnya adalah lahan pertanian warga Celeban. Maka antusias warga untuk mendirikan Taman Kanak-kanak dan masyarakat bersama warga membangun TK yang dimulai tahun 1984/1985 sisi kiri dan kanan masih sebagai lahan warga untuk pertanian. Pada saat ini tenaga pengajar di TK Negeri Pembina Yogyakarta ada 10 guru, 1 orang guru tidak tetap, 1 Kepala TK dan 7 Staf. TK Negeri Pembina dengan jumlah siswa setiap tahun naik dengan rata-rata setiap tahun menamatkan 70 siswa. Alhamdulillah anak-anak alumni TK Negeri Pembina Yogyakarta banyak yang berprestasi pada tingkat yang lebih tinggi.

## 2. Visi dan Misi

a. Visi:

“Terwujudkan Generasi yang berakhlak mulia, Kreatif dan Mandiri.”

b. Misi:

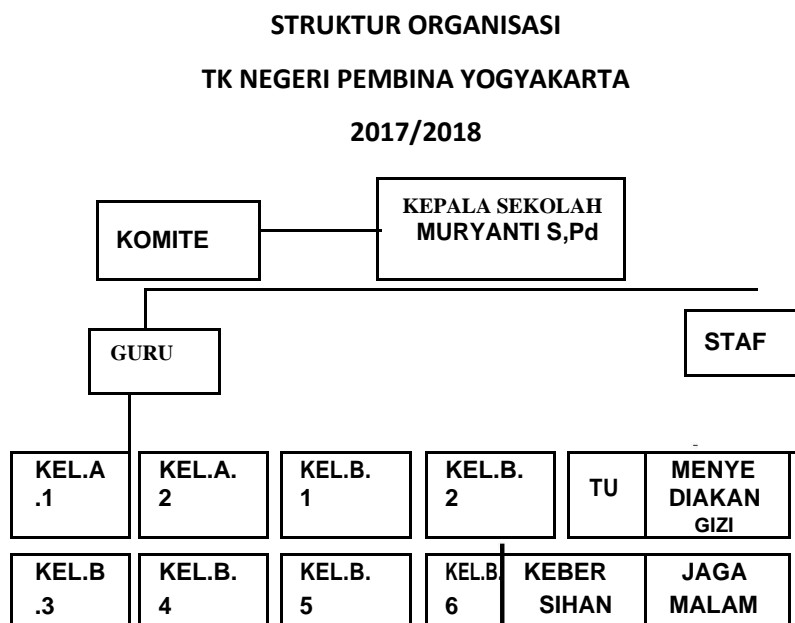
- 1) Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
- 2) Mewujudkan peserta didik yang kreatif.
- 3) Mewujudkan peserta didik yang mandiri.

c. Tujuan :

- 1) Mengembangkan landasan bagi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan kepribadian peserta didik yang berkarakter.
- 3) Mengembangkan kepribadian peserta didik yang berbudi pekerti luhur.
- 4) Membekali peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas dan berprestasi.
- 5) Membekali peserta didik untuk mandiri dalam beraktivitas.

## B. Bagan Struktur Organisasi TK Negeri Pembina Yogyakarta

Gambar 2.1 Struktur Bagan Organisasi di TK Negeri Pembina Yogyakarta:



Gambar 2.1 Struktur bagan organisasi TK Negeri Pembina

### **3. Alamat Instansi**

Jalan Glagahsari UH III/639 Tahunan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55164.

## **BAB III**

### **TAHAPAN KEGIATAN KERJA PRAKTEK**

#### **A. Lokasi Kerja Praktek**

Lokasi kerja praktik bertempat di TK Negeri Pembina Yogyakarta yang beralamatkan Jalan Glagahsari UH III/639 Tahunan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta Kode Pos 55164. Dengan pembimbing kerja praktek di lapangan yang bernama Ibu Muryanti S.Pd dengan kontak yang bisa dihubungi 0274371862.

#### **B. Metode Pengambilan Data Kerja Praktek**

Metode yang dipakai dalam kerja praktek ini menggunakan metode wawancara, kuisisioner dan studi pustaka.

1. Metode wawancara merupakan salah satu metode untuk mengumpulkan data dengan cara interaksi kepada guru TK Negeri Pembina Yogyakarta untuk mendapatkan informasi.
2. Metode studi pustaka merupakan salah satu metode untuk mendapatkan informasi melalui artikel atau buku untuk dijadikan sumbernya.
3. Metode observasi merupakan salah satu metode untuk mendapatkan informasi langsung dari instansi.



**C. Rancangan jadwal kegiatan KP**

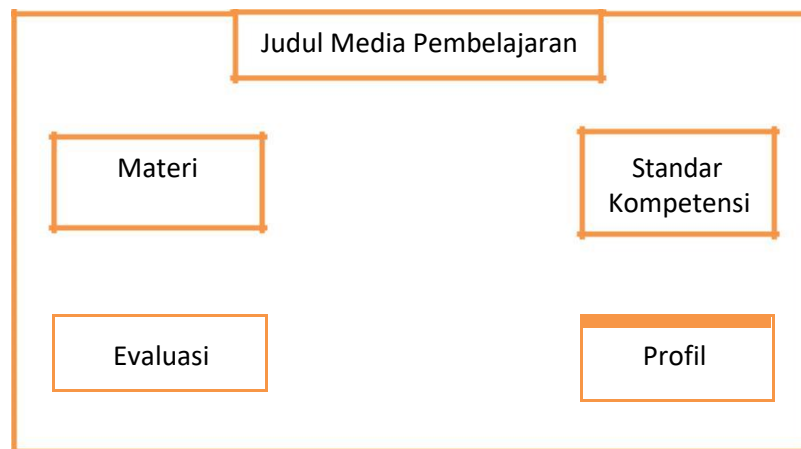
Tabel 3.2 merupakan rancangan jadwal kegiatan Kerja Praktik:

Tabel 3.2 Rancangan jadwal kegiatan KP

No	Perencanaan kerja	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Tempat	■	■																		
2	Pengambilan Data		■	■	■																
3	Pembagian Materi				■																
4	Membuat Rancangan Media Pembelajaran					■	■	■	■												
5	Membuat Media Pembelajaran									■	■	■	■	■	■	■	■				
6	Testing Program													■	■	■	■				
7	Penyerahan Program																	■			
8	Pembuatan Laporan																		■	■	■

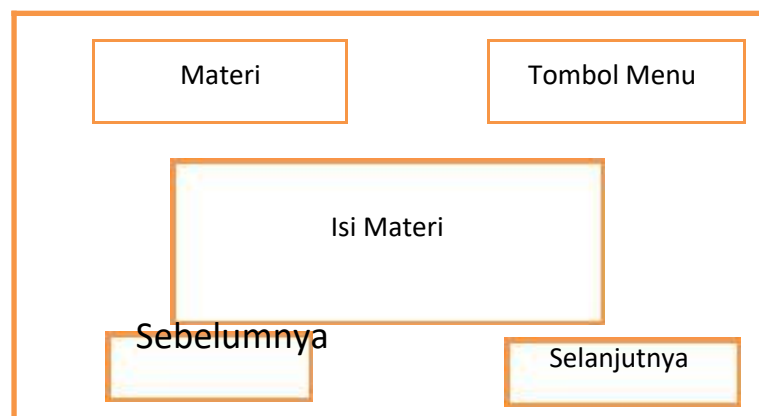
#### D. Rancangan Sistem

Membuat media pembelajaran terlebih dahulu membuat rancangan *layout* untuk gambaran utama dari aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat nantinya. Berikut rancangan sketsa atau desain dalam aplikasi media pembelajaran interaktif yang bersub-temakan **“Belajar mengenal Hewan untuk anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta”**. Sketsa Halaman Menu Utama Media Pembelajaran pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Sketsa Halaman Menu Utama Media Pembelajaran

Pada sketsa halaman Menu Materi berisi materi, tombol Menu, tombol Sebelumnya, dan tombol Selanjutnya. Sketsa Halaman Menu Materi Media Pembelajaran pada Gambar 3.2.



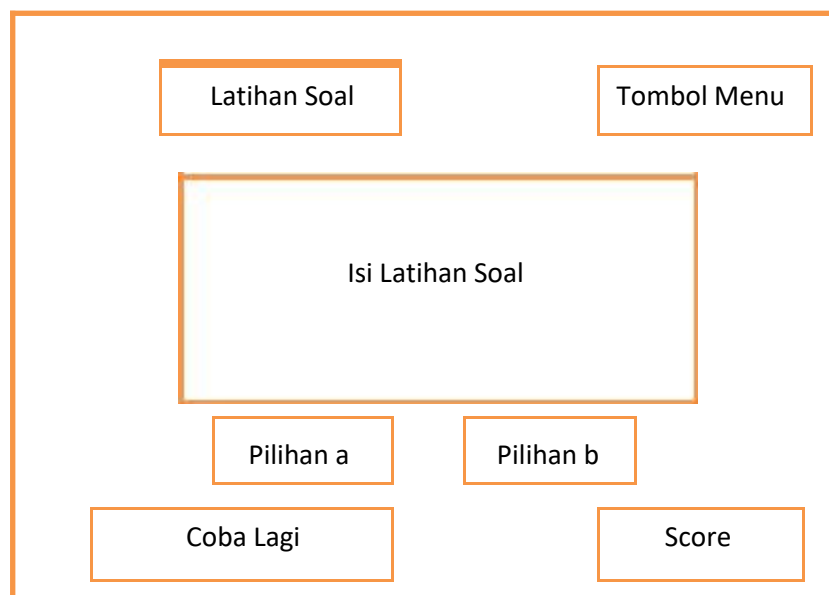
Gambar 3.2. Sketsa Halaman Menu Materi Media Pembelajaran

Pada sketsa halaman Menu Standar Kompetensi berisi isi standar kompetensi dan Tombol Menu. Sketsa Halaman Menu Standar Kompetensi pada Gambar 3.3.



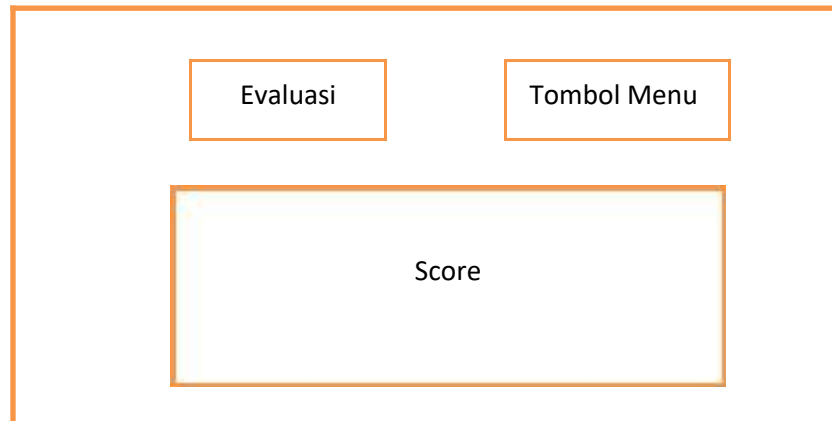
Gambar 3.3. Sketsa Halaman Menu Standar Kompetensi

Pada sketsa halaman Menu Latihan berisi 5 soal pilihan ganda dan dua pilihan jawaban . Jika sudah menjawab maka akan muncul score yang di dapatkan dan untuk mengulang kembali menjawab soal yang salah silahkan klik tombol coba lagi. Sketsa Halaman Menu Latihan Soal pada Gambar 3.4



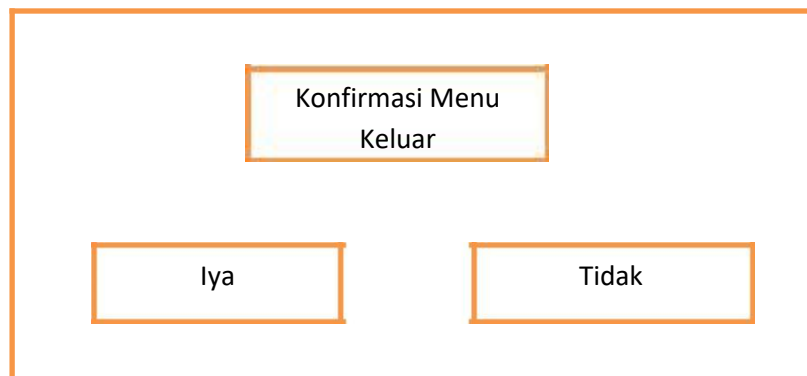
Gambar 3.4 Sketsa Halaman Menu Latihan Soal

Pada sketsa halaman menu Evaluasi berisi score yang di dapat dari soal dan tombol Menu. Sketsa Halaman Menu Evaluasi Media Pembelajaran pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Sketsa Halaman Menu Evaluasi Media Pembelajaran

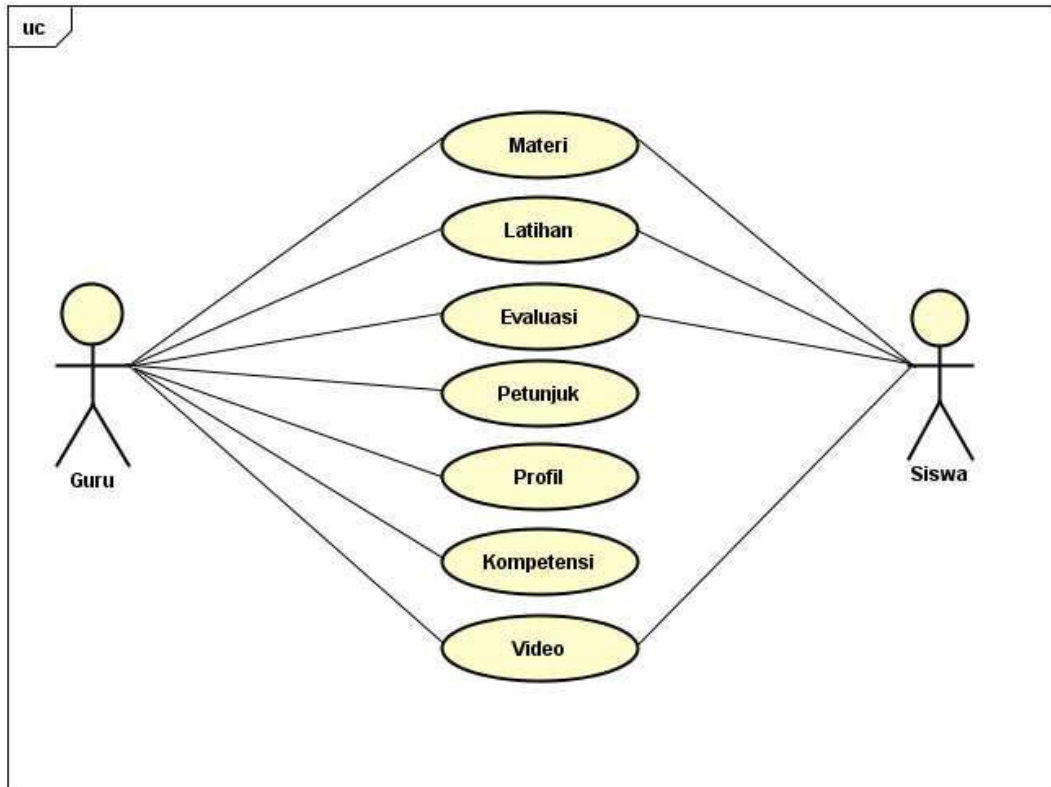
Sketsa menu keluar berisi pilihan apakah kita akan keluar dari aplikasi atau tidak, jika “iya” maka akan keluar dari aplikasi, jika “tidak” maka aplikasi akan kembali ke halaman utama. Sketsa Halaman konfirmasi keluar aplikasi pada gambar 3.6.



Gambar 3.6. Sketsa Halaman konfirmasi keluar aplikasi

### E. Use Case Diagram

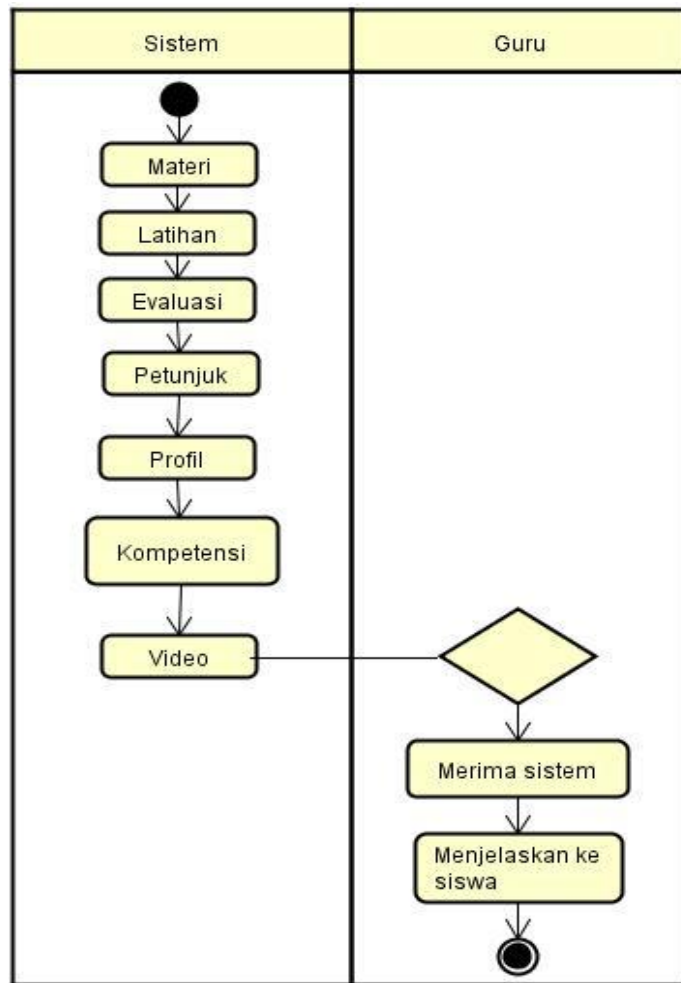
Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Guru dapat mengakses materi, latihan, evaluasi, petunjuk, profil, kompetensi dan video serta siswa dapat melihat materi, latihan, evaluasi dan video, dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7. Use case diagram pada media pembelajaran

## F. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Didalam sistem terdiri materi, latihan, evaluasi, petunjuk, profil, kompetensi dan video sedangkan guru menerima sistem dan menjelaskannya ke siswa, dapat dilihat pada Gambar 3.8



Gambar 3.8 Activity diagram pada media pembelajaran

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Kebutuhan Sistem**

Tahapan dalam analisis pembuatan media pembelajaran meliputi pemilihan materi, penentuan pemakai (*user*) dan indikator. Materi –materi tersebut meliputi ciri-ciri khusus hewan, Perkembangbiakan hewan, dan Jenis-jenis hewan. Kemudian data berupa materi dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui kebutuhan *user* dan mencari solusi pemecahan masalah.

Sistem yang dibuat adalah aplikasi media pembelajaran, asumsi pembuatan aplikasi ini yaitu mempermudah proses belajar peserta didik membahas belajar mengenal hewan, serta meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran merupakan tujuan utama dari pembuatan aplikasi multimedia, oleh karena itu diperlukan spesifikasi kebutuhan *user* pada umumnya.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka media pembelajaran ini memiliki beberapa menu, antara lain :

1. Menu Home merupakan tampilan depan media pembelajaran yang berisi menu – menu pada aplikasi tersebut.
2. Menu Standar Kompetensi merupakan menu yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar.
3. Menu Materi berisi materi tentang mengenal hewan. Didalam menu materi terdapat 2 sub menu yang berisi tentang :
  1. Ciri-ciri khusus pada hewan
  2. Perkembangbiakan:
4. Menu Evaluasi berisi soal – soal yang berupa pertanyaan untuk menguji sampai mana kemampuan anak-anak dalam memahami materi yang telah di pelajari sebelumnya.

5. Menu Profil berisi profil dari pengembang media pembelajar dan guru yang mengajar di TK Negeri Pembina Yogyakarta.

Selanjutnya adalah kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam membuat media pembelajaran. Berikut analisis perangkat lunak dan perangkat keras yang dipakai :

1. Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*)
  1. *Laptop*
  2. *RAM*
  3. *Hardisk*
2. Kebutuhan perangkat lunak (*Software*)
  4. Sistem Operasi *Windows/Linux/Mac OS*
  5. *Macromedia Flash 8*

## **B. Analisis Alur Cerita**

Tahapan analisis alur cerita merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan sistem, dengan analisis alur cerita data yang akan dibuat dapat disusun dengan mudah, benar dan tepat pada sasaran yang telah ditentukan sebelum menyusun suatu sistem. Langkah – langkah yang perlu dilakukan dalam analisis alur cerita berupa media pembelajaran mengenal hewan dan Merancang Konsep Perancangan konsep merupakan tahap penentuan secara keseluruhan mengenai perancangan konsep media pembelajaran yang akan dibangun, agar mempunyai tujuan yang jelas untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan.

Dalam merancang konsep di dalam multimedia digunakan dua hal yaitu :

1. Merancang Elemen Media Pembelajaran
  - a). Teks

Teks merupakan salah satu bentuk representasi visual dari bahasa. Teks adalah data/informasi dalam bentuk susunan karakter dalam suatu bahasa. Teks



merupakan elemen dasar dan sangat penting dalam presentasi multimedia. Pemilihan kata-kata yang tepat dalam suatu teks sangat penting dalam suatu presentasi multimedia.

b). Gambar

Adanya gambar pada media pembelajaran akan lebih mempermudah penyampaian informasi dan proses belajar mengajar akan lebih efektif, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata – kata.

c). Suara

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa suara. Suara terbagi menjadi tiga katagori :

- a) Ucapan (*speech*), suara orang berbicara.
- b) Efek suara (*sound effect*), suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara bell.

d). Animasi

Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak. Animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan. Dalam media pembelajaran ini dibuat animasi-animasi sebagai penjelas dari gambar hewan yang di pelajari anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta.

### C. Implementasi Input dan Output

Berikut ini adalah tampilan hasil akhir implementasi aplikasi media pembelajaran mengenal hewan untuk anak TK.

#### 1) Tampilan pembuka

Tampilan ini ditampilkan setelah halaman loading. Seperti pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8. Tampilan Pembuka pada halaman loading.

#### 2). Tampilan home

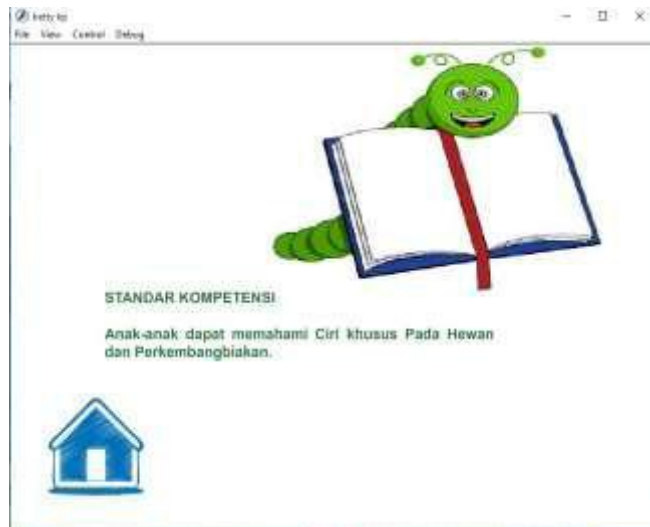
Tampilan menu home ini ditampilkan setelah pembuka. Pada menu home terdapat beberapa tombol navigasi yaitu materi, standar kompetensi, evaluasi, dan profil. Berikut tampilan menu utama home pada Gambar 3.9



Gambar 3.9. Tampilan Menu Home pada halaman pembuka.

### 3. Tampilan Menu Standar Kompetensi

Tampilan menu standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Berikut tampilan menu kompetensi pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10. Tampilan Halaman Kompetensi

Pada Gambar 3.10. dapat dijelaskan standar kompetensi adalah kerangka yang menjelaskan dasar pengembangan program pembelajaran yang terstrukturkan.

### 4. Tampilan Menu Materi

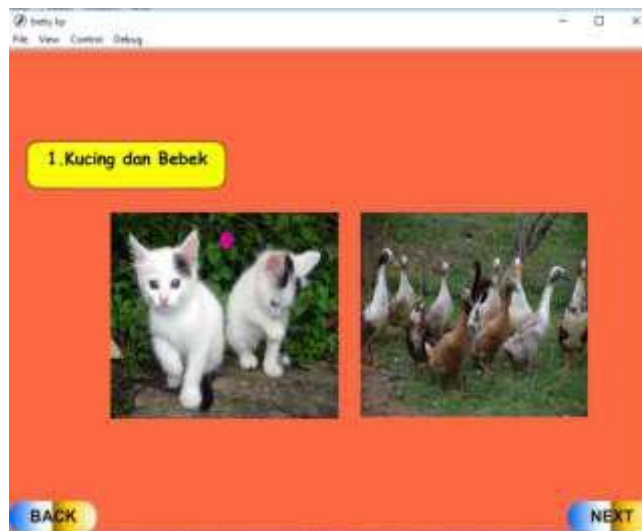
Pada menu materi ini berisi penjelasan singkat mengenai materi yang akan dibahas pada media pembelajaran ini. Seperti pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11. Tampilan menu materi pad halaman materi.

Didalam menu materi terdapat judul materi dan sub – sub menu materi yaitu :  
Hewan, Jenis Hewan dan perkembangbiakan.

6. Sub Menu Hewan dan Jenis Hewan.

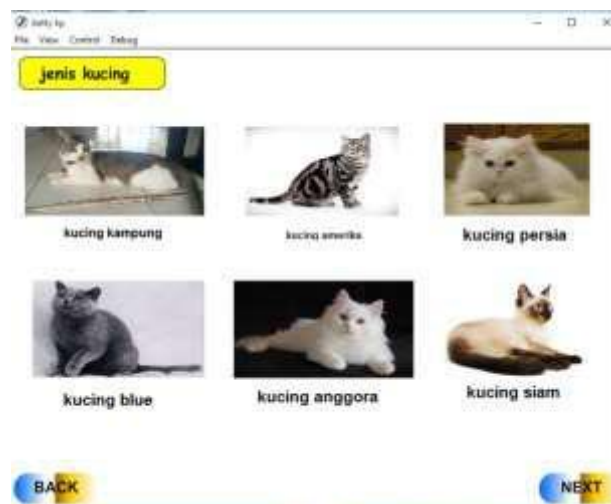


Gambar 3.12 Sub Menu Hewan

Dari Gambar 3.12 terdapat judul materi dan sub – sub menu materi yaitu :

1) Subsub Menu Jenis Hewan

Di dalam sub menu ini tentang Jenis Hewan.



Gambar 3.12. Sub Menu Jenis Hewan.

## 2) Sub-sub Menu Bagian - bagian Perkembangbiakan

Didalam sub menu ini menjelaskan tentang perkembangbiakan hewan. Tampilan interfacenya seperti pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13. Sub-sub Menu Perkembangbiakan

## 5. Tampilan Profil

Tampilan pada menu Profil berisi profil pengembang aplikasi dan profil guru yang mengajar di TK Negeri Pembina Yogyakarta. Tampilan profil seperti pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14. Tampilan Menu Profil

## 6. Tampilan Menu Evaluasi

Pada tampilan menu evaluasi di sini, dimaksudkan untuk memberikan evaluasi kepada anak-anak terkait materi yang sudah dipelajari. Di mana jika mengklik akan mengarah pada soal pertama.

Pada menu evaluasi merupakan menu yang berisi soal-soal sebagai bahan evaluasi. Pada soal evaluasi terdapat 5 butir soal yang harus di jawab, jika sudah selesai menjawab maka skor nilai dapat dilihat langsung.

## 7. Tampilan soal menu evaluasi

Pada Gambar 3.15. adalah tampilan soal menu evaluasi



Gambar 3.15. Tampilan soal menu evaluasi.

## 8. Tampilan Score

Masih di menu evaluasi, di frame terakhir setelah soal ke s telah di buat bagan menggunakan dynamic text dan variabelnya di sesuaikan dengan nama score yang ditulis pada action Script sebelumnya untuk memanggil dan menampilkan skor akhir serta nama di akhir menu evaluasi ini. Tampilan Score menu seperti pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16. Tampilan score menu evaluasi

#### D. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan cara mencoba langsung media pembelajaran, percobaan ini dilakukan oleh guru TK itu sendiri yaitu ibu Muryati S.Pd. Dari hasil percobaan yang dilakukan tersebut beliau masih merevisi sementara media pembelajaran tersebut, dan secepatnya akan diperbaiki.

Hasil pengujian media pembelajaran ini dilakukan oleh pengguna atau user. Pengujian dengan cara user berinteraksi dengan sistem.

##### a. Pengujian user

Tabel 4.1 Pengujian User

No.	Fungsi yang di uji	Cara penguji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Penguji
1	Standart kompetensi	Memilih standar kompetensi	Menampilkan standar kompetensi	Berhasil
2	Materi	Memilih Materi	Menampilkan Materi	Berhasil
3	Evaluasi	Memilih evaluasi	Menampilkan evaluasi dan score evaluasi	Berhasil
4	Profil	Memilih Profil	Menampilkan Profil	Berhasil
5	Keluar	Memilih Keluar	Keluar dari Aplikasi	Berhasil

##### b. Hasil perhitungan menggunakan *system usability scale (SUS)*.

*System usability scale (SUS)* merupakan kuisisioner yang diadakan di akhir pengukuran subyektif usabilitas yang terdiri dari 8 butir pertanyaan kuisisioner dan menggunakan skala Likert 5 tingkat dimana No urut pertanyaan **ganjil** (1,3,5,7) bernada **positif** dan Nourut **genap** (2,4,6,8) bernada **negatif**. Kuisisioner SUS di isi setelah pengguna selesai menggunakan sistem.



Kuisisioner dibuat dengan skala 1 sampai 5 dengan skala 1 bernilai sangat tidak setuju dan nilainya bertambah sampai dengan skala 5 yang bernilai sangat setuju.

Pertanyaan ganjil (bernada positif), skor dihitung pada skala posisi dikurangi/minus 1 ( $x_i - 1$ ). Pertanyaan genap (bernada negatif), skor dihitung pada 5 dikurangi/minus skala posisi ( $5 - x_i$ ). Skor SUS keseluruhan didapat dengan mengkalikan jumlah skor item dengan 2.5. Sehingga skor SUS keseluruhan berada pada kisaran 0..100. Skor SUS dibandingkan standar skor rata-rata SUS (dari data base) yaitu 68.

Tabel 4.3 Hasil perhitungan menggunakan *system usability scale (SUS)*

No.Responden	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	SUS
P1	1	5	4	2	4	1	4	3	4	4	72,5
P2	1	5	4	3	5	2	4	2	4	3	80,0
P3	3	1	4	3	4	2	3	2	3	2	67,5
P4	3	1	5	2	4	2	4	2	3	2	75,0
P5	4	2	4	3	3	2	3	1	3	2	67,5
P6	3	3	3	2	4	3	4	2	4	3	62,5
P7	4	1	4	2	5	2	4	2	3	3	75,0
P8	3	2	3	4	5	2	5	2	4	2	70,0

$$\text{Total skor} = 3 + 3 + 4 + 3 + 3 + 4 + 2 + 4 + 3 + 4 = 33$$

$$\text{Skor SUS} = 33 * 2.5 = 82.5$$

$$\text{Nilai rata-rata responden} =$$

$$\frac{72,5+80,0+67,5+75,0+67,5+62,5+75,0+70,0+80,0+75,0+72,0+80,0+65,0+82,5}{14}$$

$$= 72.10$$

Hasil pengujian SUS:

Tabel 4.4 Hasil Pengujian *SUS*

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah	Presentase
1	Tidak diterima	0-50	0	0%
2	Marginal	50-70	4	20%
3	Diterima	70-100	4	80%

Nilai rata-rata responden adalah 72,10 artinya berdasarkan rata-rata penilaian *SUS* responden sebesar 72,10 maka media pembelajaran dikatakan bisa diterima (acceptable)



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian mengenai perancangan aplikasi media pembelajaran Mengenal Hewan untuk anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini sudah terdapat konsep visualisasi materi gambar dengan bentuk realis dan animasi. Materi pembelajaran pada konsep media pembelajaran mengenal hewan. Didalam aplikasi ini juga terdapat menu latihan dan evaluasi digunakan untuk menambah pengetahuan untuk anak-anak TK terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Setelah adanya Media Pembelajaran ini sangat membantu dan memudahkan guru-guru dalam mengenalkan hewan-hewan kepada anak-anak di TK Negeri Pembina Yogyakarta.
3. Cara mengenalkan macromedia flash dengan membuat media pembelajaran dengan menunjukan media pembelajaran yang sudah dibuat kepada anak-anak TK Negeri Pembina Yogyakarta.

#### **B. Saran**

Media Pembelajaran interaktif ini kurang dalam penyampaian materi karena sedikitnya referensi yang didapat dari pihak guru sehingga kedepannya diharapkan dapat menjadi yang lebih sempurna lagi. Maka untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan beberapa fitur – fitur yan belum ada pada media pembelajaran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Dian Anggara, "Pengaruh Globalisasi Terhadap Pendidikan di Indonesia," 2011.  
[Online]. Available: <https://anggaradian.wordpress.com/2011/12/30/pengaruh-globalisasi-terhadap-pendidikan-di-indonesia/>.
- roymundussetya, "PEMILIHAN BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN," 2012.
- ferakomalasari, "Makalah Masalah Belajar dan Penanggulangannya," 2016.
- S. P. Hariyanto, "Pengertian Media Pembelajaran," 2013.
- K. Mousir, "Pengertian, Manfaat, Jenis dan Pemilihan Media Pembelajaran," 2012.
- Izham, D. (2012). Cara Cepat Belajar Adobe Flash. Retrieved April 7, 2016, from [http://mirror.unej.ac.id/iso/dokumen/pdf2/BAB\\_2\\_Cara Cepat Belajar Adobe Flash.pdf](http://mirror.unej.ac.id/iso/dokumen/pdf2/BAB_2_Cara%20Cepat%20Belajar%20Adobe%20Flash.pdf)
- Mulyatiningsih, E. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran. Retrieved March 21, 2016, from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Permana, M. S., & Dhami, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam(IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma* 11.1, 1–10.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan*

