

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA CERDAS DALAM
PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SEBAGAI
MEDIA BELAJAR ANAK USIA DINI PADA
TK AISYIYAH KARANGANYAR**

SKRIPSI



disusun oleh

Imam Abdurrahman

12.12.6560

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA CERDAS DALAM
PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SEBAGAI
MEDIA BELAJAR ANAK USIA DINI PADA
TK AISYIYAH KARANGANYAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Imam Abdurrahman

12.12.6560

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA CERDAS DALAM
PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SEBAGAI
MEDIA BELAJAR ANAK USIA DINI PADA
TK AISIYAH KARANGANYAR**

yang disusun oleh

Imam Abdurrahman

12.12.6560

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2016

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA CERDAS DALAM PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SEBAGAI MEDIA BELAJAR ANAK USIA DINI PADA TK AISYIYAH KARANGANYAR

yang disusun oleh

Imam Abdurrahman

12.12.6560

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190303112

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Mei 2016



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016



Imam Abdurrahman

12.12.6560

MOTTO

“Allah mencintai pekerja yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik”.

(HR. Thabrani)

“Lebih baik mencoba gagal dari pada gagal mencoba”

(M.Suyanto)

*“Allah selalu menunjukan hal-hal yang misterius, karena kadang kita diingatkan dengan hal yang **gak asik**, tapi sebenarnya sesuatu itu yang paling asik dan terbaik bagi hidup kita”*

“Orang-orang bisa terlihat hebat dengan caranya masing masing”

HALAMAN PERSEMBAHAN



Puji syukur *Alhamdulillah* tidak lupa saya panjatkan kepada-Nya yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta memudahkan segala urusan yang ada serta memberikan jalan keluar atas segala masalah yang ada. Serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi seluruh umat manusia.

Alhamdulillah... Setelah sekian lama kunanti dan kunanti, kuperjuangkan dan kuperjuangkan, walau prosesnya tersendat-sendat dan kadang membuat sedih akhirnya selesai juga. #Terharu

Dihalaman ini saya ucapkan terimakasih yang pertama tetap dong untuk super heroku Bapak Suwanto dan Ibu Suparmi yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan selalu memberi semangat. Untuk ibuku terimakasih yang selalu menemaniku, yang paling pertama tau kalo anaknya lagi kena masalah.. tidak ada yang ngasih tau atau dapet kabar dari mana, ibu yang mendadak menghubungi dan menenangkan, pokoknya aku sayang ibu. Untuk bapak yang selalu memberi nasihat-nasihat, serta memberi dukungan dalam bentuk apapun, Terimakasih bapak, Sayang bapakku juga... semoga bapak dan ibu sehat selalu.. AMIN

Kemudian terimakasih kepada mbak Anik Selvyana yang nyuruh-nyuruh agar skripsi ini cepat diselesaikan dan akhirnya selesai juga, kemudian untuk adikku Azis dan Febri kalau aku pulang yang selalu aku suruh-suruh hahaha semoga sekolah kalian lancar.Amin dan untuk mas Saiful yang dari awal selalu mendukung, ikut-ikutan pusing tentang skripsiku, yang kadang aku curhati tentang skripsiku juga.. terimakasih keluargaku :* Alhamdulillah aku bisa lahir dikeluarga ini.

Kedua, terimakasih untuk dosen terbaik.. Pak Mei selaku dosen pembimbing saya, meskipun saat bimbingan bilang ini diganti mas, ini ditambah , ini masih kurang mas, ditambah ya.. Tapi saya tahu bahwa semua ini juga buat kebaikan saya, Alhamdulillah terimakasih ya pak telah dibimbing hingga penelitian saya selesai, semoga tetap sehat dan tetap menjadi dosen favorit mahasiswa.

Ketiga, terimakasih juga kepada Ibu Kepala TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KARANGANYAR, Ibu Sri Setyani dan guru-guru TK yang telah memberikan izin penelitian serta banyak membantu dalam terselesaikannya skripsi ini, semoga TK AISYIYAH menjadi lebih baik lagi. serta untuk adik-adik TK yang lucu-lucu, ganteng dan cantik serta gemes-gemes yang banyak membantu juga, semoga adik-adik bisa menjadi sukses.

Keempat, terimakasih kepada adik aura yang telah membantu dubbing.. semoga besok jadi orang sukses ya dik, untuk hesta yang membantu dalam dubbing juga, untuk cahyo pamarap yang pagi-pagi saya bangunin terus saya ajak ke TK buat membantu dalam dokumentasi, dan untuk ade setyawan yang mengajari dalam menggambar.

Kelima, terimakasih buat teman-teman kelas SI-04 terutama Bayu Sadewo yang dari awal skripsi dikosan setiap pagi, siang, sore, dan malam dan kadang kadang kalau lagi dikos suka curhat.. hahaha dan untuk sahabat yang luar biasa!!! Wicaksono, Ade, Harada, Dekki, Gagah, Azis, Alam yang tanpa saya kasih tau kapan saya pendadaran, tapi tiba-tiba muncul kekosan dan banyak membantu.. Semoga kalian cepat nyusul, turnuwon yo cah ☺ serta Safi'ul, Cis Mawan, Indra, Samson yang telah selesai duluan, dan banyak membantu juga. Dan untuk anak kontrakan Hesta, Ani, Ririn yang banyak saya repotin juga, maaf ya :D serta untuk Rudy Rizal dan Olin yang banyak memberi motivasi yang akhirnya skripsi ini selesai juga. untuk teman-teman SI-04 semua, saya empat tahun bersama kalian, senang dan sedih bersama kalian, banyak hal yang saya dapatkan.. semoga kalian semua dimanapun berada bisa menjadi orang-orang yang sukses. Amin ☺

Terimakasih buat kamu juga "ciprut" yang selalu mendukung dan memberi semangat saat aku mengerjakan skripsi, walaupun tidak tahu aku mengerjakan apa karena memang kita beda jurusan :D kamu selalu menemani saat aku sedih dan senang, saat banyak pikiran kamu juga selalu ada, gak tau kenapa juga kalau sudah dekat sama kamu rasanya aku jadi tenang deh #Lebay haha Semoga kita bisa menjadi lebih baik lagi :* oiya.. skripsimu juga cepat diselesain ya, semangat ☺

Dan Terimakasih juga untuk ibu kos dan keluarga, untuk anak-anak kos-kosan, serta kosan samping juga yang heboh dan sering berisik haha. Untuk mamad yang menjadi teman yang selalu heboh juga, Untuk Oky yang sticknya saya pinjam buat refresing main game saat saya mulai lelah dan ini belum saya kembalikan :D untuk Jalu yang meminjami mouse dari awal mengerjakan skripsi ini juga, untuk dik betty yang maksa namanya suruh nulis dilembar persembahan, nih udah aku tulis hehehe. Terimakasih semua ☺

And Finally, untuk pihak-pihak yang banyak membantu dalam proses terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian. Amin. Sekali lagi *Alhamdulillahirobbil alamin*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan syukur selalu terpanjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan Skripsi ini. Sholawat dan Salam tak terlupakan untuk Nabi Muhammad SAW. yang telah memberikan pencerahan dari peradaban Jahiliyyah ke dalam peradaban Islamiyyah. Penyusunan skripsi dengan judul **“Perancangan Dan Pembuatan Media Cerdas Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini Pada Tk Aisyiyah Karanganyar”** ini digunakan sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi pada jenjang Strata satu (S1) program studi Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan berbagai pihak, untuk itu ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan, maka penulis mengharapakan kritik dan saran atas semua kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 8 |
| 2.2 Anak Usia Dini..... | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini | 9 |
| 2.2.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini | 10 |
| 2.2.3 Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini | 11 |
| 2.2.4 Standar Kompetensi Anak Usia Dini | 12 |
| 2.2.5 Materi Anak Usia 3-6 Tahun..... | 13 |
| 2.2.6 Pengelolaan Pembelajaran | 14 |

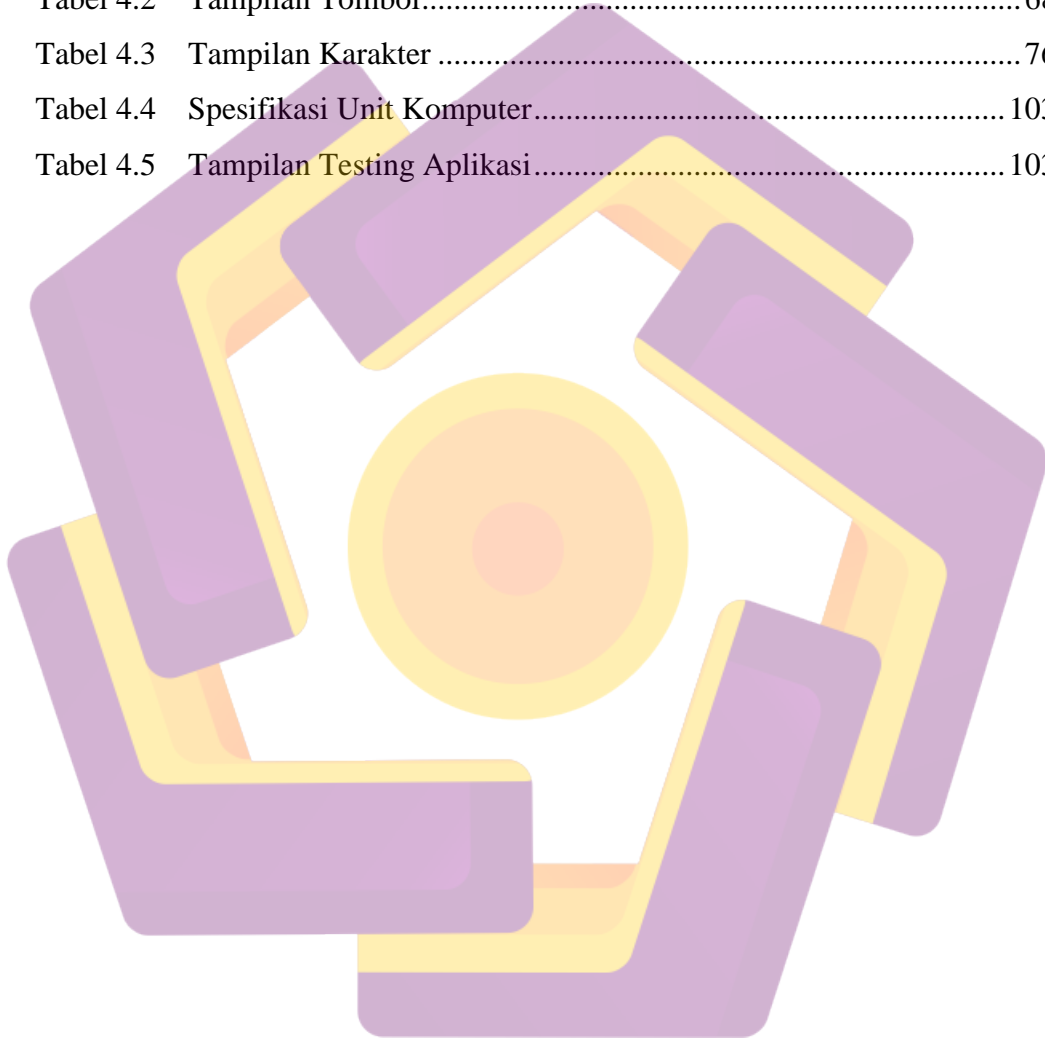
| | | |
|--|--|-----------|
| 2.2.7 | Karakteristik Anak Usia Dini..... | 15 |
| 2.3 | Konsep Pembelajaran..... | 15 |
| 2.3.1 | Pengertian Pembelajaran..... | 15 |
| 2.3.2 | Tujuan Pembelajaran..... | 16 |
| 2.4 | Media Pembelajaran..... | 17 |
| 2.4.1 | Pengertian Media Pembelajaran..... | 17 |
| 2.4.2 | Manfaat Media Pembelajaran..... | 17 |
| 2.4.3 | Format Media Pembelajaran..... | 18 |
| 2.5 | Multimedia Pembelajaran..... | 20 |
| 2.5.1 | Karakteristik Multimedia Pembelajaran..... | 20 |
| 2.6 | Konsep Dasar Multimedia..... | 21 |
| 2.6.1 | Definisi Multimedia..... | 21 |
| 2.6.2 | Penggunaan Multimedia..... | 22 |
| 2.6.3 | Elemen Multimedia..... | 23 |
| 2.6.4 | Software Multimedia..... | 24 |
| 2.7 | Merancang Aliran aplikasi Multimedia..... | 25 |
| 2.7.1 | Struktur Linier..... | 26 |
| 2.7.2 | Struktur Menu..... | 27 |
| 2.7.3 | Struktur Hierarki..... | 28 |
| 2.7.4 | Struktur Jaringan..... | 29 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 30 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 30 |
| 3.1.1 | Sejarah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar..... | 30 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi..... | 32 |
| 3.1.3 | Tujuan Pendidikan di TK..... | 32 |
| 3.1.4 | Tujuan TK Aisyiyah Karanganyar..... | 32 |
| 3.1.5 | Struktur dan Muatan Kurikulum..... | 33 |
| 3.1.6 | Struktur Organisasi..... | 37 |
| 3.2 | Analisis Sistem..... | 37 |
| 3.2.1 | Definisi Analisis Sistem..... | 37 |
| 3.2.2 | Analisis SWOT..... | 38 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.2.1 Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>) | 38 |
| 3.2.2.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>) | 38 |
| 3.2.2.3 Analisis Peluang (<i>Oportunity</i>)..... | 39 |
| 3.2.2.4 Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)..... | 39 |
| 3.3 Analisis Kebutuhan Sistem | 40 |
| 3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional | 40 |
| 3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional | 41 |
| 3.4 Analisis Kelayakan..... | 42 |
| 3.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi | 42 |
| 3.4.2 Analisis Kelayakan Hukum | 43 |
| 3.4.3 Analisis Kelayakan Operasional | 43 |
| 3.5 Perancangan Aplikasi..... | 43 |
| 3.5.1 Deskripsi Media Pembelajaran | 43 |
| 3.5.2 Konsep Pembelajaran..... | 44 |
| 3.5.2.1 Pembelajaran Tebak Bangun Ruang | 44 |
| 3.5.2.2 Pembelajaran Bangun Ruang | 44 |
| 3.5.2.3 Perancangan Isi | 45 |
| 3.5.2.4 Perancangan Naskah | 47 |
| 3.6 Perancangan Grafik..... | 49 |
| 3.6.1 Rancangan Intro | 49 |
| 3.6.2 Rancangan Menu Utama..... | 50 |
| 3.6.3 Rancangan Memilih Bangun..... | 52 |
| 3.6.4 Rancangan Pembelajaran Bangun Ruang | 53 |
| 3.6.5 Rancangan Menu Tebak Bangun Ruang..... | 54 |
| 3.6.6 Rancangan Menu Benar dan Salah | 55 |
| 3.6.7 Rancangan Menu Bantuan | 56 |
| 3.6.8 Rancangan Menu Tentang Aplikasi | 57 |
| 3.6.9 Rancangan Menu Keluar..... | 58 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 59 |
| 4.1 Memproduksi Aplikasi..... | 59 |
| 4.1.1 Pembuatan Backround, Karakter, dan Tombol | 60 |

| | |
|--|-----|
| 4.1.1.1 Pembuatan Background | 60 |
| 4.1.1.2 Pembuatan Tombol | 68 |
| 4.1.1.3 Pembuatan Karakter | 76 |
| 4.2 Implementasi Aplikasi | 78 |
| 4.2.1 Persiapan Aset-Aset | 78 |
| 4.2.2 Menyusun Halaman Opening..... | 79 |
| 4.2.3 Menyusun Halaman Menu Utama | 80 |
| 4.2.4 Menyusun Halaman Memilih Bangun Ruang..... | 82 |
| 4.2.5 Menyusun Halaman Menu Bangun Ruang | 83 |
| 4.2.6 Menyusun Halaman Menu Tebak Bangun..... | 97 |
| 4.2.7 Menyusun Halaman Menu Bantuan..... | 100 |
| 4.2.8 Menyusun Halaman Tentang Aplikasi..... | 100 |
| 4.2.9 Menyusun Halaman Keluar | 101 |
| 4.3 Pembuatan File Exe..... | 102 |
| 4.4 Pengetesan..... | 103 |
| 4.5 Penggunaan Aplikasi..... | 106 |
| 4.6 Prosedur Pemakaian Media Pembelajaran | 108 |
| BAB V PENUTUP..... | 109 |
| 5.1 Kesimpulan | 109 |
| 5.2 Saran..... | 110 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--------------------------------|-----|
| Tabel 3.1 | Tampilan Kurikulum..... | 34 |
| Tabel 3.2 | Perancangan Naskah | 47 |
| Tabel 4.1 | Tampilan Background..... | 63 |
| Tabel 4.2 | Tampilan Tombol..... | 68 |
| Tabel 4.3 | Tampilan Karakter | 76 |
| Tabel 4.4 | Spesifikasi Unit Komputer..... | 103 |
| Tabel 4.5 | Tampilan Testing Aplikasi..... | 103 |

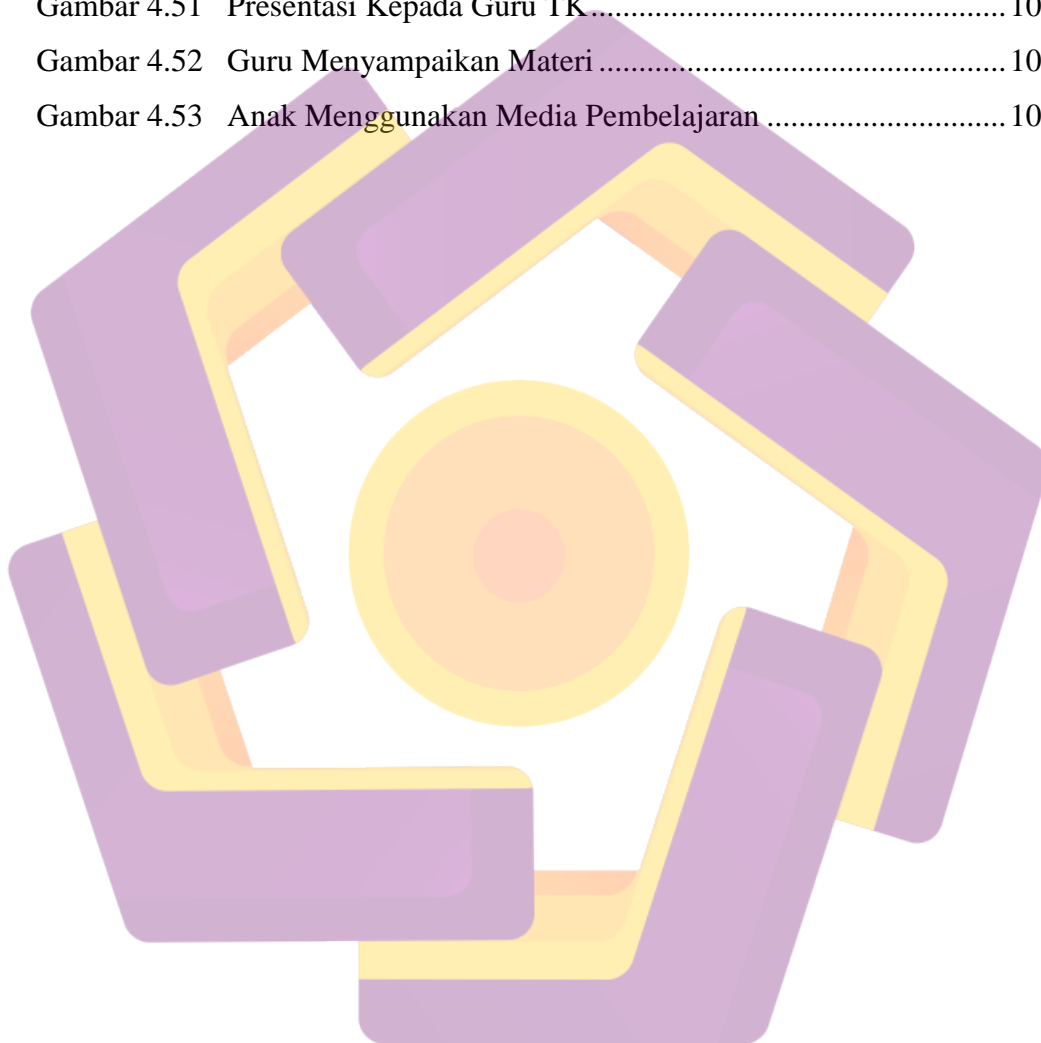


DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Diagram Struktur Linier | 26 |
| Gambar 2.2 | Diagram Struktur Menu | 27 |
| Gambar 2.3 | Diagram Struktur Hierarki | 28 |
| Gambar 2.4 | Diagram Struktur Jaringan | 29 |
| Gambar 3.1 | Struktur Organisasi | 37 |
| Gambar 3.2 | Diagram Rancangan Isi | 45 |
| Gambar 3.3 | Rancangan Intro | 49 |
| Gambar 3.4 | Rancangan Menu Utama | 51 |
| Gambar 3.5 | Rancangan Memilih Bangun | 52 |
| Gambar 3.6 | Rancangan Pembelajaran Bangun Ruang | 53 |
| Gambar 3.7 | Rancangan Menu Tebak Bangun | 54 |
| Gambar 3.8 | Rancangan Menu Benar dan Salah | 55 |
| Gambar 3.9 | Rancangan Menu Bantuan | 56 |
| Gambar 3.10 | Rancangan Menu Tentang Aplikasi | 57 |
| Gambar 3.11 | Rancangan Menu Keluar | 58 |
| Gambar 4.1 | Tampilan Utama Adobe Illustrator CS6 | 61 |
| Gambar 4.2 | Tampilan Tools Adobe Illustrator CS6 | 62 |
| Gambar 4.3 | Tampilan Utama Macromedia Director MX2004 | 78 |
| Gambar 4.4 | Tampilan Import File Macromedia Director MX2004 | 79 |
| Gambar 4.5 | Tampilan Menu Opening | 80 |
| Gambar 4.6 | Perintah Tombol Mulai | 80 |
| Gambar 4.7 | Tampilan Menu Utama | 81 |
| Gambar 4.8 | Perintah Tombol Bangun Ruang | 81 |
| Gambar 4.9 | Perintah Tombol Tebak Bangun | 81 |
| Gambar 4.10 | Perintah Tombol Bantuan | 81 |
| Gambar 4.11 | Perintah Tombol Tentang Aplikasi | 82 |
| Gambar 4.12 | Perintah Tombol Keluar | 82 |
| Gambar 4.13 | Tampilan Menu Memilih Bangun 1 | 82 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Menu Memilih Bangun 2 | 83 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.15 | Tampilan Menu Memilih Bangun 3 | 83 |
| Gambar 4.16 | Tampilan Bangun Ruang Bola | 84 |
| Gambar 4.17 | Tampilan Bangun Ruang Kerucut..... | 84 |
| Gambar 4.18 | Tampilan Utama Bangun Ruang Balok | 85 |
| Gambar 4.19 | Tampilan Rusuk Bangun Ruang Balok..... | 85 |
| Gambar 4.20 | Tampilan Sudut Bangun Ruang Balok..... | 86 |
| Gambar 4.21 | Tampilan Sisi Bangun Ruang Balok | 86 |
| Gambar 4.22 | Perintah Tombol Rusuk Sudut Sisi Balok..... | 87 |
| Gambar 4.23 | Tampilan Utama Bangun Ruang Kubus..... | 88 |
| Gambar 4.24 | Tampilan Rusuk Bangun Ruang Kubus | 88 |
| Gambar 4.25 | Tampilan Sudut Bangun Ruang Kubus..... | 89 |
| Gambar 4.26 | Tampilan Sisi Bangun Ruang Kubus | 89 |
| Gambar 4.27 | Perintah Tombol Rusuk Sudut Sisi Kubus..... | 90 |
| Gambar 4.28 | Tampilan Utama Bangun Ruang Limas | 91 |
| Gambar 4.29 | Tampilan Rusuk Bangun Ruang Limas | 91 |
| Gambar 4.30 | Tampilan Sudut Bangun Ruang Limas | 92 |
| Gambar 4.31 | Tampilan Sisi Bangun Ruang Limas..... | 92 |
| Gambar 4.32 | Perintah Tombol Rusuk Sudut Sisi Limas | 93 |
| Gambar 4.33 | Tampilan Utama Bangun Ruang Prisma..... | 94 |
| Gambar 4.34 | Tampilan Rusuk Bangun Ruang Prisma | 94 |
| Gambar 4.35 | Tampilan Sudut Bangun Ruang Prisma | 95 |
| Gambar 4.36 | Tampilan Sisi Bangun Ruang Prisma..... | 95 |
| Gambar 4.37 | Perintah Tombol Rusuk Sudut Sisi Prisma | 96 |
| Gambar 4.38 | Tampilan Bangun Ruang Tabung | 97 |
| Gambar 4.39 | Tampilan Tebak Bangun Bola..... | 97 |
| Gambar 4.40 | Tampilan Tebak Bangun Balok..... | 98 |
| Gambar 4.41 | Tampilan Tebak Bangun Prisma | 98 |
| Gambar 4.42 | Tampilan Tebak Bangun Tabung..... | 98 |
| Gambar 4.43 | Tampilan Tebak Bangun Limas | 99 |
| Gambar 4.44 | Tampilan Tebak Bangun Kubus..... | 99 |
| Gambar 4.45 | Tampilan Tebak Bangun Kerucut | 99 |

| | | |
|-------------|---|-----|
| Gambar 4.46 | Tampilan Menu Bantuan..... | 100 |
| Gambar 4.47 | Tampilan Menu Tentang Aplikasi..... | 100 |
| Gambar 4.48 | Tampilan Menu Keluar | 101 |
| Gambar 4.49 | Tampilan Publish Setting | 102 |
| Gambar 4.50 | Presentasi Kepada Kepala TK..... | 106 |
| Gambar 4.51 | Presentasi Kepada Guru TK..... | 106 |
| Gambar 4.52 | Guru Menyampaikan Materi | 107 |
| Gambar 4.53 | Anak Menggunakan Media Pembelajaran | 107 |



INTISARI

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia dalam sebuah bangsa. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, media merupakan salah satu unsur agar pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan. Media cerdas dirancang dalam bentuk aplikasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak usia dini sehingga dapat berpikir cerdas dan kreatif.

Topik pembelajaran media cerdas yang dibahas adalah pembelajaran bangun ruang yang didalamnya anak-anak diperkenalkan pada beberapa bentuk bangun ruang. Bangun ruang tersebut ditanyakan dan user diajak bermain dan berpikir sehingga dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Aplikasi ini sangat efektif untuk anak-anak usia dini karena mereka diajak untuk mengenal bangun ruang yang sederhana yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai sudut, rusuk dan sisi bangun ruang serta menebak nama bangun ruang. Media cerdas ini menggunakan komputer sebagai alat pengoperasian sehingga anak usia dini bisa menghafal, bermain dan belajar mengoperasikan komputer melalui aplikasi ini.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat “media cerdas” sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar bangun ruang dikelas yang dalam penelitian ini menggunakan Tk Aisyiyah Karanganyar, Jawa Tengah sebagai objek penelitian. Media Cerdas diharapkan dapat digunakan sebagai panduan belajar mengajar yang menyenangkan bagi anak usia dini dan membuat mereka dapat lebih mengenal bangun ruang yang sering dijumpai pada kehidupan sehari hari.

Kata Kunci : Media Cerdas , Bangun Ruang , Tk Aisyiyah Karanganyar

ABSTRACT

Early childhood education is a main pillar of human resources development a nation. process of early childhood learning, the media is elements that the learning can a expected. Smart Media designed in in a application to increase curiosity of young children that they can think smart and creative.

Topics media learning at smart media of solid figure learning where children are introduced to some form of solid figure. Solid figure and user is asked to play with and think that it can answer the question correctly. This application is very effective for children early age because they are invited to get to know the simple solid figure in which there are learning about angles, ribs and face solid figure. Smart media use computers as a tool operation making early chilhood can remember, play and learn to operate a computer through this application.

This research aims to create a “smart media” as a learning medium that can help the learning process geometry in the classroom Research objects in this study using TK Aisyiyah Karanganyar, Central Java. Media Smart is expected to be used guide teaching and learning became fun for young children and make them familiar solid figure often encountered in everyday life

Keywords: Smart Media, Solid Figure, Tk Aisyiyah Karanganyar

