

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS APLIKASI FLASH DI TK
AISYIYAH PARANG TAMBUNG**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

2022

11/02/2022

1 esp
Smb. Alumi

M0060/PAUD/2200
RAO
e



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ST RAODAH**, NIM: **105451108217**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 121 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal 19 Jumaidil Akhir 1443 H / 22 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Selasa Tanggal 25 Januari 2022 M.

19 Jumaidil Akhir 1443 H
22 Januari 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Anir Martuty, S.Si., M.Pd. (.....)
 3. Dr. Rusmayadi, M.Pd. (.....)
 4. Hj. Musfirah, S.Ag., M.Pd. (.....)



Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D

NBM : 860 934



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Flash di Tk Aisyiyah Parangtambung makassar Sulawesi Selatan.

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : ST RAODAH
NIM : 10545 1108217
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujika.

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Rusmayadi, M.Pd.
NIDN. 0017097802

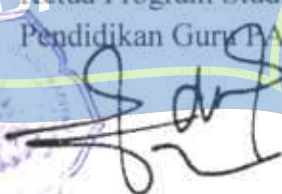

Hajerah, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0911108702

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sitti Raodah

NIM : 105451108217

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi: "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Aplikasi Flash Di Tk Alisyiah Parang Tambung Makassar Sulawesi Selatan"

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar,
Yang Membuat Pernyataan


Sitti Raodah



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sitti Raodah

NIM : 105451108217

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2021

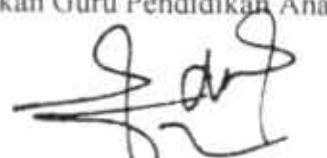
Yang Membuat Perjanjian


Sitti Raodah

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Tasrif Akro S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.”

(QS Al-Insyirah 5-7)

“Dimana ada kemauan disitu ada jalan, *Where There Is a Will, There Is a Way*”

(Nadila Julinda)

PERSEMBAHAN :

Karya ini di Persembahkan Kepada Kedua orang tuaku, bapak Kamuseng Jarung dan ibu ST Naimah serta keluargaku yang senantiasa memberiku semangat, dukungan dan do'a sepanjang waktu. Serta PWA Aisyiyah Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan dan PP Aisyiyah. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah banyak memberiku kemampuan dalam belajar.

ABSTRAK

SITTI RAODA. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi *Flash* Di Tk Aisyiyah Parang Tambung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Rusmayadi dan Pembimbing II Hajerah.

Masalah utama dalam penelitian yaitu: Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambun. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pengumpulan data dilakukan dengan teknis observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dari penelitian ini terdiri data primer yaitu guru dan anak didik di TK Aisyiyah Parang Tambung data sekunder yaitu berupa yang dilakukan dalam Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Aplikasi *flash*. subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik di TK Aisyiyah Parang Tambun sebagai objek yang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* anak didik merasa senang, bisa menerima materi dengan baik, serta pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Animasi, Aplikasi *Flash*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Kemudian kepada kedua orang tuaku bapak Kamuseng jarung dan ibu St Naimah yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani dengan canda, kepada bapak Dr. Rusmayadi, M.Pd dan ibu Hajerah, S.Pd.I, M.Pd. pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis berikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ijin

untuk melakukan penelitian, dan Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Ibu Hamsinah S.Pd selaku kepala sekolah TK Aisyiyah Parangtambung Makassar Sulawesi Selatan yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada sahabat dan teman-teman PG PAUD kelas 17 C atas kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh dari manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin

Makassar, Januari 2022

Sitti Raodah

105451108217

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Efektivitas	15
a. Pengertian Efektivitas	15
b. Ciri-ciri pembelajaran yang efektif	15
2. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Macam-Macam Media Pembelajaran	18

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	19
e. Prosedur Pemilihan Media	20
3. Media Animasi.....	21
a. Pengertian Pengertian Media Animasi.....	21
b. Jenis-Jenis Video Animasi.....	22
c. Pembuatan Media Animasi.....	23
d. Langkah-langkah Pembuatan Video Animasi.....	24
e. Kelebihan Video Animasi.....	27
f. Kekurangan Video Animasi.....	28
4. Aplikasi Flash.....	28
a. Adobe Flash.....	28
b. Macromedia Flash.....	32
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Rancangan Penelitian.....	42
B. Data Dan Sumber Data.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
D. Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian.....	52
C. Pembahasan.....	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
D. Kesimpulan	69
E. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT	



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

1. Surat Izin Penelitian Pemerintahan Kabupaten Bulukumba Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
2. Surat Izin Penelitian Pemerintahan Kabupaten Bulukumba Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik
3. Surat izin Penelitian Dari LP3M
4. Surat Keterangan Validasi
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi

Lampiran II

1. Pedoman Wawancara
2. Hasil Wawancara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas diartikan sebagai sebuah proses dengan metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2011: 10). Usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan utama dalam sistem pendidikan Indonesia, hal ini tercantum dalam Undang – Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mutu pendidikan di sekolah ditentukan oleh kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya. Guru adalah orang yang bertugas membantu anak didik untuk mendapatkan pengetahuan sehingga ia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya (Majid, 123: 2009). Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang dapat memotivasi anak didik untuk senantiasa belajar dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, hal tersebut akan mempunyai pengaruh positif dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat akan berdampak pada bentuk-bentuk interaksi sosial di masyarakat. Kehadiran teknologi telah memberikan pengaruh cukup besar dalam tanda kehidupan manusia. Salah satunya aspek pendidikan. Tujuan pendidikan adalah anak didik dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Untuk mengembangkan potensi anak didik dibutuhkan suatu tindakan yaitu tindakan belajar.

Efektivitas Anak Usia Dini dapat dilihat dari aktivitas Anak Usia Dini selama pembelajaran berlangsung, respons Anak Usia Dini terhadap media pembelajaran animasi. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu Anak Usia Dini memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Tolak ukur efektivitas pembelajaran adalah keaktifan belajar Anak Usia Dini dan pemahaman Anak Usia Dini yang dilihat dari penggunaan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi flash.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK bukan pendidikan yang diwajibkan. Namun, apabila kita memaknai lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini, pendidikan TK atau prasekolah merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa mendatang, (Azhar Arsyad, 1015: 201). Hal ini sesuai dengan ungkapan berbagai tokoh pendidikan anak bahwa pendidikan pada usia dini merupakan tahapan yang sangat fundamental bagi perkembangan dan pendidikan

selanjutnya. Bagi guru TK, memahami hakikat pendidikan dan pembelajaran di TK merupakan suatu tuntutan yang sangat mendasar.

Berbicara mengenai pendidikan, khususnya sistem pendidikan formal tidak terlepas dari pengembangan sistem-sistem yang mendukung. Dengan demikian guru sebagai tenaga pendidik memegang peranan utama dalam proses mengajar, guru harus memiliki kemampuan dasar mengelolah kelas, menguasai materi yang akan diajarkan serta menggunakan metode dan srategi sesuai konsep yang diajarkan. Mengajar berarti banyak pengalaman belajar kepada anak usia dini menyampaikan berbagai informasi, fakta, konsep, prinsip dan teori sebagai materi pembelajaran.

Guru sebagai pendidik akan terus menerus untuk selalu mengembangkan media pembelajaran agar kesulitan dalam pembelajaran dapat dipecahkan. Oleh Karena itu pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna tercapainya iklim pembelajaran aktif yang bermakna adalah tuntutan yang mesti dipenuhi bagi para guru. Hal ini pula yang menjadi tuntutan para tenaga pendidik untuk selalu berkembang dan meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran guna mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran serta memudahkan anak usia dini dalam memahami poin-poin penting yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan peranannya, sebuah media harus mampu mempermudah, memfasilitasi, mengkongkritkan dan memotivasi pendidik sehingga anak usia dini memperoleh kemudahan, terfasilitasi, dan memahami hal yang abstrak dalam

proses belajar. Jika ditinjau kedudukan dari media dalam pembelajaran, media memiliki peranan penting yang mendukung tujuan dari suatu pembelajaran.

Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Metamorfosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi penyediaan-permintaan dan pemberian layanan secara multi-sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk menyerap informasi, menjadikan pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariasi dan secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut dan memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu anak usia dini dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran, (Rusman 2013: 99). Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media Pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasi dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan sikap peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 12 Juni 2021 dengan guru di TK Aisyiyah Parang Tambung, peneliti mendapatkan permasalahan di TK Aisyiyah Parang Tambung diantaranya: (1) Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Flash* belum pernah digunakan di TK Aisyiyah Parang Tambung, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif kepada anak, (2) Minimnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Flash* sehingga menjadi hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (3) Guru masih menggunakan metode klasik dalam pembelajaran dan strategi yang digunakan oleh guru kurang kreatif, (4) Alat peraga atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga sangat terbatas yang membuat anak kurang efektif dan kondusif dalam memahami penjelasan Guru.

Di era Teknologi dan Informasi saat ini, di TK Aisyiyah Parang Tambung masih belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *flash* sebagai media pembelajarannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara baru berupa media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flash* yang merupakan salah satu alat bantu yang di gunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk memudahkan anak memahami materi yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berpikir anak. Media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flash* dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pengajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang cocok, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar

dapat berjalan dengan lancar. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan anak usia dini akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dengan basic teknologi memberikan dampak yang positif bagi kemampuan dan kemauan anak usia dini untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diujikan yaitu penggunaan aplikasi *Flash* yang merupakan salah satu software komputer yang digunakan untuk mendesain animasi.

Menurut Niken Ariani dan Dany Hariyanto menyatakan (2010: 15), mengartikan media pembelajaran animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif, inovatif untuk menangkap konsep materi yang disampaikan. Media media pembelajaran animasi adalah alat bantu pengajaran berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian anak usia dini dan memotivasi anak usia dini untuk belajar mengingat kembali pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari.

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran seperti aplikasi *flash*. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *flash* dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *flash* diharapkan dapat

meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini. Aplikasi *flash* adalah *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada anak usia dini dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada anak usia dini dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar anak usia dini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi flash merupakan media pembelajaran yang efektif.

Penggunaan aplikasi *flash* dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena aplikasi *flash* menampilkan simulasi maupun peragaan-peragaan yang dapat memudahkan anak usia dini dalam memahami materi pembelajaran sehingga anak usia dini dapat menangkap konsep-konsep materi dengan baik dan benar serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu aplikasi flash merupakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar anak usia dini.

Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *flash* anak usia dini tidak hanya membayangkan, tetapi anak usia dini dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *flash* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat anak usia dini lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, serta memberikan pengalaman baru untuk membuat anak usia dini termotivasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *flash* memberikan peluang kepada anak usia dini untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar dan

memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar anak usia dini menjadi meningkat.

Berdasarkan pernyataan diatas menunjukan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang cocok, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk meneliti dengan judul: *"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Aplikasi flash Di TK Aisyiyah Parang Tambung"*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan hasil pra survey maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Aplikasi *flash* Di TK Aisyiyah Parang Tambung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu Untuk memperoleh informasi bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Aplikasi *flash* Di TK Aisyiyah Parang Tambung

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah.

- b. Sebagai acuan dan menambah motivasi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mengenai media animasi berbasis aplikasi *flash*.
- c. Menambah khazanah pendidikan di Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi.
- 2) Dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini yaitu media animasi berbasis aplikasi *flash*

b. Bagi Anak

Penggunaan media pembelajaran dapat menambahkan pemahaman pada materi dan pengetahuan dan motivasi belajar anak didik akan bertambah sehingga akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti yaitu dapat memberikan gambaran pada pembelajaran yang akan datang, dan masukan kepada pengajar bahwa ada banyak media pembelajaran yang dapat.

E. Definisi Istilah

Penegasan istilah suatu penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas agar tidak terjadi salah penafsiran

1. Efektivitas

Efektivitas sama dengan keefektifan yang berarti mencapai keberhasilan. Efektivitas merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektifitas. Efektivitas berasal dari bahasa Inggris “*effectivity*” (kata sifat) yang berarti ada efeknya, dapat membawa hasil, berhasil guna (KBBI, 2001: 284). Efektivitas menurut Siagian (2001: 24) adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dilakukannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan jika hasil kegiatan mendekati sasaran maka semakin tinggi efektifitasnya.

★ Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Aplikasi *Flash* sebagai media pembelajaran mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil, dilihat dari hasil belajar anak usia dini yang dapat mencapai nilai diatas KKN

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didik dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri anak didik. Dalam proses pembelajaran seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh anak didik

sebelumnya. Tanpa media, anak didik tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan akhirnya membuat anak didik tidak dapat sepenuhnya mengerti tentang materi tersebut. Oleh karena itu, media sangat penting untuk mencegah *verbalisme* pada diri anak didik.

Menurut (Bahri dan Zain, 2012: 73) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesanguna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

3. Media Animasi

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak didik yang dapat merangsang anak didik untuk belajar (Arsyad, 2009:4-5). Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga anak didik dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap

proses perubahan tersebut. Amir dan Ishak (2011: 2) menjelaskan media animasi dapat berupa film, video, yang dapat disisipkan gambar, tulisan dan foto. Media pembelajaran berupa animasi komputer merupakan salah satu media yang menarik yang dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi kepada anak didik. Animasi komputer menampilkan gambar bergerak dan juga suara terhadap suatu kejadian. Media animasi dapat digunakan pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita dengan menampilkan langkah kerja menjahit.

4. Aplikasi *Flash*

a. *Adobe Flash*

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik. (Syariful Fahmi, 2014: 97).

Adobe Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan lain sebagainya. Software ini

juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs website atau blog, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

b. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah salah satu software yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vector yang sangat diminati saat ini. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis. (Salamah, 2009: 105).

Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan keseluruhan isi web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Pada awalnya, *Flash* yang dilengkapi bahasa pemrograman *Action Script* digunakan oleh *developer web* untuk mendesain web menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun, *Flash*

banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan banner, intro film, *CD interactive*, hingga pembuatan dan animasi. *Macromedia flash* memiliki fitur pembuatan animasi. Animasi telah banyak manfaat seperti membantu memahami bahan ajar, membuat pembelajaran lebih bermakna, membuat materi pembelajaran mudah dipahami dan membantu memvisualisasikan materi pembelajaran



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektivitas

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektifitas

Efektivitas adalah berasal dari kata efektif yang mempunyai arti berhasil atau kata efek mengandung arti akibat. Efektivitas adalah kesesuaian dan ketepatan sebuah usaha yang dilakukan dengan hasil atau tujuan yang akan dicapai, (Djamarah, 2010:201). Dalam bidang guru, efektivitas dapat dilihat dari dua segi, pertama berhubungan dengan guru, yaitu sejauh mana jenis-jenis kegiatan yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, yang kedua berhubungan dengan anak didik yaitu sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran yang diinginkan telah dicapai anak didik melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dicapai. Nilai efektivitas guru sangat erat hubungannya dengan guru sebagai guru. Adapun kriteria guru yang efektif dilihat dari guru, mempunyai ciri-ciri menurut (Ekosusilo, 2002: 67) sebagai berikut:

- a. Mempunyai keterampilan berkomunikasi.
- b. Dapat menjelaskan persoalan atau topik secara jelas dan tidak berbelit-belit.
- c. Menguasai bahan pengajaran yang diberikan kepada anak didiknya.
- d. Mampu membuat suasana menjadi hidup dalam arti anak didik tertarik dan berpikir serius tentang topik yang diberikan.

b. Ciri-ciri pembelajaran yang efektif

Menurut (Eggen & Kauchak, 2013: 88) yang dikutip oleh Bambang Warsita, ciri-ciri pembelajaran yang efektif yaitu:

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat terjadi karena adanya persiapan atau perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, serta menghasilkan hasil belajar peserta didik yang baik.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didik dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri anak didik, (Hamalik, 1994: 85). Dalam proses pembelajaran seringkali guru

menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh anak didik sebelumnya. Tanpa media, anak didik tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan akhirnya membuat anak didik tidak dapat sepenuhnya mengerti tentang materi tersebut. Oleh karena itu, media sangat penting untuk mencegah verbalisme pada diri anak didik.

Menurut (Bahri dan Zain, 2012:71) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesanguna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat berupa fotografis, atau elektronis yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik serta perhatian dan minat anak didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Sudjana & Rivai, 2011:58) mengemukakan bahwa mamfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak didik yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak didik sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar dan bahan pembelajarannya akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Kemp & Daytonber, 2013:99) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baik.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi anak didik, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi katadan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

c. **Macam-Macam Media Pembelajaran**

Dalam perkembangan media pembelajaran seiring mengikuti zaman perkembangan teknologi sangat banyak sekali yang dapat dibuat sebagai bahan ajar sebagai media pembelajaran. Menurut (Haris Budiman, 2016:54) perkembangan teknologi, media pembelajaran dibagi menjadi 4 macam, yaitu:

- a. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

- b. Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- c. Teknologi berbasis computer merupakan cara menghasilkan, menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.
- d. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan pada anak didik setelah penggunaan anak didik, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik anak didik. Pada kondisi di zaman sekarang ini, media berbasis teknologi yang disajikan oleh *mobile device* akan sangat relevan untuk dijadikan sebagai alat bantu belajar anak didik, fungsi *mobile device* untuk memantau, mengelola, dan mengamankan berbagai device karyawan (smartphone, laptop, tablet dan sebagainya). Hal ini dikarenakan salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Sehingga media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut (Abdul Majid, 2013: 59) ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada anak didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

e. Prosedur Pemilihan Media

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran meskipun caranya berbeda-beda. Namun demikian, ada hal yang seragam bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan memberikan pengaruh kepada efektivitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media pembelajaran sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal (Rahmawati, 2015: 204) berikut:

- a. Tujuan atau kompetensi apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari tujuan ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
- b. Materi pembelajaran, yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut
- c. Familiaritas media dan karakteristik anak didik/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan

Sementara itu, bila kita akan merancang atau mendesain media pembelajaran seharusnya melalui tiga tahapan yaitu:

- a. Pembatasan, yaitu menyangkut rumusan tujuan atau kompetensi, rancangan media yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut, kompetensi atau tujuan mater/konten, dana, dan aspek perancangan lainnya.
- b. Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c. Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat, setelah melalui uji coba, revisi dan kajian dengan pihak lain. (Rusman, 2013: 77)

3. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar akan bergerak. Media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien. Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian Film (*Motion Picture*).

Menurut (Rudi dan Cepi, 2015: 112) "Film disebut juga gambar hidup (*Motion Picture*) yaitu serangkaian gambar diam (*Still Picture*) yang meluncur secara cepat dan di proyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Media animasi dalam Jurnal Prisma Sains adalah alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi.

Melalui penerapan media animasi proses pembelajaran akan lebih interaktif karena media menampilkan gambar yang dapat bergerak dan menimbulkan suara.

Jadi pembelajaran dengan media animasi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Semakin banyak indra yang berperan dalam pembelajaran maka anak didik semakin mudah mengingat dan memahami materi. Pendapat ini didukung oleh pendapat (Arsyad, 2016: 96) Pembelajaran semakin bermakna jika dapat melibatkan banyak indra dan dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada anak didik untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu.

Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar dalam jurnal P3LB (Sardiman, 2007: 205) adalah:

- a. Media animasi dapat membantu anak didik dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut
- b. Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas
- c. Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan anak didik sesuai keinginan masing-masing guru
- d. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar anak didiknya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya
- e. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar anak didik yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.

graphic berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di *motion graphic*, seperti komposisi pergerakan dengan *camera graphic*

c. Pembuatan Media Animasi

Animasi digunakan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dapat dijelaskan dengan gambar atau kata-kata. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan kejadian secara sistematis. Membuat media animasi harus memperhatikan tujuan pembelajaran, lamanya pemrograman, guru terampil menggunakan, praktis luwes dan bertahan, pengelompokan sasaran, dan teknis (Arsyad, 2009: 75).

Pembuatan media animasi dimulai dari mengumpulkan bahan untuk membuat media seperti materi yang akan disampaikan. Instal software tertentu untuk membuat animasi pada komputer. Buatlah gambar pola pada aplikasi tersebut dengan *tool* yang ada pada program. Import gambar hingga masuk kedalam lembar kerja, sesuaikan gambar dengan lembar kerja. Kunci layer dengan klik tombol *lock*, kemudian buatlah layer baru. Masukkan pola pada timeline dan tentukan waktu pada layer, gerakkan dengan *create motion tween*.

Membuat media animasi pada komputer dengan membuat beberapa scene dengan ukuran 1024 x 720 px, kemudian memasukkan materi pada *layer timeline*, buat pola pada komputer. Buat media sesuai dengan naskah yang telah di buat. Media animasi ini terdiri dari 6 *scene*. Untuk melihat atau mengecek dengan cara *control-enter* pada *keyboard* secara bersamaan. Setelah media tersebut selesai dibuat kemudian di *eksport* dengan *fil .swf*

d. Langkah-Langkah Pembelajaran video Animasi

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan video animasi menurut Angkowo dan Koasih Z. Nimah, 2013:87 terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Adapun perincian kegiatannya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Sebelum memanfaatkan program video animasi dalam pembelajaran, guru hendaknya melakukan hal-hal berikut:

- 1) Menyusun jadwal pemanfaatan disesuaikan dengan topik dan program belajar yang sudah dibuat.
- 2) Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah.
- 3) Mempelajari isi program sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Memeriksa kesesuaian isi program video animasi dengan judul yang tertera 3 dan 2.
- 5) Meminta anak didik agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

b. Pelaksanaan

Selama memanfaatkan program video animasi pada pembelajaran, guru hendaknya melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Aturlah tempat duduk yang memungkinkan semua anak didik dapat memperhatikan dengan jelas.

- 2) Sebelum menghidupkan memulai video animasi pembelajaran, ajak anak didik agar memperhatikan materi yang akan dipelajari dengan baik.
- 3) Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan
- 4) Menjelaskan tujuan dan materi pokok dari program yang akan dimanfaatkan.
- 5) Memberikan persepsi tentang pembelajaran sebelumnya.
- 6) Mengoperasikan program sesuai dengan petunjuk teknis dan bahan penyerta.
- 7) Menamati atau memantau kegiatan anak didik selama mengikuti program. Selama program diputar, guru tidak perlu maju ke depan menunjuk gambar di layar atau mondar-mandiri berkeliling kelas. Lebih baik guru menjaga agar suasana kelas tetap tertib, usahakan agar volume suara narasi jelas terdengar oleh seluruh anak didik yang ada di ruangan, mengatur kekontrasan dan kecerahan gambar pada pesawat televisi atau komputer, sehingga gambar terlihat jelas oleh anak didik.
- 8) Memberi penguatan penegasan terhadap tayangan program.
- 9) Memutar ulang video animasi pembelajaran bila diperlukan.
- 10) Membuat kesimpulan materi isi program sesudah memberikan evaluasi kepada anak didik.

c. Tindak lanjut

- 1) Memberikan tugas kepada anak didik.
- 2) Memberi pertanyaan umpan balik

- 3) Bagi mata pelajaran yang memerlukan praktikum, guru mengajak anak didik untuk mengadakan praktik laboratorium.
- 4) Bagi mata pelajaran yang memerlukan tambahan referensi yang lebih lengkap, guru mengajak anak didik untuk belajar di perpustakaan.
- 5) Menginformasikan tentang pentingnya memperhatikan mendengarkan video animasi pembelajaran berikutnya.
- 6) Mengajak anak didik untuk memperkaya materi melalui sumber belajar lain yang relevan dengan materi yang dipelajari.

e. Kelebihan Video Animasi

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat membawa anak didik berpertualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para anak didik.
- g. Mengembangkan imajinasi.
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas, (Munir, 2013: 56)

f. Kekurangan Video Animasi

Menurut Artawan, (2010: 87) bahwa Video juga memiliki kelemahan sebagai berikut :

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi yang secara 31 efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran. 2
- b. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
- c. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami anak didiknya bukan memanjakan dengan animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit di cerna oleh anak.

4. Aplikasi Flash

a. Adobe Flash

1. Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobed dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis, (Rubhan Masykur, 2017: 65). *Adobe Flash* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik.

Adobe Flash telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik. *Adobe Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan lain sebagainya. Software ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs website atau blog, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya.

Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. *Flash* adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh *Macromedia corp.* yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web.

Salah satu bentuk penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur pendidikan dan unsur hiburan adalah digunakannya teknologi informasi berbasis komputer. Penggunaan teknologi informasi yang berbasis komputer, diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Komputer digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Dengan menggunakan media komputer sebagai penyajiannya, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik.

(Lukmanatul Hakim, 2013: 86)

Dengan adanya interaktivitas ini peserta didik dengan mudah dapat memilih bagian materi pelajaran yang ingin dipelajari atau mempelajari bagian materi yang belum dipahami. Dalam pembuatan media pembelajaran yang berupa *software* pembelajaran yang cocok dan unggul dalam penyajian. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. (Noris putra utama, 2012: 76)

Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *Data base* dengan pendekatan *XML*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya (Beta. 2013, h. 14-20).

2. Fungsi Adobe Flash

Berikut ini beberapa fungsi *adobe Flash* Menurut (Rizky Rahman, 2008: 93) sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk membuat logo, banner, movie, game, navigasi pada *website*, menu interaktif, *screen server*, interaktif *form*, *e-card*, dan beberapa hal lainnya
- 2) Bisa digunakan untuk memutar video dengan format umum juga
- 3) Menggunakan *Adobe Flash Player*, maka kita harus memiliki yahoo mail, Facebook, dan beberapa akun sosial media lainnya untuk proses penautan
- 4) Mampu menampilkan video live streaming
- 5) Mengunduh video dari *YouTube* juga bisa
- 6) Mengunggah foto di *Facebook* juga sangat memungkinkan menggunakan *flash player*

3. Kelebihan Program Aplikasi *Adobe Flash*:

- 1) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- 2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- 3) Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- 4) Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat *website*, *cd-interaktif*, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan *TV*, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handphone dan lainnya.
- 5) Selain itu, aplikasi ini juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti *Web*, *CD-ROM*, *VCD*, *DVD*, *Televisi*, *Handphone* dan *PDA*.
- 6) Adanya *Actionscript*. Dengan adanya *actionscrip* kamu dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga dapat memperkecil ukuran file. Karena adanya *actionscrip* ini juga *Flash* dapat untuk membuat game

karena script dapat menyimpan variable dan nilai, melakukan perhitungan, dan lainnya yang berguna dalam game. Selain itu, Flash adalah program berbasis vektor.

4. Kekurangan Program Aplikasi *Adobe Flash*:

- 1) Grafisnya kurang lengkap.
- 2) Lambat *login*.
- 3) Kurang Simpel.
- 4) Menunya tidak *user friendly*.
- 5) Perlu banyak referensi tutorial.
- 6) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- 7) Bahasanya pemrogramannya agak susah.
- 8) Belum ada template di dalamnya.

b. *Macromedia Flash*

1. Pengertian *Macromedia Flash*

Flash adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat diminati saat ini. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoringtool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis. (Suheri Anak didiknto, 2015: 93).

Macromedia flash memiliki fitur pembuatan animasi. Animasi telah banyak manfaat seperti membantu memahami bahan ajar, membuat pembelajaran lebih bermakna, membuat materi pembelajaran mudah dipahami dan membantu

memvisualisasikan materi pembelajaran. *Macromedia flash* adalah animasi yang digunakan untuk mendesain, alat presentasi, dan publikasi yang membutuhkan ketersediaan fasilitas penggunaannya sehingga pembelajaran tidak monoton.

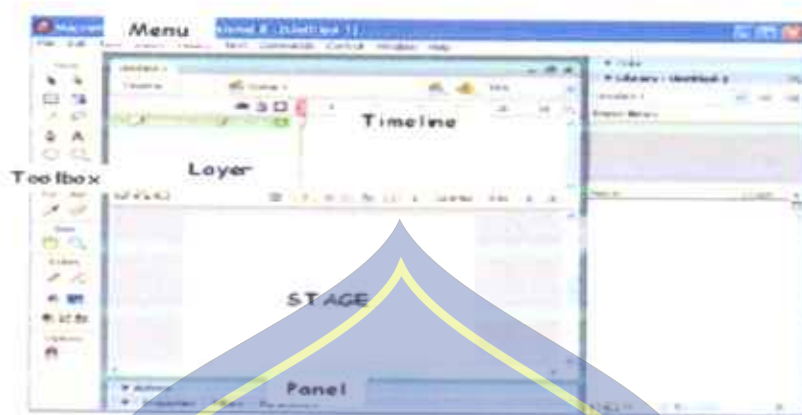
2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Flash*

1) Buka Aplikasi *Flash* (menggunakan *Flash CS6*). Pilih *Actionscript 2.0*

2) Pada bagian *Properties*, ubah ukuran area kerja(kotak warna putih yang biasanya terletak di tengah) di "*Size*" menjadi 550 x 400 (satuan yang digunakan pixels).



3) Pada bagian "*Timeline*", ubah nama layer dengan cara double klik kemudian isikan nama "*BG*" sebagai background pada Media Interaktif nantinya. Lalu, untuk memasukkan gambar ada 2 cara, yaitu dengan *Import to Stage* (Ctrl+R) atau *Import toLibrary*. Pada Kasus kali ini



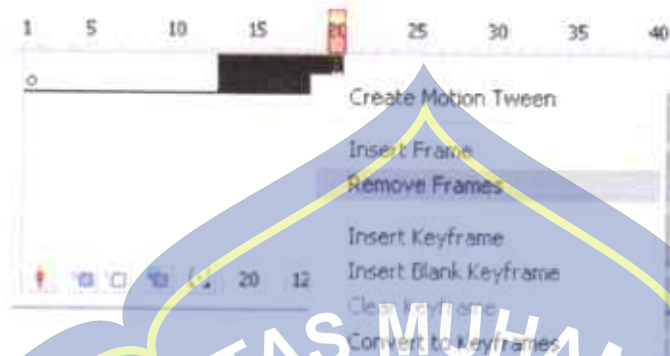
- 4) Perbedaannya itu sendiri, untuk *to Stage* gambar akan langsung masuk di area kerja sedangkan *to Library* akan otomatis tersimpan pada bagian *Library* lalu untuk memasukkannya dengan menggeser/ drag gambarnya ke area kerja.



- 5) Atur posisi dan ukuran gambar agar sesuai dengan area kerja



- 6) Pada Frame klik kanan - insert keyframe. Lalu pada bagian Properties, beri nama label maka akan ada tanda bendera warna merah.



- 7) Sekarang, buat layer baru. Caranya klik ikon seperti pada gambar



- 8) Kemudian, ubah namanya sesuai keinginan" dan pada frame, klik kanan- pilih insert frame . Setelah itu, buatlah Teks, gambar pada Layer Konten tersebut.



3. Keunggulan dan Keterbatasan *Macromedia Flash*

Secara umum keunggulan *macromedia flash* dibanding program lain yang sejenis menurut (Warsita, 2018: 38) antara lain:

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dari satu bentuk ke bentuk lain
- 3) Membuat perubahan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan

Beberapa keunggulan *macromedia flash* sebagai media presentasi dalam proses belajar mengajar di antaranya:

- 1) Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil setelah di publish
- 2) *Flash* mampu mengimpor hingga semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup
- 3) Animasi dapat dibentuk, di jalankan, dan di control
- 4) *Flash* mampu membuat file *executable (exe)* sehingga dapat dijalankan pada portabel computer (PC) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash
- 5) *Font* presentasi tidak akan pernah berubah meskipun PC yang digunakan tidak memilih font tersebut
- 6) Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di zoom berkali-kali
- 7) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun macintosh

- 8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk *seperti .avi, .gif, .mov*, ataupun dengan format yang lain/

Macromedia flash sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Diperlukan usaha lebih untuk membuat presentasi flash. Tidak semudah membuat presentasi pada power point, membuat presentasi flash lebih rumit
- 2) GUI (*Graphical Uer Interface*) atau tampilan muka dari program flash yang tidak standar dapat membingungkan user pemula (Rusman 2015: 76)

B. Penelitian Relevan

Kajian pustaka pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori yang ada kaitannya dengan judul penelitian dan digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Dalam kajian pustaka ini, peneliti menelaah beberapa karya ilmiah antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Oktariani, Jamaluddin dan Imam Bachtiar dengan judul "Efektivitas media animasi berbasis aplikasi *flash* terhadap hasil belajar biologi anak didik SMPN 2 Kediri". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar anak didik pada materi fotosintesis
2. Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Shofi Kharisma dengan judul "Efektivitas penggunaan media animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak didik Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di Mi Tsamrotul Huda 01 Kecapi Jepara". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi efektif

terhadap hasil belajar anak didik kelas V pada mata pelajaran IPA materi pokok pesawat sederhana di MI Tsamrotul Huda 01 Kecapi Jepara.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, terlihat jelas dengan menggunakan media animasi berbasis *Flash* dapat meningkatkan efektivitas dalam belajar anak. Maka dari itu peneliti menggunakan media animasi berbasis *Flash* untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar anak usia dini.

C. Kerangka berfikir

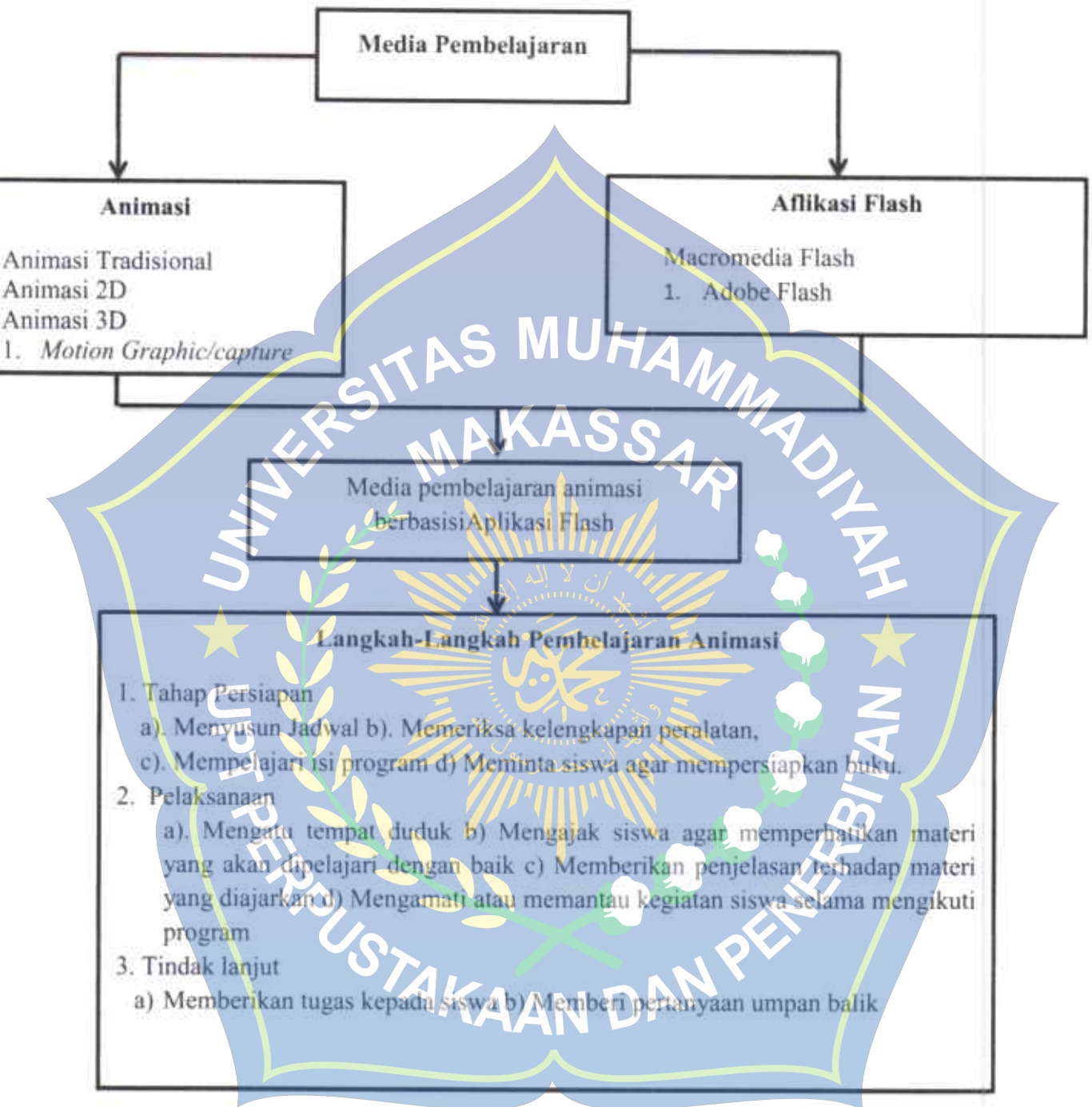
Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, Guru harus melibatkan keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *flash* mengajar yang tepat. Guru menciptakan suasana yang dapat mendorong peserta didik untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep yang benar, oleh karena itu guru harus melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media, sehingga terjadi suasana belajar yang menyenangkan.

Guru sebagai pendidik akan terus menerus untuk selalu mengembangkan media pembelajaran agar kesulitan dalam pembelajaran dapat dipecahkan. Oleh Karena itu pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna tercapainya iklim pembelajaran aktif yang bermakna adalah tuntutan yang mesti dipenuhi bagi para guru. Hal ini pula yang menjadi tuntutan para tenaga pendidik untuk selalu berkembang dan meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran guna mempermudah pendidik dalam

menyampaikan pembelajaran serta memudahkan anak usia dini dalam memahami poin-poin penting yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *flash* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mampu merangsang anak usia dini untuk memperhatikan materi dan memudahkan memahami pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka disusun skema kerangka pikir 2.1 sebagai berikut:





2.1 Skema Karangka Pikir

sehingga tidak memunculkan kondisi yang seolah-olah dikendalikan peneliti.

3. Manusia sebagai instrument. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Hal ini dilakukan karena jika memanfaatkan alat yang bukan manusia dan mempersiapkan dirinya terlebih dahulu, maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Selain itu hanya manusia sebagai alat yang dapat berhubungan dengan responden atau objek lainnya dan hanya manusia yang mampu memahami kenyataan-kenyataan di lapangan. Oleh karena itu, pada waktu mengumpulkan data di lapangan, peneliti berperan serta pada penelitian dan mengikuti secara aktif kegiatan yang dilakukan.
4. Menekankan pada setting alami. Penelitian kualitatif sangat menekankan pada perolehan data asli atau *natural condition*. Untuk maksud inilah peneliti harus menjaga keaslian kondisi dan jangan sampai merusak atau merubahnya.
5. Mengutamakan proses daripada hasil. Perhatian penelitian kualitatif lebih ditekankan pada bagaimana gejala tersebut muncul. Hal ini disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas apabila diamati dalam proses.
6. Desain yang bersifat sementara. Penelitian kualitatif menyusun desain yang secara terus-menerus disesuaikan dengan kenyataan di lapangan.

Jadi tidak menggunakan desain yang telah disusun secara ketat dan kaku sehingga tidak dapat diubah lagi. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, tidak dapat dibayangkan sebelumnya tentang kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Kedua, tidak dapat diramalkan sebelumnya apa yang akan berubah karena hal itu akan terjadi dalam interaksi antara peneliti dengan kenyataan. Ketiga, bermacam-macam system nilai yang terkait berhubungan dengan cara yang tidak dapat diramalkan.

Menurut (Sugiyono, 2014: 88) sebagaimana yang dikutip dalam buku Imam Gunawan masalah dalam penelitian kualitatif bersifat sementara, tentative dan berkembang atau berganti setelah peneliti berada di lapangan. Dalam penelitian kualitatif akan terjadi tiga kemungkinan terhadap masalah yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu:

1. Masalah yang dibawa oleh peneliti tetap, sejak awal sampai akhir penelitian sama, sehingga judul proposal dengan judul laporan sama
2. Masalah yang dibawa peneliti setelah memasuki penelitian berkembang, yaitu diperluas/diperdalam masalah yang telah disiapkan dan tidak terlalu banyak perubahan sehingga judul penelitian cukup disempurnakan
3. Masalah yang dibawa peneliti setelah memasuki lapangan berubah total sehingga harus mengganti masalah, sebab judul proposal dengan judul penelitian tidak sama sehingga judulnya diganti

iii. Data dan Sumber Data

Sugiyono, 2013: 103 menyebutkan terdapat dua macam sumber data dalam penelitian kualitatif yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data primer (data utama)

Data primer yaitu sumber data yang diperoleh dengan metode observasi, kuesioner dan wawancara. Terkait dalam penelitian ini yang menjadi sumber data yaitu guru di TK Aisyiyah Parang Tambung

2. Data Sekunder (data tambahan)

Data Sekunder yaitu sumber data yang diperoleh dari dokumentasi. Dokumentasi berupa data-data yang diperoleh dari di TK Aisyiyah Parang Tambung mengenai profil sekolah, keadaan guru, keadaan anak usia dini, sarana dan prasarana serta dari foto-foto kegiatan belajar.

iv. Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapat data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan, (Iskandar, 2013: 75). Beberapa teknik-teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dilapangan, yaitu:

1. Metode wawancara

Metode interview adalah metode dengan semacam dialog atau tanya jawab antara pewawancara dengan responden dengan tujuan memperoleh jawaban-jawaban yang dikehendaki. (Esterberg, 2011: 53) mendefinisikan interview adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai pengumpulan data untuk menemukan masalah-masalah yang harus diteliti. Wawancara dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*).

Wawancara memerlukan syarat penting yakni terjadinya hubungan yang baik dan demokratis antara responden dengan penanya (*I am good, you are good*). Fungsi wawancara atau interviu dalam penelitian adalah (Santoso, 2005: 73):

- a. Mendapatkan informasi langsung dari responden (metode primer).
- b. Mendapatkan informasi, ketika metode lain tidak dapat dipakai (metode sekunder).
- c. Menguji kebenaran dari metode kuesioner atau observasi (metode kriteria)

Dalam metode wawancara ini, instrument yang diperlukan antara lain pedoman wawancara (*Interview guide*) dan daftar cocok (*check list*) (Arikunto, 2005: 102). Ditinjau dari pelaksanaannya, maka dibedakan atas (Arikunto, 2005: 102):

- a. Interview bebas, *ingueded interview*, di mana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang akan dikumpulkan. Dalam pelaksanaannya, pewawancara tidak menggunakan

pedoman apa yang akan ditanyakan. Kebaikan metode ini adalah bahwa responden tidak menyadari sepenuhnya bahwa ia sedang diinterview. Dengan demikian suasana akan menjadi lebih santai karena hanya omong-omong biasa. Kelemahan penggunaan teknik ini adalah kadang-kadang arah pertanyaan kurang terkendali.

- b. Interview terpimpin, *guided interview*, yaitu interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam interview terstruktur.
- c. Interview bebas terpimpin, kombinasi antara interview bebas dengan interview terpimpin.

2. Metode Observasi

Metode observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati secara langsung. (Mahmud, 2011: 39). Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.

Dari pengertian itu dapat dipahami bahwa observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini dilakukan observasi secara langsung dengan mengamati dan mencatat terhadap kegiatan proses belajar mengajar.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013: 240). Dokumen merupakan segala suatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia, dokumen yang dimaksudkan adalah segala catatan dalam kertas (*hardcopy*) maupun elektronik (*softcopy*). Dokumen dapat berupa buku, artikel media massa, catatan harian, manifesto, undang-undang, notulen, blog, halaman web, foto, dan lainnya (Sarosa, 2012:61).

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan belajar serta data-data yang ada di TK Asyiyah Parang Tambung yang berkaitan dengan penelitian.

v. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah pengujian sistematis dari sesuatu untuk menetapkan bagian-bagiannya, hubungan antar kajian, dan hubungannya terhadap keseluruhannya, pendapat tersebut dikemukakan oleh (Spradley, 2015:66) dan pendapat lain yang dikemukakan oleh Mantja dalam buku yang dikutip oleh Imam Gunawan mengemukakan bahwa semua analisis data kualitatif akan mencakup penelusuran data melalui catatan-catatan (pengamatan lapangan) untuk menemukan pola-pola budaya yang dikaji oleh peneliti.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi berbasis aplikasi flash dalam proses pembelajaran di TK Aisyiyah Parang Tambun, maka teknik analisis deskriptif dilakukan dengan beberapa tahap:

1. Organisasi Data

Pengolahan dan analisis data sesungguhnya dimulai dengan mengorganisasikan data. Dengan data kualitatif yang sangat beragam dan banyak, menjadi kewajiban peneliti untuk mengorganisasikan datanya dengan rapi, sistematis dan selengkap mungkin. Menurut (Highlen dan Finley, 2013: 57) mengatakan bahwa organisasi data yang sistematis memungkinkan peneliti untuk:

- a. Memperoleh kualitas data yang baik
- b. Mendokumentasikan analisis yang dilakukan
- c. Menyimpan data dan analisis yang berkaitan dalam penyelesaian penelitian

2. Koding dan Analisis.

Langkah penting yang harus dilakukan sebelum analisis yaitu membubuhkan kode-kode pada materi yang diperoleh yaitu koding. Koding dimaksudkan untuk mengorganisasi dan mensistematisasi data secara lengkap dan menderil sehingga data dapat memunculkan gambaran tentang topik yang dipelajari. Maka dari itu peneliti akan menemukan makna dari data yang dikumpulkannya. (Poerwandi, 1998:89).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Pendidikan ialah bagian integral dan pembangunan masyarakat yang pada hakekatnya sebagai upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pada Era Globalisasi yang ditandai dengan persaingan global antara bangsa semakin ketat. Maka perlu peningkatan "persaingan" yang kompetitif dan dinamis melalui program pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak (TK).

Pendidikan TK yang merupakan bentuk pendidikan formal prasekolah adalah bagian integral pendidikan dasar, dan merupakan jenjang pendidikan menjembatani antara pendidikan keluarga dan Sekolah Dasar.

Taman Kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap jenjang berikutnya, karena pada tahap inilah dimulai peletakan dasar-dasar keimanan, akhlak, dan pengembangan intelektual yang sangat menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya.

Asyiyah sebagai komponen perempuan dan persyerikatan Muhammadiyah sebagai Organisasi Dakwah yang bergerak dibidang pendidikan, terutama pendidikan, terutama pendidikan prasekolah yang terus berusaha.

1. Drs. H. Nur Alim Rais
2. Dra. H. Syamsuddin Razak

3. Dra, Hj, Muliati Dahlan
4. Hj. ST. Kadariyah Rasyid
5. Dra. Hj. Nurwahidah
6. ST. Zulaiha Kanti

Dan delapan Tokoh/ Pioner inilah yang memprakarsai berdirinya Lembaga Organisasi Aisyiyah di antara nama Tokoh tersebut masih ada yang hidup dan masih tetap pengurus Ranting Muhammadiyah dan aktif dalam pembinaan Tk bersama Aisyiyah.

Untuk mengembangkan kegiatan ini dengan mewajibkan setiap cabang Aisyiyah untuk mendirikan sebuah Taman Kanak-kanak

Berolak dari uraian di atas, seiring dengan perkembangan kota makassar dengan dibangun BTN tabaria di Parang Tambung (dikenal dengan kompleks DEPAG - DOLOG) pada tahun 1980, maka Aisyiyah cabang jongaya kota Madya Ujung Pandang mendirikan Ranting Aisyiyah di Parang Tambung (selanjutnya menjadi Cabang Aisyiyah Parang Tambung)

Penghuni BTN Tabaria setiap tahun bertambah da dan anak-anak usia prasekolah semakin banyak sementara sarana pendidikan (TK) belum ada, maka Pengurus Aisyiyah bekerja sama dengan pengurus Muhammadiyah Ranting Parang Tambung mendirikan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Parang Tambung Kota Makassar pada tanggal 05 Juni 1984 yang menjadikan kepala TK adalah Dra. ST Nurwahidah. TK ini didirikan dengan memperhatikan lokasi kompleks dan jumlah anak yang memerlukan pembinaan melalui pendidikan formal dengan tujuan, terciptanya sistem pendidikan prasekolah

yang kondusif, demokratis, islami dan diridhi oleh Allah SWT, dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak dini sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan.

Adapun para pioner yang embidangi lahirnya lembaga.

1. Kyai AG. H. Mukhtar Waka

2. Drs Syamsul Bahri.

2. Visi dan Misi Sekolah

➤ Visi Taman Kanak-kanak Aisyiyah Parang Tambung

Mewujudkan anak didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, cerdas, disiplin, cinta lingkungan dan berkarakter.

➤ Misi Taman Kanak-kanak Aisyiyah Parang Tambung

✓ Terlaksana pembelajaran yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

✓ Terlaksananya proses yang mengembangkan kemampuan dasar anak didik (disiplin).

✓ Terlaksananya swadaya masyarakat yang beriman dan bertaqwaserta berpengetahuan, berdedikasi dan berkamopotetif.

3. Profil Sekolah

Nama Sekolah : Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Parang Tambung

Nomor Statistik : 012737103003

Propinsi : Sulawesi Selatan

Kecamatan : Tamalate

Desa/Kelurahan : Parang Tambung

Jalan dan Nomor : Jl. Daeng Tata 1 Blok F4 Nomor 7

Status Sekolah	: Swasta
Kelompok Sekolah	: B
Akreditasi	: Diklut
Tahun Berdiri	: 1984
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Milik Sendiri
Lokasi Sekolah	: Jl. Daeng tata 1 Blok F4 /7
Jarak kepusat Kecamatan	: + 3 KM
Terletak Pada Lintasan	: Kecamatan

4. Jumlah Guru Sekolah Guru TK Padu Annisa

Guru-guru yang mengajar di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Parang Tambung secara umum memiliki titel strata satu, berikut nama-nama yang ada guru yang ada di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Parang Tambung :

NO	Nama	Jabatan	Alamat
1.	Hj. St. Chaeriyah, S.Pd	Dikdasmen	Jl. Daeng tata
2.	Hamsinah, S.Pd	Kepala Sekolah	Jl. Daeng tata
3.	St. Fauziah Nampo	Guru Kelas A	Jl. Daeng tata
4.	Jumriati, S.Pd	Guru Kelas B1	Jl. Daeng tata
5.	Etti A.Md	Guru Kelas B2	Jl. Daeng tata
6.	ST. Suriati	Guru Kelas B3	Jl. Daeng tata
7.	Yusgi Nurdin, S.Pd	Guru Kelas B4	Jl. Daeng tata

B. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flash*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Parang Tambung untuk Untuk memperoleh informasi bagaimana evektivitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambung.

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai-tidaknya tujuan pengajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Oleh karena itu guru berperan penting dalam menerapkan media pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Pencapaian tujuan belajar memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dilakukan oleh guru kelas di TK Aisyiyah Parang Tambung. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh anak dengan optimal, tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh anak didik. Untuk menghindari semua itu, maka guru kelas di TK Aisyiyah Parang Tambung menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran.

Berikut ini hasil wawancara efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi flash di TK Aisyiyah Parang Tambung dalam pembelajaran dari Ibu Etti selaku guru kelas B2 di TK Aisyiyah Parang Tambung, dengan pertanyaan "metode pembelajaran apa saja yang dipakai oleh ibu dalam melaksanakan proses pembelajaran?". Beliau mengatakan:

"Metode pembelajaran yang biasa saya gunakan dalam mengajar itu seperti metode bercerita, pemberian tugas, tanya jawab,

praktek langsung,sesuai dengan tema yang di ajarkan pada saat itu”

Hasil wawancara kedua dari Ibu Ettii selaku guru B2 kelas di TK Aisyiyah Parang Tambung dengan pertanyaan “Apa yang ibu ketahui tentang media animasi berbasis aplikasi *flash*” pada tanggal 08 Desember, 2021 beliau megatakan:

“Yang ibu ketahui tentang media animasi berbasis aplikasi flash itu merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi anak di mana anak” senang melihat video video yang di tayangkan melalui aplikasi flash tersebut di handing media gambar Solusinya saya memberikan pertanyaan kepada anak tersebut atau dengan di selingi dengan nyanyian agar anak kembli focus”

Hasil wawancara ketiga dari Bu Etti selaku guru kelas B2 di TK Aisyiyah Parang Tambung dengan pertanyaan “apakah ibu suda menggunakan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flash* dalam belajar. Beliau mengatakan kepada penulis :

“Dalam pembelajaran sudah menggunakan media animasi berbasis aplikasi flash dengan memanfaatkan Proyektor sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran. Yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta anak didik bisa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan, adapun tampilannya ada animasi, gambar, dan berbagai macam warna, sehingga anak didik tidak jenuh dan semangat jika belajar”.

Hasil wawancara keempat dari Ibu Etti selaku guru kelas B2 di TK Aisyiyah Parang Tambung, dengan pertanyaan “Menurut ibu apa manfaat media animasi berbasis aplikasi *flash*” 09 Desember, 2021 beliau megatakan:

"Manfaat aplikasi flash anak-anak tertarik melihat vidio tersebut guru tdk terlalu banyak menjelaskan kepada anak- anak anak lebih mengerti dan jelas"

Hasil wawancara kelima dari Ibu Etti selaku guru kelas B2 di TK Aisyiyah Parang Tambun, dengan pertanyaan "Apa kendala yang ibu hadapi dalam menggunakan media animasi aplikasi *flash*?" pada tanggal 10 Desember, 2021 beliau megatakan:

"Kendala utama dalam menggunakan media animasi aplikasi flash dalam pembelajaran yang dihadapi guru adalah sarana dan prasarana pendukung yang terbatas. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah komputer, laptop, dan infokus. Kendala berikutnya yang cukup tinggi mempengaruhi guru menggunakan aplikasi flash dalam pembelajaran adalah ketersediaan jaringan internet dan sinyal, dan penggunaan aplikasi flash juga memerlukan waktu yang banyak, dan adanya pelatihan"

Hasil wawancara keenam dari Ibu Jumriati selaku guru kelas B1 di TK Aisyiyah Parang Tambung, dengan pertanyaan "Apakah ibu megetahui langkah-langkah media animasi berbasis aplikasi *flash*?" pada tanggal 08 Desember, 2021 beliau megatakan:

"Untuk langkah-langkah media animasi berbasis aplikasi flash, ibu sudah mengerti"

Hasil wawancara ketujuh dari Ibu Jumriati selaku guru kelas B1 di TK Aisyiyah Parang Tambung, dengan pertanyaan "apakah media animasi berbasis

aplikasi *flash* dapat meningkatkan daya tarik anak dalam mengikuti pembelajaran” pada tanggal 09 Desember, 2021 beliau mengatakan:

“iya dapat meningkatkan daya tarik karna di sini anak-anak melihat bersama sama dengan temannya apa lgi kalau di putar melalui proyektor atau laptop.

Hasil wawancara kedelapan dari Ibu Jumriati selaku guru kelas B1 di TK Aisyiyah Parang Tambun, dengan pertanyaan “Apakah penggunaan media aplikasi *flash* dapat meningkatkan aktivitas belajar anak?” pada tanggal 10 Desember, 2021 beliau mengatakan:

“iya dapat meningkatkan karna anak lebih senang melihat vidio animasi melalui aplikas fsh tersebut di banding media gambar”

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan Efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambun, sangatlah baik di gunakan dalam prose belajar mengajar, karna media animasi berbasis aplikasi *flash* dapat meningkatkan daya tarik anak dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini peran guru sangatlah penting, dikarenakan guru sebagai agen pendidikan terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan guru di TK Aisyiyah Parang Tambun Ibu Jumriati selaku guru kelas B1 sebagai bukti keberhasilan penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* yaitu mengenai, bagaimanakah manfaat dan respon anak ketika ibu memanfaatkan media animasi berbasis aplikasi *flash* dalam pembelajaran? Apakah anak merasa senang? Berikut wawancaranya :

"penggunaan media animasi tersebut bermanfaat terhadap anak dalam menerima materi, serta respon anak sangat senang setelah media animasi digunakan pada pembelajaran, yang jelas dalam proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan anak bisa menerima materi yang disampaikan dengan baik."

Berdasarkan hasil wawancara dapat di simpulkan bahwa dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* anak didik merasa senang, bisa menerima materi dengan baik serta mendapat respon yang baik. Berikut ini hasil wawancara penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambung terhadap anak didik dalam pembelajaran yang di uraikan dibawah ini:

a. Ketertarikan anak dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash*

Seluruh anak didik sangat tertarik dengan adanya penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambung. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan salah satu anak didik di TK TK Aisyiyah Parang Tambung yang bernama Zahra kepada penulis :

"kalau belajar pakai yang ada film-film nya kami senang Ibu"
(wawancara)

Berdasarkan observasi bahwa anak didik sangat senang, apabila dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi, tidak ada anak yang menyatakan biasa-biasa saja atau membosankan dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambung.

b. Kemudahan anak menerima materi pelajaran dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambung.

Anak sangat mudah menerima materi pelajaran dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* karena materi di jelaskan secara detail oleh guru. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan Zahra :

"pelajaran yang di terangin sama bu guru jdi mudah di mengerti kak,karena ada gambarnya jelas" (wawancara.)

- c. Anak lebih aktif dalam menerima materi pelajaran dengan adanya penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash*.

Diketahui bahwa anak didik didalam mengikuti pelajaran dengan adanya

penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* menjadi lebih aktif sebagaimana dapat dilihat dari hasil wawancara dengan salah satu anak didik yang bernama Zahra :

"Bisa menjawab pertanyaan dari ibu guru karena habis nampilin gambar atau film ibu selalu bertanya yang berkaitan dengan yang kami lihat tdi kak jadi kami lebih aktif" (wawancara)

Berdasarkan hasil observasi Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* dalam proses belajar mengajar anak lebih aktif untuk belajar sehingga diharapkan nantinya materi yang disampaikan anak akan dapat lebih aktif dalam menerima pelajaran.

- d. Motivasi anak untuk lebih memperhatikan materi pelajaran setelah menggunakan media animasi berbasis aplikasi *flash*.

Anak didik dalam merespon materi dengan adanya penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* sangat termotivasi sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu anak didik yang bernama Zahra :

"kami sangat senang dan menambahkan semangat dalam memperhatikan materi kak, karena ibu menerangkan pelajarannya dengan cara yang menarik"(wawancara,)

- e. Mudah paham dalam menerima materi pelajaran dengan adanya penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash*.

Dengan adanya penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* dalam proses belajar menjadikan anak dengan sangat mudah paham dalam menerima materi pelajaran sehingga diharapkan nantinya hasil prestasi belajar dapat memuaskan.

- f. Kejenuhan anak terhadap penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash*.

Dengan adanya media animasi dalam proses belajar mengajar menjadi daya tarik tersendiri bagi anak sehingga anak tidak merasa bosan di dalam menerima materi yang diajarkan.

- g. Kesungguhan anak memperhatikan materi yang disampaikan dengan penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash*.

Dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* dalam proses belajar mengajar menjadi sangat menarik perhatian anak didik di dalam memperhatikan materi pelajaran yang sedang disampaikan.

- h. Penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* terhadap hasil belajar anak didik.

Dengan adanya pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi *flash* dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* dalam proses belajar mengajar pada pelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar anak didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti amati bahwasanya anak didik sangat senang apabila belajar menggunakan media animasi berbasis aplikasi *flash*, materi yang mudah di pahami dan menarik sehingga anak didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta terfokus pada materi. Media pembelajaran tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam proses belajar mengajar media memiliki fungsi yang sangat penting, dimana dengan menggunakan media pembelajaran guru diberi kemudahan dalam penyampaian materi dan anak didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan motivasi belajarnya.

Anak didik dalam mengikuti pembelajaran akan tertarik bila semua indera yang dimiliki dapat dimanfaatkan dengan lebih baik, oleh karena pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan membangkitkan motivasi

serta rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis anak didik. Untuk memperkuat hasil penelitian ini, berikut peneliti menyajikan gambar guru dalam pemanfaatan media animasi berbasis Aplikasi *flash*.



Gambar 4.1 : Penggunaan Media Animasi berbasis Aplikasi *flash*

Terkait dengan perencanaan guru dalam pemanfaatan media animasi pada pelajaran tematik, ada beberapa hal yang diperhatikan dan dipertimbangkan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Aplikasi *flash* di TK Aisyiyah Parang Tambung, yaitu :

1. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan disampaikan. Adapun perencanaan guru dalam proses pembelajaran yaitu membuat RPP, metode, media yang akan digunakan serta menyiapkan materi yang akan disampaikan. Dari situ tujuan pembelajaran akan diperoleh, karena tujuan mampu memberikan garis yang jelas dan pasti ke mana arah

kegiatan pembelajaran akan di bawa. Tujuan dapat memberikan pedoman yang jelas bagi guru dalam mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pengajaran, termasuk pemilihan menggunakan media pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Etti, A.Md kepada penulis :

"Sebelum kegiatan pembelajaran sesama guru terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Serta harus menyiapkan materi karena dibuku tematik pegangan anak didik dan guru itu hanya sepersekian persen yang berisi materi, kemudian dilanjutkan dengan membuat media animasi. Dalam pembuatan animasi mengacu pada materi yang akan disampaikan." (wawancara, 06 Desember 2021)

Dari hasil observasi di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan proses kegiatan pembelajaran seorang guru wajib terlebih dahulu melakukan persiapan secara matang agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar, dengan adanya persiapan guru tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai secara maksimal. Apalagi dengan dukungan media pembelajaran yaitu media animasi khususnya pada pembelajaran tematik, guru akan menjadi lebih mudah untuk menyampaikan materinya.

2. Guru memilih media khususnya media animasi harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tujuan adalah keinginan yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan interaksi edukatif. Tujuan dapat memberikan pedoman yang jelas bagi guru dalam mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pengajaran, termasuk

pemilihan menggunakan media pembelajaran. sesuai hasil wawancara menurut ibu Etti, A.Md kepada penulis :

"jika kegiatan belajar mengajar tanpa ada sasaran dan media pembelajaran yang tepat, berarti kegiatan tersebut dilakukan tanpa arah dan tujuan yang pasti, suatu usaha atau kegiatan yang tidak mempunyai tujuan yang pasti maka tidak akan tercapai hasil yang diharapkan. penggunaan media animasi mampu melatih keaktifan belajar anak didik." (wawancara, 08 Desember 2021)

Dari hasil observasi di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih suatu media guru harus mengetahui tujuan pembelajaran baik tujuan khusus maupun tujuan utama serta aspek-aspek yang perlu dikembangkan baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sehingga pembelajaran dapat efektif dan tidak menyimpang dari tujuan pengajaran tersebut.

3. Guru perlu mengetahui karakteristik dari media animasi berbasis Aplikasi flash

Sebelum guru menggunakan media animasi berbasis aplikasi flash, maka guru perlu mengetahui karakteristik dari media animasi berbasis Aplikasi flash. Agar proses belajar mengajar bisa berjalan secara efektif dan efisien. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan Bu Etti, A.Md dengan peneliti :

" penggunaan media animasi berbasis aplikasi flash dalam kegiatan belajar dapat mempermudah anak didik dalam memahami suatu materi pelajaran terutama dalam presentasi, sedangkan ciri khas media animasi berbasis Aplikasi flash dalam pelajaran seperti biasanya guru memberikan pemahaman kepada anak didik dengan menampilkan animasi-animasi dalam program komputer dengan

penjelasan-penjelasan sesuai materi dengan tujuan supaya anak didik mudah menerima materi yang di ajarkan" (Wawancara, 08 Desember 2021).

Berdasarkan hasil obeservasi dapat di simpulkan bahwa guru di TK Aisyiyah Parang Tambung sudah penggunaan media animasi berbasis Aplikasi flash dalam pembelajaran dalam menyampaikan materi sangat perlu karena disamping mempermudah dalam penyampaian materi, media ini juga menimbulkan dampak yang positif terhadap daya minat belajar anak didik.

Media animasi berbasis aplikasi flash memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media ini dapat memperlancarkan pemahaman dan memperkuat ingatan anak didik. Dapat pula menumbuhkan minat anak didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Oleh sebab itu penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan anak didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.

C. Pembahasan

Penggunaan media animasi berbasis aplikasi flash yang digunakan guru di TK Aisyiyah Parang Tambun dalam pembelajaran dapat memperoleh hasil respon anak didik yang positif. Adapun manfaat dengan adanya media animasi dalam pembelajaran antara lain:

1. Anak didik merasa senang

Setiap media pembelajaran tentunya mempunyai karakteristik serta daya tarik tersendiri terhadap penggunanya, seperti halnya anak didik di TK

Aisiyyah Parang Tambun yang merasa senang dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran pada pelajaran tematik. Dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* anak didik merasa lebih semangat tidak mudah mengantuk karena tampilan yang selalu menarik.

2. Menerima materi dengan baik

penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan anak didik serta mempermudah dalam menyampaikan materi.

Dengan adanya media animasi berbasis aplikasi *flash* dalam pelaksanaan pembelajaran di TK Aisiyyah Parang Tambun anak didik merasa bisa menerima materi dengan baik hal ini dikarenakan tampilan dalam media power point menampilkan gambaran yang nyata.

3. Pembelajaran menjadi lebih menarik

Penyajian yang menarik menjadi daya tarik terhadap anak didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, yang mana guru di TK Aisiyyah Parang Tambun membuat atau mencari animasi berbasis aplikasi *flash* dengan tampilan permainan warna, huruf dan animasi, baik.

animasi teks maupun animasi gambar atau foto, sehingga lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media juga dapat menghadirkan “masa lampau” ke masa kini, menyajikan gambar dengan warna-warna yang menarik. Media dapat membangkitkan keingintahuan anak didik, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka terbawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya.

Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari suasana monoton dan membosankan. Selain itu penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu anak didik menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengar gurunya saja, anak didik sudah memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi, bila pemahaman itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

Menurut Etin Solihatin dalam bukunya yang berjudul strategi pembelajaran PPKN mejelaskan bahwa : “Media dapat menumbuhkan sikap positif anak didik terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong anak didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu

pengetahuan. Kebiasaan anak didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan menanamkan sikap kepada anak didik untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan”.(Etin Solihat, 2012, hal. 188)

Sedangkan Menurut Martinis Yamin dalam bukunya desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan juga menyebutkan: “Sikap positif anak didik terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi anak didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri” (Martinis Yamin, 2010, hal. 180)

Media dapat membangkitkan keingintahuan anak didik, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka terbawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka menyentuh objek kajian pembelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis aplikasi *flash* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti kepada guru dan anak didik, di TK Aisyiyah Parang yaitu dengan adanya media animasi berbasis aplikasi flash anak didik merasa senang, bisa menerima materi dengan baik, serta pembelajaran menjadi lebih menarik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah penulis sampaikan maka penulis ingin menyampaikan saran, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Faktor sarana prasarana dan fasilitas sekolah merupakan bagian yang menjadi pertimbangan guru dalam memilih dan menetapkan penggunaan suatu media. Untuk itu kepala sekolah sebagai pimpinan hendaknya mengupayakan semaksimal mungkin untuk melengkapi sarana sumber belajar. Memberikan saran kepada guru dalam memilih maupun menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Bagi Guru

Kepada guru agar mempertahankan dan lebih meningkatkan lagi keterampilan dalam penggunaan media khususnya media animasi berbasis aplikasi *flash*. Serta menjaga dan merawat media yang sudah tersedia karena sangat berperan penting demi tercapainya proses belajar yang optimal.

3. Bagi Anak didik

Anak didik hendaknya lebih aktif belajar dan diharapkan untuk terus memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti semua pembelajaran lebih khusus dalam belajar .



DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiman Haris, 2016. *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran*, Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam
- Djamarah, Syaiful. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ekosusilo, Madya, 2002. *Dasar-dasar Pendidikan*, Jakarta: Gralia Indonesia
- Hamalik, Oemar, 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Iskandar, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*, Jakarta: Referensi
- Lukmanatul Hakim. 2013. *Tekhnik Jitu Menguasai Flash MX*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: CV Pustaka Setia, cet. 10, 2011
- Majid, Abdul, 2013. *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munir, 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Noris, 2012 "Penggunaan Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Dimensi Tiga," Jurnal Pendidikan Matematika.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto, 2012 *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, Yogyakarta: Gava Media
- Rizky Rahman J, 2008 "Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI," Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi.
- Rusman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta
- Rusman, & Deni Kurniawan, 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Rubhan Masykur, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, At-Tadris: Jurnal Pendidikan Matematika

Salamah, 2009 "Penelitian Teknologi Pendidikan," Jurnal Pendidikan Matematika.

Sadirman, Arief S. dkk., 2017. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo

Syariful Fahmi, 2014 "Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Keefektifannya Terhadap Sikap Anak didik Pada Matematika," Jurnal Agri Sains.

Suheri Anak didiknto, Bambang Supeno, 2015 "Development of Macromedia Flash Based Materials on Learning Social Science Knowledge in Class XI SMK Islam Bustanul Ulum with Model Assure," *International Journal of Management and Administrative Sciences (IJMAS)*.

Warsita, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran landasan dan aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta



LAMPIRAN I
Surat Izin Penelitian





**TK AISYIAH AISYIAH
PARANG TAMBUNG
SULAWESI SELATAN**

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : /PCA/ /TK/ /2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hamsinah, S.Pd

Jabatan : Kepala TK Aisyiyah Parangtambung Makassar Sulawesi selatan

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : ST RAODAH

Nim : 105451108217

Fakultas/Prodi : FKIP/PG-PAUD

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di TK Aisyiyah Parangtambung

Makassar Sulawesi Selatan dengan judul penelitian :

“Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi

Flash di Tk Aisyiyah Parangtambung makassar Sulawesi Selatan.

Makassar 03 Januari 2022

**Kepala TK Aisyiyah
Parangtambung makassar**

Hamsinah, S.Pd

NIP. 196702021987032008



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : ST RAODAH
NIM : 105451108217
Judul Penelitian : Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Flash di Tk Aisyiyah Parangtambung makassar Sulawesi Selatan.

Tanggal Ujian Proposal :

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1	06 Desember 2021	Pengantar persuratan ke Tk Aisyiyah Parangtambung makassar sulawesi selatan.	
2	08 Desember 2021	Wawancara wali kelas B2	
3	08 Desember 2021	Pengamatan di kelas B2	
4	09 Desember 2021	Wawancara di kelas B3	
5	10 Desember 2021	Pengamatan di kelas B3	
6	16 Desember 2021	Pengambilan data sekolah dan persuratan selesainya Penelitian	

Kepala sekolah Tk
Aisyiyah Parangtambung

Hamsinah, S.Pd
NIP. 196702021987032



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KETERANGAN VALIDASI
NO. PG-PAUD/ / /1442/2021

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

“Efektifitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi flash di TK Aisyiyah Parang tambung Makassar Sulawesi Selatan ”

Nama : Sitti Raodah

NIM : 105451108217

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dan instrumen penelitian terdiri dari

2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi:

Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, November 2021

Mengetahui,

**Ketua Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini**

Penilai

Dr. Rusmayadi, M.Pd

NIDN: 0017097802

Tasrif Alib, S.Pd., M.Pd

NBM: 951830

Lampiran 2



PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU DI TK AISYIYAH

PARANG TAMBUNG

Nama Guru : Ibu Etti, A.Md

Hari / tanggal : Hari Senin 08 Desember 2021

Waktu : 11-00 Wita

Tempat : TK AISYIYAH Parang Tambung Makassar

1. Metode pembelajaran apa saja yang dipakai oleh ibu dalam melaksanakan proses pembelajaran?
2. Apa yang ibu ketahui tentang media animasi berbasis aplikasi flash?
3. Apakah ibu suda menggunakan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi flash dalam belajar?
4. Menurut ibu apa manfaat media animasi berbasis aplikasi flash?
5. Apa kendala yang ibu hadapi dalam menggunakan media animasi aplikasi flash?
6. Apakah media animasi berbasis aplikasi flash dapat meningkatkan daya tarik anak dalam mengikuti pembelajaran?
7. Apakah penggunaan media animasi aplikasi flash dapat meningkatkan aktivitas belajar anak?
8. Bagaimanakah manfaat dan respon anak ketika ibu memanfaatkan media animasi berbasis aplikasi flash dalam pembelajaran?
9. Hal apa saja yang perlu dipertimbangkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi berbasis aplikasi flash?

HASIL WAWANCARA GURU

Nama Guru : Ibu Etti, A.Md

Hari / tanggal : Hari Senin 08 Desember 2021

Waktu : 11-00 Wita

Tempat : TK AISYIAH Parang Tambung Makassar

Peneliti : Assalamu'alaikum bu

Informan : Wa'alaikumsalam nak, duduk sini mau penelitian di kelas ibu ya?

Peneliti : Iya bu, maaf mengganggu waktunya bu

Informan : Tidak apa-apa, kebetulan ibu pagi ini jam kosong. Jadi yang media

animasi kemarin tu?

Peneliti : Jadi bu, ini saya mau minta waktu nya sebentar untuk mewawancarai

ibu, langsung aja yaa bu, Metode pembelajaran apa saja yang dipakai oleh ibu dalam melaksanakan proses pembelajaran?

Informan : Metode pembelajaran yang biasa saya gunakan dalam mengajar itu

seperti metode berceritra, pemberian tugas, tanya jawab, praktek langsung, sesuai dengan tema yang di ajarkan pada saat itu.

Peneliti : Apa yang ibu ketahui tentang media animasi berbasis aplikasi flash?

Informan : Yang ibu ketahui tentang media animasi berbasis aplikasi flash itu

merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi anak di mana anak" senang melihat vidio vidio yang di tayangkan melalui aplikasi flash tersebut di banding media gambar Solusinya saya memberikan pertanyaan kepada anak tersebut atau dengan di selingi dengan nyayian agar anak kembli fokus.

Peneliti : Apakah ibu suda menggunakan media pembelajaran animasi berbasis

aplikasi flash dalam belajar?

Informan : Dalam pembelajaran sudah menggunakan media animasi berbasis

aplikasi flash dengan memanfaatkan Proyektor sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran. Yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta anak didik bisa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan, adapun tampilannya ada animasi, gambar, dan berbagai macam warna, sehingga anak didik tidak jenuh dan semangat jika belajar

Peneliti : Menurut ibu apa manfaat media animasi berbasis aplikasi flash?

Informan : Manfaat aplikasi flash anak-anak tertarik melihat vidio tersebut guru

tdak terlalu banyak menjelaskan kepada anak- anak anak lebih mengerti dan jelas

Peneliti : Apa kendala yang ibu hadapi dalam menggunakan media animasi aplikasi flash?

Informan : Kendala utama dalam menggunakan media animasi aplikasi flash dalam pembelajaran yang dihadapi guru adalah sarana dan prasarana pendukung yang terbatas. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah komputer, laptop, dan infokus. Kendala

berikutnya yang cukup tinggi mempengaruhi guru menggunakan aplikasi flash dalam pembelajaran adalah ketersediaan jaringan internet dan sinyal, dan penggunaan aplikasi flash juga memerlukan waktu yang banyak, dan adanya pelatihan.

Peneliti : Apakah media animasi berbasis aplikasi flash dapat meningkatkan daya tarik anak dalam mengikuti pembelajaran?

Informan melihat : iya dapat meningkatkan daya tarik karna di sini anak-anak bersama sama dengan temannya apa lgi kalau di putar melalui proyektor atau laptop.

Peneliti memanfaatkan : Bagaimanakah manfaat dan respon anak ketika ibu media animasi berbasis aplikasi flash dalam pembelajaran dan Apakah anak merasa senang?

Informan dalam : Penggunaan media animasi tersebut bermanfaat terhadap anak menerima materi, serta respon anak sangat senang setelah media animasi digunakan pada pembelajaran yang jelas dalam proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan anak bisa menerima materi yang disampaikan dengan baik, anak lebih aktif dalam menerima materi pelajaran dan anak senang dalam belajar.

Peneliti : Hal apa saja yang perlu dipertimbangkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi berbasis aplikasi flash?

Informan : Yang perlu dipertimbangkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi berbasis aplikasi flash adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan disampaikan, memilih media khususnya media animasi

harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
dan perlu mengetahui karakteristik dari media animasi berbasis
Aplikasi flash



HASIL WAWANCARA ANAK DIDIK

Nama : NR

Hari / tanggal : Hari Senin 10 Desember 2021

Waktu : 11-00 Wita

Tempat : TK AISYIYAH Parang Tambung Makassar

Peneliti : Assalamu'alaikum, lagi ngapain tu ramai-ramai ?

Informan : Lagi main kak, ada apa kak ?

Peneliti : Ibu boleh minta tolong gak ?

Informan : tolong apa Ibu?

Peneliti : Ibu mau minta tolong untuk Ibu wawancarai nanti kalian jawab apa yang Ibu tanya ya

Peneliti : pernah tidak Ibu guru menggunakan media animasi dalam belajar

Informan : pernah Ibu guru

Peneliti : Senang tidak kalo belajar menggunakan media animasi dalam belajar

Informan : kalau belajar pakai media animasi yang ada film-film nya kami senang Ibu dan pelajaran yang di terangin sama bu guru jadi mudah di mengerti, karena ada gambarnya jelas

Peneliti : Jadi kalau ditanya sama bu guru bisa jawab pertanyaan dari ibu guru mda?

Informan : Bisa menjawab pertanyaan dari ibu guru karena habis nampilin gambar atau film ibu selalu bertanya yang berkaitan dengan yang kami lihat tdi kak jadi kami lebih aktif

Peneliti : Bersemangat tidak kalau belajar menggunakan media animasi berbasis aplikasi flash ?

Informan : sangat senang dan menambahkan semangat dalam memperhatikan materi kak, karena ibu menerangkan pelajarannya dengan cara yang menarik"



DOKUMENTASI



Wawancara dengan ibu Fausiah



Wawancara dengan ibu Etti



Anak-anak sedang menonton video animasi



Anak-anak sedang menonton video animasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 863588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sitti Raodah

NIM : 105451108217

Program Studi : PG-PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	17%	25 %
3	Bab 3	8%	10 %
4	Bab 4	7%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

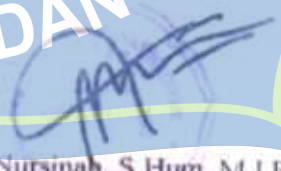
Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 13 Januari 2012

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursinah, S. Hum, M.I.P

NBM. 964 591

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

12%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

7%
STUDENT PAPERS

CLICK ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

eprints.walisongo.ac.id
Internet Source

Exclude quotes
Exclude bibliography

Or
Exclude matches



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



SITTI RAODAH, Ujung Pandang 01 Januari 1971.

Merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Kamuseng dan Ibu St. Naimah

Penulis menempuh pendidikan formal pada tahun 1977 di SD Moncongloe Kabupaten Maros dan lulus pada tahun 1984.

Tahun 1984 melanjutkan Pendidikan ke SMP 02 Makassar dan lulus pada tahun 1987. Pada Tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke SPG 1 Gunung Sari Makassar dan lulus pada Tahun 1990, dan kemudian pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan jurusan pendidikan anak usia dini.

