

## Aplikasi Multimedia Pengenalan Hewan Untuk Anak Taman Kanak Kanak (TK) Berbasis Animasi

Natalia Fransiska Dula<sup>1)</sup>, Ni Nyoman Supuwingsih<sup>2)</sup>, Deviana<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: [fransiskadula1820@gmail.com](mailto:fransiskadula1820@gmail.com), [supuwingsih@stikom-bali.ac.id](mailto:supuwingsih@stikom-bali.ac.id), [deviana@stikom-bali.ac.id](mailto:deviana@stikom-bali.ac.id)

### Abstrak

Dikenalnya hewan bisa membuat otak anak terasah guna melatih kreatifitas serta imajinas. Hingga kini kenalan hewan pada anak dominan memakai kertas poster serta buku. Teknologi multimedia menolong mengenai sebagian hewan yang mana beragam fitur yang mendorong pemfungsian bentuk serta suara tiga dimensi, anak bisa mengetahui hal yang gampang diperoleh serta menggembirakan. Pertumbuhan pembelajaran guna anak umur 3 (tiga) - 6 (enam) tahun bervariasi, awal mula melalui media sentuh langsung, hingga permainan yang disiapkan dari software yang dijangkau secara memakai komputer. Tapi antaran target media guna aktivitas belajar berupa menolong anak guna cepat mengerti serta menguasai apa yang sudah dibagikan dalam materi tersebut. Melalui konflik ini, pengkaji merasa harus merangkai sebuah inovasi yang bisa membentuk media pembelajaran sembari bermain dimana bermedia dikenalnya jenis hewan melalui bahasa Indonesia serta Inggris berobjekan gambaran hewan yang selalu diamati anak-anak dilingkup sekitarnya. Media belajar ini diinginkan bisa sangat unik serta membentuk anak minat guna mengikutinya. Metode pengkajian yang dipakai untuk dibentuknya Aplikasi Multimedia Berbasis Animasi ini ialah MDLC atau Multimedia Development Life Cycle yang mencakup 6 langkah berupa perancangan(Design), konsep, pembentukan (Assembly), penghimpunan Bahan (Material Collecting), Penyebarluasan (Distribution) serta Pengujian (Testing). Melalui belajar dikenalnya hewan, memakai animasi yang memberi gambaran gerak serta wujud hewan melalui elektronika. Animasi bergerak dibentuk memakai Adobe Animate, ialah multimedia yang bermanfaat membentuk animasi. Adobe Animate dipakai guna merangkai grafik animasi serta vektor guna video online, televisi, aplikasi web, situs web serta lainnya.

**Kata Kunci:** Hewan, Anaka Usia Dini, Multimedia Development Life Cycle

### 1. Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi yang begitu pesat, mencakup komunikasi serta informasi. Teknologi sebagai hal yang bermanfaat bila yang dikembangkan untuk pendidikan informal serta formal. Aplikasi multimedia bisa membagikan sebuah laporan yang gampang dimengerti maka anak gampang guna mengerti laporan belajar [1]. Dunia pendidikan sekarang ini mempunyai tehnik belajar yang tidak memakai konvensional mencakup penjabaran guru serta buku saja, tapi bermetode belajar yang optimal secara memakai teknologi komputer, contohnya ialah media belajar dengan basis multimedia berupa sebuah hal sekolah berkualitas. Sekolah berkualitas ialah harus terdapatnya peraih target yang melalui aturan yang sudah ditetapkan [2]. Dikenalnya hewan bisa merangsangi otak anak guna berkreasi. Teknologi multimedia menolong guna mengenai sebagian jenis hewan dimana beragam fiturnya mendorong pemfungsian bentuk serta bunyi tiga dimensi untuk anak umur 3 (tiga) - 6 (enam) tahun bervariasi, berawal mula melalui alat sentuh langsung, hingga permainan yang disiapkan dari software yang dijangkau secara memakai komputer [3]. Melalui guru TK menjabarkan media belajar yang dipakai begitu ringkas berupa papan tulis lalu gambar poster yang ditemplei dinding, serta lainnya yang bersifat konvensional. Sebagian murid merasa kesusahan guna menghafali rangkaian huruf guna membuat sebuah kalimat dalam menyebutkan jenis hewan. Sebabnya berupa minimnya keminatan serta perhatian murid guna ikut belajar yang dilangsungkan juga bahan ajar yang dibagikan tidak bisa diresapi secara optimal [4].

### 2. Metode Penelitian

#### 2.1. Metode Pengumpulan Data

Hal ini bertarget guna mengamati langkah kerja yang dilaksanakan selama ini serta menemukan konflik yang terjadi juga menelusuri solusi melalui konflik yang terdapat secara menghimpun data guna membangun sistem. Teknik dalam proses pengumpulan data berupa:

---

*Aplikasi Multimedia Pengenalan Hewan Untuk Anak Taman Kanak Kanak (TK) Berbasis Animasi (Natalia Fransiska Dula)*

## 1) Wawancara

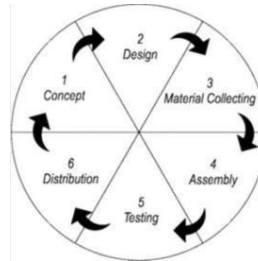
Hal ini dilaksanakan secara bertatap muka serta tanya jawab antara peneliti dan pihak-pihak yang bersangkutan demi memperoleh laporan yang jelas di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar, wawancara juga dapat dilakukan secara online

## 2) Studi Literatur

Studi Literatur/kepustakaan Mencari perolehan referensi berupa karya tulis, buku juga lainnya yang berkaitan pada objek pengkajian. Mencakup jurnal, buku serta makalah yang berkaitan pada desain juga analisa multimedia interaktif terstruktur serta pembuatan aplikasi [5].

**2.2. Metode Pengembangan Sistem**

Pengkajian ini bermetode MDLC atau Multimedia Development Life Cycle mencakup 6 langkah berupa:

Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle*1. Konsep (*Concept*)

Guna menetapkan target dipakainya program (identifikasi program). Tujuannya adalah agar masyarakat yang menggunakan dapat terpengaruh dinuansa multimedia menjadi pengamatan kelompok yang memerlukan laporan hingga warga yang memakainya.

2. Perancangan (*Design*)

Tahapan dalam pembentukan spesifikasi tentang gaya, tampilan, arsitektur program keperluan bahan guna program.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Hal ini perlu selaras pada keperluan yang hendak dilaksanakan. Adapun bahan- bahannya mencakup video, gambar, audio serta lainnya. Pengumpulan bahan yang digunakan dapat diperoleh melalui internet atau pengambilan video dan gambar secara langsung.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Memakai software serta hardware sebagai media perancangan

5. Pengujian (*Testing*)

Tahapan pengujian ini dilaksanakan sesudah melaksanakan langkah pembentukan secara melaksanakan program serta mengamati terdapatnya konflik serta tidak.

6. Penyebarluasan (*Distribution*)

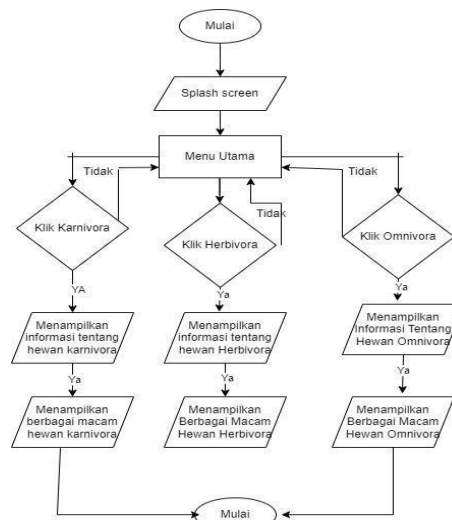
Tahapan ini aplikasi akan dihimpun disebuah media simpan. Apabila medianya melampaui batasan, sehingga hendak dilaksanakan proses kompresi terhadap aplikasi agar dapat tersimpan di media penyimpanan [6].

**3. Hasil Dan Pembahasan**

Merupakan salah satu tahap awal dari pembuatan aplikasi, dimana proses ini bertujuan untuk menentukan tujuan pengguna, pembuatan desain awal, dari sistem yang akan dibangun untuk menjelaskan secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan

**3.1. Flowchart**

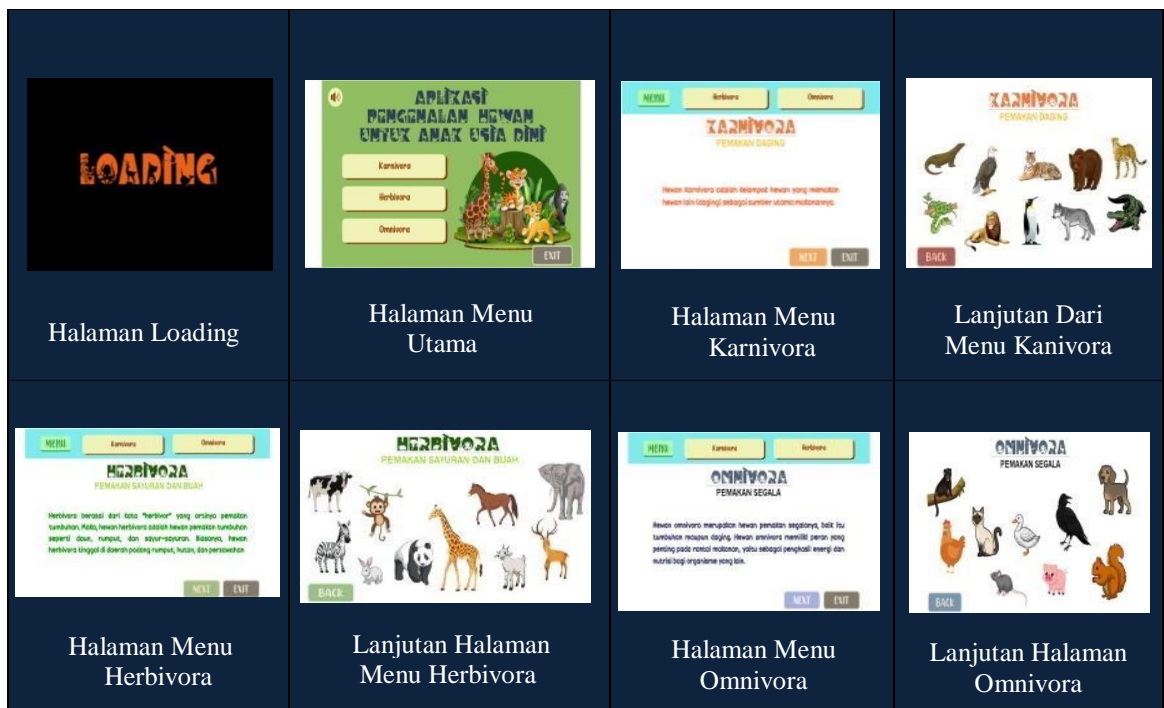
*Flowchart* dibentuk menjadi sajian alur kerja supaya gampang dimengerti serta dialami melalui susunan tahap ketahap berikutnya. Untuk proses program pengguna akan mengakses layanan flowchart yang digunakan untuk menentukan alur kerja sistem yang akan dibangun [7].

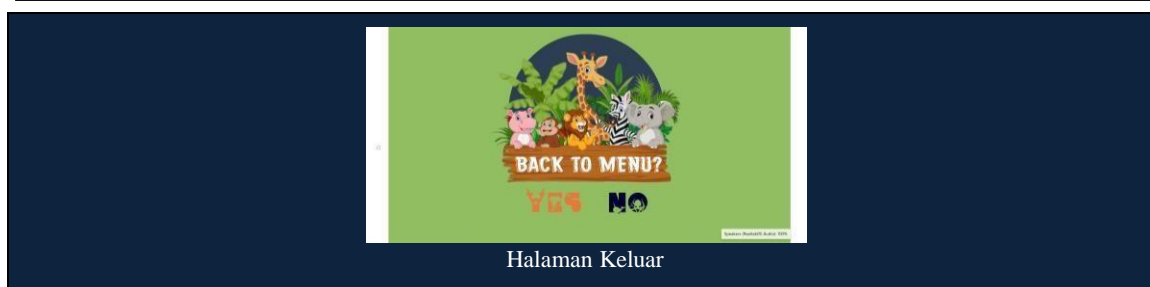


Gambar 2. Flowchart Umum Aplikasi

### 3.2. Aplikasi

Berikut merupakan hasil implementasi Aplikasi dikenalnya Hewan Untuk Anak Taman Kanak Kanak(TK) Berbasis Animasi. Pada tampilan Loading bar yang terisi penuh, tanda loading file aplikasi bisa dibuka yang muncul saat aplikasi multimedia interaktif,tampilan pada halaman menu utama, saat membuka aplikasi multimedia interaktif yang berisikan nama aplikasi sebagai gambar, tombol menu di antaranya Karnivora, Herbivora, Omnivora serta Judul aplikasi multimedia interaktif .Pada tampilan menu Karnivora,herbivora dan omnivora Tersedia 5 tombol yang dapat digunakan yakni menu untuk Kembali ke menu, Karnivora untuk pintas ke hewan Karnivora, herbivora untuk pintas ke hewan herbivora, next untuk ke gambar hewan jenis Omnivora, serta EXIT guna keluar Kembali ke menu utama, dan di akhir apalikai juga terdapat halaman menu keluar guna keluar dari halaman aplikasi [8].





Halaman Keluar

Gambar 3. Tampilan Aplikasi

#### 4. Pengujian Sistem

Ujinya bermanfaat guna mengamati apakah dialami kesalahan (*error*) ditahap pembentukan aplikasi [8]. Uji ini berupa langkah guna memperoleh kelemahan disistem yang dibentuk maka bisa diamati sistemnya sudah mencukupi syarat yang selaras target serta tidaknya. Pengkajian ini hendak melaksanakan uji blackbox testing yang mengacu terhadap kriteria fungsional perangkat lunak guna mengamati peranya selaras kehendakan atau tidak [9].

Tabel 1. Pengujian Menu Utama

No	Skenario Penguji	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Pengguna memilih tombol karnivora	Klik tombol karnivora	Menampilkan halaman karnivora	Aplikasi menampilkan	Sesuai
2	Pengguna memilih tombol Herbivora	Klik tombol Herbivora	Menampilkan halaman Herbivora	Aplikasi menampilkan	Sesuai
3	Pengguna memilih tombol omnivora	Klik tombol Omnivora	Menampilkan Halaman Omnivora	Aplikasi Menampilkan	Sesuai
4	Pengguna memilih tombol on/of audio	Klik tombol on/off audio	menjalankan perintah	Aplikasi menampilkan	Sesuai

#### 5. Kesimpulan

Aplikasi Pembelajaran Multimedia Pengenalan Hewan Untuk Anak Taman Kanak - Kanak (Tk) Berbasis Animasi yang dibuat berdasarkan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dimana pembuatannya melewati enam tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan pendistribusian telah selesai dibuat. Multimedia Pengenalan Hewan Untuk Anak Taman Kanak - Kanak (Tk) Berbasis Animasi berjalan dengan baik sesuai dengan hasil pengujian yang telah dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian Multimedia Pengenalan Hewan Untuk Anak Taman Kanak - Kanak (Tk) Berbasis Animasi memudahkan orangtua dalam menjangkau materi pembelajaran yang baik [10].

#### Daftar Pustaka

- [1] I. K. Dewi, I. P. Astawa, I. W. Siwantara, and I. G. A. B. Mataram, "Peranan Sosial Media dalam Menentukan Daerah Tujuan Wisata," *J. Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 15, no. 3, pp. 127–136, 2019, doi: 10.31940/jbk.v15i3.1462.
- [2] G. Mussardo, "Definisi Multimedia dan Unsur Multimedia," *Stat. F. Theor*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019
- [3] H. Sciences, "Hubungan dukungan sosial dengan Kualitas hidup pada penderita ODHA," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016
- [4] H. Sciences, "Hubungan dukungan sosial dengan Kualitas hidup pada penderita ODHA," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016
- [5] Diana, "PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS 4 SDN SUKOHARJO 1 MALANG," *Skripsi*, vol. 3, no. 2, 2013

- [6] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33
- [7] R. Dwi Bekti and N. Pratiwi, "Pelatihan Penyajian Data Dalam Bentuk Grafik Bagi Siswa Sman 1 Minggir," *J. Stat. Ind. dan Komputasi*, vol. 3, no. 2, pp. 84–87, 2018.
- [8] Purnomo, D. (2017). Model prototyping pada pengembangan sistem informasi. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 2(2).
- [9] M. Zakariyya, I. Fradianto, and D. Priyono, "Media Edukasi Kesehatan Tentang Merokok Yang Tepat Untuk Remaja: Literature Review the Appropriate Media of Health Education About Smoking for Adolescents: Literature Review," *J. Proners*, vol. 5, no. 2, pp. 2–15, 2020.
- [10] I. Hadi, L. Rosyanti, T. Taamu, and D. Yanthi, "Pemberian Edukasi dan Praktik Personal Hygiene dalam Meningkatkan Perilaku Hidup Sehat Anak Pondok Pesantren Di Konda, Konawe Selatan," *J. Inovasi, Pemberdaya. dan Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 38–46, 2022, doi: 10.36990/jippm.v2i1.560.