

P-ISSN : 2337 - 8344

E-ISSN : 2623 - 1247

Jurnal InformaSI dan Komputer



**Diterbitkan Oleh :
STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI**

Volume 9

Nomor 1

Tahun 2021

Penerbit

Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

**Tak atas naskahh/tulisan tetap berada pada penulis, isi diluar tanggung jawab
penerbit dan Dewan Penyunting**



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

Volume 9 Nomor 1 April 2021

Jurnal Informasi dan Komputer merupakan Sarana informasi ilmu pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi yang berupa hasil penelitian, tulisan ilmiah, Atau pun studi pustaka. Jurnal ini terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika yang bertujuan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antar kemajuan teknologi dan hasil penelitian. Jurnal ini di terbitkan pertama kali pada tahun 2013.

Penanggung Jawab:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi

Pembina:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi
Ketua Lembaga Penelitian STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi

Pimpinan Redaksi

Dwi Marisa Efendi, S.Kom., M.Ti

Redaksi pelaksana

Rustam, S.Kom., M.Ti (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Nurmayanti M.Kom (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Sukatmi, S.Kom., M.Kom (AMIK DCC
Bandar Lampung)
Sampurna Dadi Riskiono, M.Kom
(Universitas Teknokrat Indonesia)
Ifo Wahyu
Pratama, S.Kom., M.Ti (AMIK MASTER
Lampung)

Mitra Bestari

Merri Parida, M.Kom (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)

Amarudin, S.Kom., M.Eng (Universitas
Teknokrat Indonesia)

Didi Susianto, S.T., M.Kom (AMIK
DCC Bandar Lampung)

Alhibarsyah, S.T., M.Kom (Stmik Tunas
Bangsa Bandar Lampung)

Kemal Farouq Mauladi

., S.Kom., M.Kom (Universitas Islam
Lamongan)

Agus Setiawan S.Pd., M.Eng
(Universitas Muhammadiyah
Lamongan)

Ferrly Ardhy, S.Kom., M.Ti
(Universitas Aisyah Pringsewu)

Penerbit : STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi Bekerja Sama Dengan LPPM
STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Alamat Redaksi/Penerbit:

Jl. Negara No. 3 Candimas Kotabumi
Lampung Utara

No Telpon/Fax 0724 23003

Email : lppm-stmik@dcc.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmatnya Jurnal Informasi dan komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini dapat terwujud, sehingga dapat di terbit 2 (dua) kali dalam setahun ini merupakan suatu wadah untuk penyebar luasan hasil-hasil penelitian, studi pustaka, karya ilmiah yang berkaitan dengan Informatika dan Komputer khususnya bagi dosen-dosen STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi serta umumnya para cendekiawan, praktisi, peneliti ilmu Informatika dan Komputer.

Harapan dengan diterbitkannya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) ini sebagai salah satu bentuk sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu informatika dan komputer yang berkaitan dengan kajian-kajian di bidang teknologi informatik, Komunikasi Data dan Jaringan Komputer, perancangan dan Rekayasa Perangkat Lunak, serta ilmu-ilmu yang terkait dengan bidang Informatika dan Komputer lainnya.

Berkenaan dengan harapan tersebut, kepada para peneliti, dosen dan praktisi yang memiliki hasil-hasil penelitian, kajian pustaka, karya ilmiah dalam bidang tersebut diatas, dengan bangga redaksi Jurnal Informatika dan Komputer (JIK) menerima naskah ringkasan untuk dimuat pada jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi dengan berpedoman pada penulisan naskah jurnal sebagaimana dilampirkan pada halaman belakang (Bagian kulit dalam) buku jurnal ini.

Mutu dari suatu jurnal ilmiah tidak hanya ditentukan oleh para pengelolanya saja, tetapi para penulis dan pembaca jualan yang mempunyai peranan besar dalam meningkatkan mutu jurnal Informatika dan Komputer ini. Merujuk pada realita ini kamu sangat mengharapkan peran aktif dari peneliti untuk bersama-sama menjaga dan memelihara keberlangsungan dari jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini. Yang juga tidak kalah pentingnya dari partisipasi tersebut diatas, adalah saran dan kritik yang membangun dari pembaca yang budiman agar kiranya dapat disampaikan langsung kepada redaksi JIK. Saran dan kritik yang membangun akan dijadikan masukan dan pertimbangan yang sangat berarti guna peningkatan mutu dan kualitas Jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Tak lupa diucapkan terima kasih yang tak terhingga atas perhatian dan kerjasama dari semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu hingga dapat diterbitkan nya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Semoga apa yang telah diperbuat untuk kebaikan akan menjadi amal ibadah, amin.

Kotabumi, 25 April 2021

Dewan Redaksi



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

VOL. 9 NO. 1 THN. 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
Implementasi Framework ITIL 3 Pada Aplikasi Pelayanan Pelanggan Terpadu PT. PLN (PERSERO) Wilayah Kotabumi Ferly Ardhy, Dwi Marisa Efendi, Mitha Franciska, Nur Aminudin, Rustam, Abdullah Umar Faqih Al Ikhsani (Universitas Aisyah Pringewu, STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	01-06
Penerapan Metode Naive Bayes Dalam Menentukan Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Berrorganisasi Terhadap Presentasi Belajar Debby Febriani R Saragih, Heru Satria Tambunan, Jaya Tata Hardinata (STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar Indonesia).....	07-15
Penerapan Data Mining Untuk Prediksi Penjualan Pupuk Dengan Metode Algoritma Apriori Dwi Marisa Efendi, Sidik Rahmatullah, Asep Afandi, Pakarti Riswanto, Nurmayanti (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	16-21
Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Surat Pengantar Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter Guna Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pada Desa Tambaksari Kidul Kabupaten Banyumas Endang Setyawati I, Suyudi, Foustino Asprilla Gunantara, Hadion Wijoyo (STIKOM Yos Sudarso Purwokerto, STMIK Dharmapala Riau)	22-31
Implementasi Algoritma Naive Bayes Untuk Menentukan Tingkat Kedisiplinan Siswa Sidik Rahmatullah, Iko Prastiyo (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	32-44
Pemanfaatan Framework Codeigniter Untuk Membangun Aplikasi Display Produk Di Alfamart Rajabasa Yuli Syafitri I, Yudi Dwi Pramudya, Muhammad Rasid (AMIK Dian Cipta Cendikia, STMIK Tunas Bangsa)	45-52
Perbandingan Metode Nearest Neighbor, Ward Dan K-Means Dalam Menentukan Cluster Data Kinerja Kantor Unit Bank Abc Bambang Suprpto, Henry Simanjuntak, Sulasminarti (AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu)	53-65

<p>“Aplikasi Computer Basic Test (Cbt) Pada Smk Ma’arif Sukoharjo Kec. Pringsewu Kab. Pringsewu Berbasis Web” Rima Mawarni, Dewi Triyanti. Ardiansyah (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi, AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu)</p>	67-71
<p>Pengembangan Aplikasi Pencarian Guru Privat Editing Video Berbasis Android Nurhasan Nugroho, Riduwan Napianto, Imam Ahmad, Wahyu Ariya Saputra (Universitas Bina Bangsa, Universitas Teknokrat Indonesia)</p>	72-78
<p>Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) Darsin, Desi Triyana (Universitas Megou Pak Tulang Bawang).....</p>	79-87
<p>Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android Ngajiyanto, Sigit Mintoro, Melpin Aprido Jenius, (STMIK Dian Cipta Cendikia kotabumi)</p>	88-93
<p>Rancang Bangun Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Dua Dimensi Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Aliy Hafiz¹, Chandra Kirana², Yarza Aprizal³, Ferry Susanto⁴, Nanang Durachman⁵, Zaenal Mutaqin Subekti⁶, Rezki H Kapri⁷ (AMIK Dian Cipta Cendikia¹, ISB Atma Luhur², STMIK PalComTech³, STMIK Surya Intan⁴, STMIK DCI⁵, STMIK Bani Saleh⁶).....</p>	94-100

RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DUA DIMENSI UNTUK PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK

Aliy Hafiz¹, Chandra Kirana², Yarza Aprizal³, Ferry Susanto⁴,
Nanang Durachman⁵, Zaenal Mutaqin Subekti⁶, Rezki H Kapri⁷
AMIK Dian Cipta Cendikia¹, ISB Atma Luhur²,

STMIK PalComTech³, STMIK Surya Intan⁴, STMIK DCI⁵, STMIK Bani Saleh^{6,7}

Jl. Cut Nyak Dien No.65, Durian Payung, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung

E-mail : hafizdahsyat@gmail.com¹, Chandra.kirana@atmaluhur.ac.id², yarza_afrizal@palcomtech.ac.id³,
ferrysusanto80@gmail.com⁴, nanang@stmik-dci.ac.id⁵, zms.stmikbanisaleh@gmail.com⁶,
rezki564@gmail.com⁷.

ABSTRAK

Media interaktif mengenal nama-nama hewan ini menampilkan berbagai macam binatang dan Habitat nya. Disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak usia dini dibantu oleh guru pembimbingnya atau orang tua. Hal ini tentu menuntut untuk bisa menarik perhatian anak-anak dan berusaha mengoptimalkan penyampaian informasi yang ada di media interaktif ini agar bisa dicerna dengan baik. Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, penulis akan merancang media pengajaran mengenal nama-nama berupa gambar yang menampilkan hewan yang juga dilengkapi dengan audio dari suara binatang. Elemen visual dan audio yang digabungkan dalam media ini diharapkan mampu mencapai tujuan dari perancangan media interaktif tersebut. Tujuan dari perancangan media interaktif itu sendiri adalah bagaimana agar penyampaian informasi tersebut lebih optimal dan dapat meningkatkan atensi serta kemandirian anak usia dini dalam mengenal mengenal hewan dan tumbuhan disekitar melalui media interaktif tersebut. Hasil perancangan media interaktif mengenal nama-nama hewan dikemas dalam bentuk aplikasi android dengan desain yang apik agar anak-anak menjadi tertarik. Dimana informasi yang dikemas adalah berupa mengenal nama-nama hewan, video bernyanyi dan kuis menebak hewan.

Kata kunci: media, interaktif, android, dua dimensi, audio visual

Abstracts

The interactive media recognizing the names of these animals displays various kinds of animals and their habitats. Presented in pictures and writing. The delivery process to early childhood is assisted by the teacher or parent. This certainly demands to be able to attract children's attention and try to optimize the delivery of information in this interactive media so that it can be digested properly. Starting from this problem, the author will design a teaching media to recognize names in the form of images that display animals that are also equipped with audio from animal sounds. The visual and audio elements that are combined in this media are expected to be able to achieve the objectives of designing the interactive media. The purpose of designing the interactive media itself is how to deliver the information more optimally and to increase the attention and independence of early childhood in getting to know the animals and plants around them through interactive media. The results of designing interactive media to recognize animal names are packaged in the form of an android application with a neat design so that children become interested. Where the information is packaged in the form of knowing the names of the animals, singing videos and animal guessing quizzes.

Keywords: media, interactive, android, two-dimensional, audio-visual

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi pada zaman sekarang ini dapat membuat khawatir sebagian pengguna, yang terdiri dari baik orang tua khawatir dengan

perkembangan yang begitu sangat cepat. Bentuk kekhawatiran itu kerap muncul terhadap anak-anak mereka, sehingga mereka menjadi bingung bagaimana caranya memberikan pelajaran-pelajaran. Terutama pelajaran sekolah yang diharapkan menjadi nilai positif terhadap anak mereka. Salah satu teknologi informasi saat ini yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran[1].

Media pembelajaran berperan sangat penting untuk menunjang keefektifan proses kegiatan pembelajaran dan proses penyampaian materi ajar. Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang sangat penting dari proses belajar, oleh sebab itu, perlu dicari solusi terbaik agar suatu media pembelajaran bisa menjadi solusi terbaik, salah satu solusinya adalah media pembelajaran interaktif dimana media ini mempunyai beberapa unsur seperti video, suara, gambar dan berbagai aktivitas, sehingga harapannya adalah pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan perhatian siswa menjadi lebih baik serta anak-anak sehingga merasa senang saat belajar dibandingkan dengan hanya menggunakan buku berbasis teks saja. Apabila dalam pembelajaran dan proses belajar potensi siswa menjadi berkembang dengan baik, maka kemampuan siswa itupun akan berkembang pula, hal ini tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain daripada itu, seorang gurupun dituntut dalam menerapkan proses pembelajarannya, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang efektif, menarik dan interaktif[2].

Dalam dunia pendidikan yang majemuk seperti saat ini, setiap tenaga pendidik atau guru yang saat ini terjadi sudah seharusnya di tuntut untuk dapat menggunakan teknologi berbasis komputer dalam menyampaikan bahan pembelajarannya, penyampaiannya ini salah satunya kepada siswa yaitu sebagai media peraga atau media pembelajaran di kelas. Taman Kanak-Kanak atau disingkat dengan TK pada umumnya yang terjadi dalam pembelajaran yaitu menyampaikan pembelajaran kepada peserta didiknya dengan cara yaitu guru membaca, kemudian siswa mendengarkan. Disini yang terjadi adalah ketidakefektifan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Karena siswa menjadi mudah bosan serta yang terjadi siswa kurang tertarik dalam menyimak materi ajarnya. Sehingga proses belajar interaktif menjadi

menurunkan minat siswa. Dengan adanya media pembelajaran para guru bisa memberikan pengajaran kepada anak didiknya melalui media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh sang anak. Dengan media pembelajaran interaktif berbasis android ini anak didik dapat belajar sambil bermain[3].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Dalam metode ini, yang penulis lakukan adalah melakukan pengamatan tentang objek penelitian. Pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap berbagai aplikasi sejenis yang digunakan ditempat penelitian, baik melalui media *online* ataupun buku-buku. Hal ini digunakan sebagai bahan referensi untuk mendapatkan hasil yang terbaik sesuai dengan materi yang dibahas.

2. Teknik Wawancara (*Interview*)

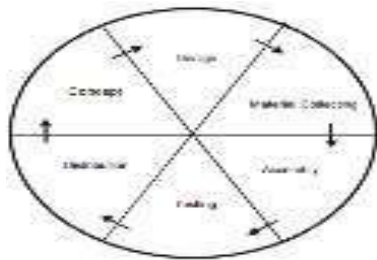
Teknik interview adalah penulis menanyakan secara langsung kepada pihak yang terkait untuk mengumpulkan data data yang diperlukan.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Disini penulis mempelajari dan membaca sumber penelitian lain seperti buku-buku, dimana buku sebagai bahan acuan penelitian dengan mengembangkan pengetahuan penulis sendiri.

2.2 Model Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan penelitian media pembelajaran berbasis android ini, metode yang digunakan adalah model pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther yang kemudian dikenal sebagai model produk pembelajaran berbasis komputer, dimana dalam model pengembangan sistem ini dikembangkan melalui enam tahap, yaitu:



Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia

Model penelitian seperti pengembangan sistem seperti ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni:

1. Konsep (*concept*)

Tahap ini dilakukan untuk menentukan, mengidentifikasi, dan merumuskan kompetensi dasar yang ada berdasarkan silabus, serta menetapkan indikator pembelajaran. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah media pengenalan Media interaktif yaitu mengenal hewan yang sering di lihat disekitar kita.

2. Perancangan (*design*)

Dalam tahap ini ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: (a) memilih dan menetapkan software yang digunakan, (b) mengembangkan flow chart, (c) merancang storyboard.

3. Pengumpulan bahan (*materials collecting*)

Kegiatan ini berupa mengumpulkan bahan atau materi yang akan digunakan dalam pembelajaran yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif, adapun aspek pendukung seperti gambar, audio-video, dan clip-art image yang menarik.

4. Tahap pembuatan

Tahap ini dilakukan untuk melakukan penyusunan materi yang akan digunakan untuk mengenal nama hewan yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap frame, dengan menggunakan perangkat lunak pembangun android yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga dilakukan penggabungan dan mencoba mensinergikan berbagai elemen-elaman yang ada dalam multimedia, seperti tulisan atau teks, gambar, foto, video, animasi, musik, dan narasi,

agar menjadi sebuah media pembelajaran multimedia interaktif yang menarik.

5. Uji coba media

Adapun hal yang terpenting dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android ini ada beberapa tahapan, adapun yang harus dilalui dalam mengembangkan media ini yaitu meliputi uji coba para ahli, uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan[4] .

6. Tahap Distribusi/distribution

Tahap mempublikasikan/penyedar luasan produk hasil pengembangan. Tahap ini tidak dapat dilaksanakan mengingat sangat terbatasnya waktu dan biaya[5].

2.3.1 Aplikasi Android

Aplikasi Android adalah aplikasi berbasis yang dibangun berbasis android yang bersifat terbuka atau yang disebut dengan open source yang dijalankan di smartphone atau tablet atau personal komputer. Aplikasi bisa apa saja seperti aplikasi pembelajaran, aplikasi bisnis, game dan lain lain[6][7].

2.3.2 Media Pembelajaran

Adapun media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam menunjang pelaksanaan selama proses belajar mengajar, mulai dari jenis buku kemudian sampai ke penggunaan perangkat elektronik atau digital dikelas. Adapun media pembelajaran ini berfungsi agar para guru bisa menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami, jika materi itu hanya menggunakan pengucapan lisan atau verbal. Misalnya, penjelasan tentang siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia, dan lain-lain[8].

2.3.3 Dua Dimensi

Dua Dimensi merupakan bentuk dari suatu benda yang dimana benda tersebut hanya memiliki panjang dan lebar. Istilah ini biasanya digunakan untuk bidang seni, animasi dan matematika, serta komputer [9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan

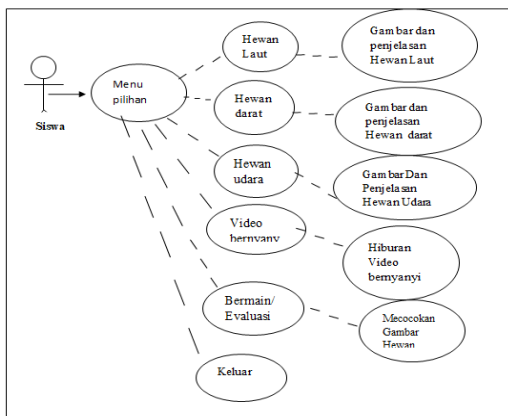
Setelah tahap analisis dan desain sistem selesai, maka telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian selanjutnya masuk ke dalam tahapan perancangan sistem. Dengan demikian perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
4. Dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan gambaran dari sketsa atau pengaturan untuk beberapa elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan utuh yang berfungsi.

Pada tahapan ini berarti sistem akan dibuat sebagaimana mestinya seperti tujuan awal dari pembuatan sistem ini. Pembuatan perancangan ini nantinya akan menggunakan beberapa software agar dapat memperoleh hasil yang maksimal seperti: Photoshop, Macromedia flash.

3.1.1 Usecase user

Use case diagram ini digunakan dalam memodelkan proses pembelajaran berdasarkan perspektif penggunaan sistem. Usecase mempersentasikan operasi operasi dilakukan oleh actor. Berikut use case diagram User pada media interaktif mengenal hewan.

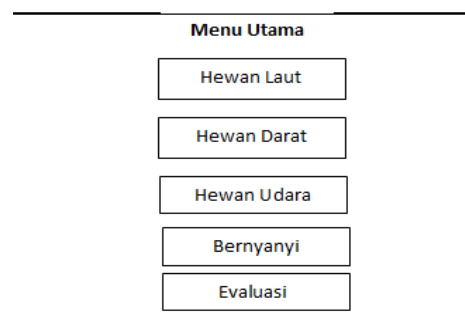


Gambar 2. Usecase user

3.1.2 Perancangan Story Board

Storyboard merupakan bentuk rancangan yang terdiri dari sketsa gambar yang dilengkapi petunjuk atau catatan aksi dalam pengambilan gambar yang digunakan untuk kebutuhan dalam Shooting. Selama proses produksi ini, perancangan dilakukan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan sketsa storyboard sebagai media yang terpadu.

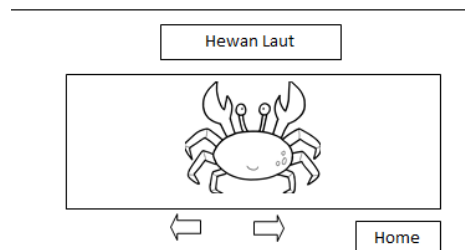
a. Tampilan Menu Utama



Note: storyboar menu utama
 Dialog: pada menu utama terdapat 4 menu yaitu mengenal hewan (darat,laut,udara) , video berryanyi game evaluasi
 Sound: spongebob mp3

Gambar 3. Tampilan Menu Utama

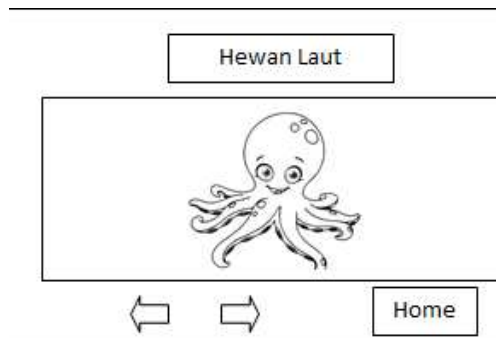
b. Tampilan hewan laut



Note: Storyboard Hewan Laut
 Dialog: Pada Menu Utama Terdapat Hewan Kepiting
 Sound: Spongebob Mp3

Gambar 4. Tampilan hewan laut

c. Tampilan hewan laut



Note: Storyboard Hewan Laut
 Dialog: Pada Menu Utama Terdapat Hewan

Gambar 5. Tampilan hewan laut

3.2 Hasil

Berikut ini adalah hasil dari penelitian media interaktif pembelajaran taman kanak-kanak. Karakteristik Software atau perangkat lunak dalam melakukan perancangan sebuah sistem yang menjadi media interaktif harus berpedoman kepada pedoman utama yang terdiri dari karakteristik dan unsur yang terdapat pada media interaktif, adapun unsurnya yaitu: memiliki format media ajar yang interaktif. dimana akan dibuat terdiri dari 5 elemen utama bahan ajar yaitu Jenis hewan, Cara main, Bernyanyi, Profil, dan Cara keluar.

a. Halaman Utama Aplikasi

Pada halaman utama aplikasi ini menamapilkan content berupa gambar background dan tombol, tombol tersebut merupakan menu aplikasi diantaranya adalah tombol menu hewan darat, laut, udara, tombol menu bernyanyi, tombol menu evaluasi.



Gambar 6. Halaman Utama

b. Halaman Menu Hewan Laut

Tombol menu hewan laut pada halaman ini bila diklik akan membuka halaman hewan laut yang di dalam terdapat gambar disertai penjelasan jenis-jenis hewan laut yang terdiri dari kepiting, cumi cumi, gurita, penyu, dan singa laut. Pada halaman ini terdapat tombol back yang fungsinya kembali ke halaman utama, tombol navigasi panah kanan fungsinya untuk membuka halaman selanjutnya, sedangkan panah kiri untuk membuka halaman sebelumnya, tombol home, fungsinya untuk kembali ke menu utama.



Gambar 7. Hewan Laut kepiting



Gambar 8. Hewan Laut Cumi

C. Halaman Menu Hewan Darat

Tombol menu hewan darat pada halaman ini bila diklik akan membuka halaman hewan darat yang di dalam terdapat gambar disertai penjelasan jenis-jenis hewan darat yang terdiri dari singa, harimau, gajah, zebra, dan oranghutan . Pada halaman ini terdapat tombol back yang fungsinya kembali ke halaman utama, tombol navigasi panah kanan fungsinya untuk membuka halaman selanjutnya, sedangkan panah kiri untuk membuka halaman sebelumnya, tombol home, fungsinya untuk kembali ke menu utama.



Gambar 9.. Halaman Menu Hewan Darat Singa



Gambar 10. Hewan Darat Harimau

D. Halaman Menu Bernyanyi

Tombol menu bernyanyi pada halaman ini bila diklik akan membuka halaman berupa video

bernyanyi lagu anak burung kakak tua yang di dalam terdapat gambar disertai sound lagu anak.



Gambar 11. menu bernyanyi

E. Halaman Menu Evaluasi

Tombol menu eveluasi pada halaman ini bila diklik akan membuka halaman game yang di dalam terdapat gambar, text dan audio latihan untuk anak. yang sama akan tetapi baris ke dua pada halaman ini berbeda urutannya, maksudnya untuk mencocokkan gambar yang sama antar baris satu dan dua dengan mendrag gambar yang akan di pasangkan dengan gambar yang sama. Pada halaman ini terdapat tombol back yang fungsinya.



Gambar 12. Halaman Menu Evaluasi (Game)

4. KESIMPULAN

Media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan ini menampilkan beberapa nama - nama hewan dan tumbuhan disertai dengan kuis Mencocokkan gambar hewan. Media interaktif merupakan sebuah media yang dirancang untuk membentuk respon yang aktif bagi target audiencenya. Hal tersebut dikonsepsi sedemikian rupa sehingga penyampaian informasi tersebut lebih optimal dan dapat meningkatkan atensi serta kemandirian anak usia dini dalam mengenal nama - nama hewan dan tumbuhan melalui media interaktif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Bagi Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938-946.
- [2] Herdiyanto, D. M., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tema Tanah Bagi Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 88-96.
- [3] Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Informatika*, 8(1), 36-44.
- [4] Anestasya, Y., Hafiz, A., Setiawan, H., & Komarudin, A. (2021). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Puspa Jaya Berbasis Android. *Prosiding Snast*, 115-124.
- [5] Santosah, P., & Haryanto, E. V. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Aksara Hangeul Korea Dengan Audio Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 981-995.
- [6] Ikhsan, F. K., Fahurian, F., & Hafiz, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Cloud Storage Dengan Anggular Dan Firebase Berbasis Android. *Expert: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 9(2).
- [7] Hafiz, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (Jeda)*, 1(1).
- [8] Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- [9] Fadhilaturrahmi, F., & Ananda, R. (2018). Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 12-21.