

JIMATEK is Available Online at:

<https://ojs-teknik.usni.ac.id/index.php/JIMAT>

Vol. 1 No. 2, April 2024, pages: 1-8

DOI: <https://doi.org/10.59134/>

Tgl : TNN = 2/4/2024, TR=5/4/2024, TP=30/4/2024

---

## **APLIKASI PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA GAMBAR GUNA MENINGKATKAN PANCA INDRA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASISMULTIMEDIA DI PAUD DAHLIA PANDEGLANG**

**Ali Rohman**

Universitas Bina Bangsa

[alirohman.mkom@gmail.com](mailto:alirohman.mkom@gmail.com)

**Gelard Untirtha Pratama**

Universitas Bina Bangsa

[Tirthagelard@gmail.com](mailto:Tirthagelard@gmail.com)

---

### **Keywords**

*Learning Media, Five Senses, Children, Multimedia*

---

### **ABSTRACT**

*With the development of information technology, there will be an overflow of information data that flows dynamically without limits and without knowing time. Perhaps there is one thing that we should not forget that data can be communicated with the help of an image. One of the most popular learning methods today is learning media about the five senses. The analysis used is to study some information about learning the five senses and collect materials related to the five senses that will be used in this application program. Like searching and editing images. The aim is to be able to help beginners to learn to recognize the five senses so that they can provide convenience in learning them, without having to adjust the learning time. So an application program is made to recognize the five senses. Learning the five senses through this learning media is a useful medium to help recognize the five senses, through this five sense learning media it becomes an interesting and effective thing because it is designed with pictures, animations, and sounds that support the learning atmosphere*

---

### **Kata kunci**

---

### **ABSTRAK**

*Media Pembelajaran;  
Panca Indra; Anak-anak ; Multimedia.*

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi otomatis terjadi luapan data informasi yang mengalir secara dinamis tanpa batas dan tanpa mengenal waktu. Mungkin ada satu hal yang tidak boleh kita lupakan bahwa data-data dapat dikomunikasikan bantuan dengan yang namanya gambar. Salah satu pembelajaran yang sangat populer saat ini yaitu media pembelajaran mengenal panca indra. Analisa yang di gunakan adalah mempelajari sejumlah informasi tentang pembelajaran panca indra serta mengumpulkan bahan yang berkaitan dengan panca indra yang akan di gunakan dalam program aplikasi ini. Seperti mencari dan mengedit gambar. Adapun tujuan agar dapat membantu para pemula untuk belajar mengenal panca indra sehingga dapat memberikan kemudahan dalam mempelajarinya, tanpa harus menyesuaikan waktu pembelajarannya. Maka di buatlah program aplikasi mengenal panca indra. Pembelajaran panca indra melalui media pembelajaran ini merupakan media yang berguna untuk membantu mengenal panca indra, melalui media pembelajaran panca indra ini menjadisatu hal yang menarik dan efektif karena di rancang dengan gambar, animasi, dan suara yang mendukung suasana belajar..

---

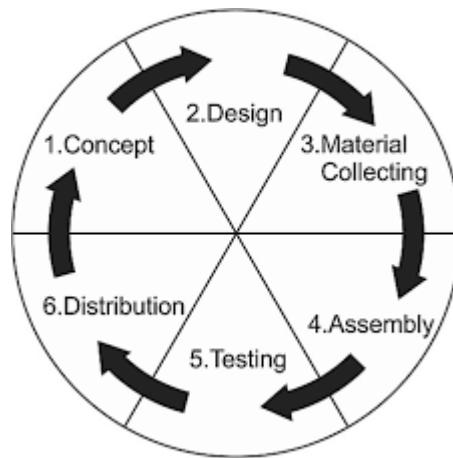
## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat,baik teknologi maupun teknologi komunikasi, akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, di imangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan, dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di indonesia akan lebih maju jika jikamenggunakan teknologi canggih yang telah ada. Salah satunya dalam pelajaran mengenal panca indra untuk anak usia dini, banyak anak didik sering mengalami kesulitan pemahaman soal. Berdasarkan fakta diatas, dipandang perlu ada satu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para anak didik dalam memahami pelajaran mengenal panca indra sejak dini dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Walaupun dilakukan sejak dini, yaitu pada jenjang taman kanak-kanak, perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat mereka menyukai pelajaran mengenal panca indra terlebih dahulu, dengan begitu belajar mengenal panca indra (Evelyn C. Pearce ,2009) yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi

mereka. Karena dalam pembelajaran mengenal panca indra ini menggunakan animasi gambar, huruf serta angka yang mudah digunakan dan dimengerti pada anak-anak usia bermain. Diharapkan dengan adanya program pembelajaran interaktif panca indra (Fandi, 2013), mampu mengubah pandangan mereka tentang mata pelajaran mengenal panca indra. Anak-anak di ajak untuk bermain tapi sekaligus juga belajar.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini dilakukan dengan Metode MDLC, ini adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya.



Gambar 1. Multimedia Development Lif Cycle

Berikut adalah Tahap-tahapnya :

1. Konsep (Concept): Ini adalah tahap pertama di mana ide atau konsep dasar dari model dikembangkan. Ini sering melibatkan identifikasi masalah yang akan diselesaikan, pemahaman tujuan yang ingin dicapai, dan penentuan cakupan proyek.
2. Desain (Design): Setelah konsep ditetapkan, langkah selanjutnya adalah merancang solusi. Ini termasuk membuat rencana tentang bagaimana model akan dibuat, alat dan teknologi apa yang akan digunakan, dan bagaimana model akan memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan pada tahap konsep.
3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting): Di sini, 'bahan' bisa diartikan sebagai pengumpulan data atau sumber daya yang diperlukan untuk membangun model. Ini mungkin termasuk pengumpulan data mentah, pilihan dataset, alat analisis, dan perangkat keras atau perangkat lunak yang diperlukan.
4. Perakitan (Assembly): Tahap ini melibatkan 'perakitan' atau pembangunan model berdasarkan desain dan bahan yang telah dikumpulkan. Ini meliputi pengkodean, pengaturan model, integrasi sistem, dan penyusunan berbagai

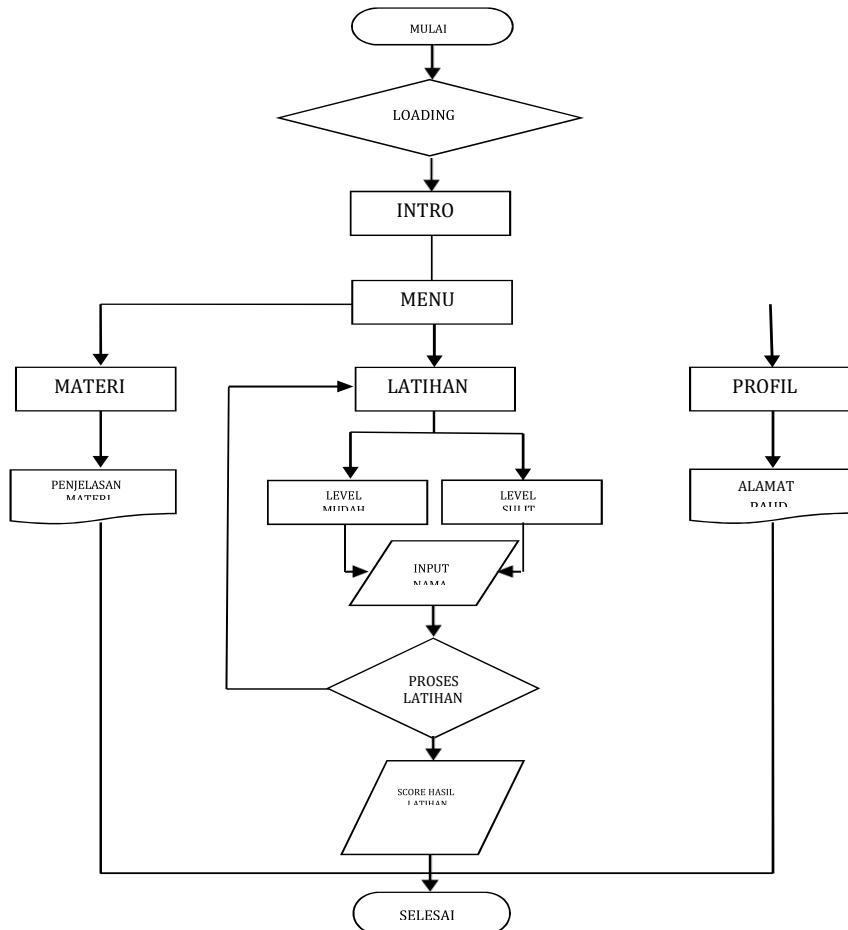
- komponen untuk membuat model yang berfungsi.
5. Pengujian (Testing): Setelah model dirakit, ia harus diuji untuk memastikan bahwa ia berfungsi sesuai dengan harapan. Pengujian melibatkan validasi model, pengujian keandalan, dan penentuan apakah model memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.
  6. Distribusi (Distribution): Ini adalah tahap akhir di mana model yang telah diuji dan dinyatakan siap disebarluaskan atau didistribusikan untuk penggunaan nyata. Ini bisa berarti penerapan dalam lingkungan produksi, rilis untuk pengguna, atau membuat model tersebut tersedia untuk pihak yang berkepentingan.

Siklus pada diagram menunjukkan bahwa proses ini iteratif. Setelah distribusi, ada kemungkinan kembali ke tahap konsep atau desain untuk merevisi atau meningkatkan model berdasarkan umpan balik atau perubahan dalam kebutuhan. Ini menandakan bahwa pengembangan model adalah proses yang berkelanjutan dan dinamis yang memerlukan penyesuaian dan peningkatan berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

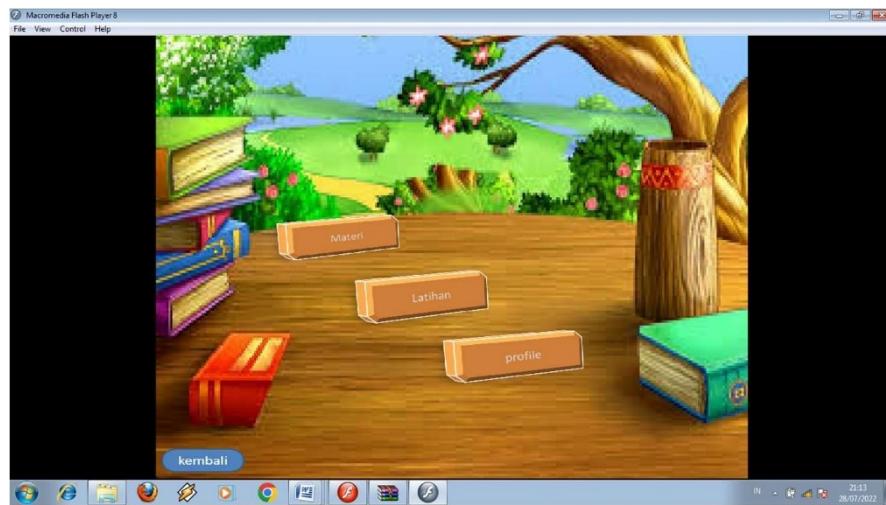
Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama untuk menentukan perangkat lunak yang dihasilkan. Perangkat lunak yang sesuai dan memenuhi standar kebutuhan pengguna sangatlah bergantung kepada keberhasilan dalam melakukan analisis kebutuhan. Dalam hal ini penulis telah melakukan analisis untuk kebutuhan user antara lain sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan
  - a) Aplikasi harus mampu menjadi media pembelajaran dan membantu guru dalam mempermudah berinteraksi dengan siswa.
  - b) Aplikasi dapat memberikan pengajaran dalam pengenalan panca indra.
  - c) Seharusnya guru bisa membuka aplikasi tersebut di vc.
  - d) Aplikasi yang dibuat mampu menarik minat belajar siswa.
  - e) Sistem tidak eror saat diakses.
2. Flow Chart



### 3. Implementasi Halaman Menu Utama

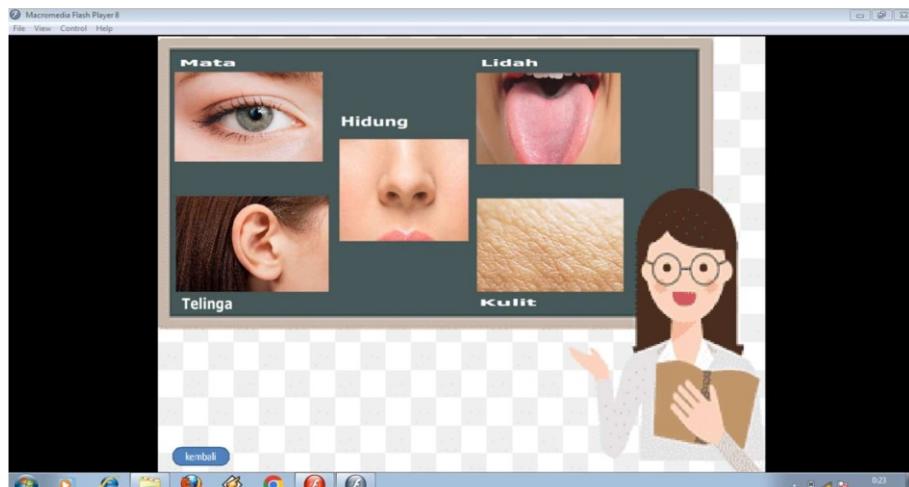
Dari halaman menu utama untuk ada tiga tombol button yaitu, tombol materi untuk masuk ke materi, tombol latihan untuk masuk ke halaman latihan soal, tombol profile untuk masuk ke halaman profil pembuat.



Gambar 1 Halaman Menu Utama

#### Halaman Materi

Pada halaman materi ini bisa menekan gambar dan akan menujuk gambar tersebut maka akan muncul gambar serta penjelasannya



Gambar 3 Halaman Materi

#### Halaman Latihan

Pada halaman ini siswa dapat memilih tingkat kesulitan untuk melakukan Latihan



Gambar 3 Halaman Latihan

d. Tampilan Halaman Profil

Dari halaman ini bisa melihat profil dari PAUD Dahlia.



Gambar 4 Halaman Profile

## KESIMPULAN

Aplikasi pembelajaran ini dirancang oleh penulis untuk mempermudah siswa PAUD Dahlia dalam mengenal panca indra. Aplikasi di sajikan dalam media gambar dengan berbasis multimedia interaktif. Siswa PAUD Dahlia sangat antusias dalam belajar karena pembelejaran tidak lagi membosankan dan dengan media pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam memahami panca indra dengan baik sehingga orang tua tidak lagi khawatir dengan perkembangan anak di usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Evelyn C. Pearce (2009). “Pengertian Panca Indra”
- [2] Fandi. 2013. ”Photoshop CS6 Untuk Fotografi Digital.” Palembang : maxikom.
- [3] Irham Halik 2020. “Pengertian Actionscript”. <https://irhamhalik.com/belajar-action-script-3-0-flash>.
- [4] Al-Adabiya (2020). “Kebudayaan Dan Keagamaan. Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini”.
- [5] Desmita (2009). “Psikologi Perkembangan”. Bandung : Remaja Rosdakarya. <http://digilib.uinsby.ac.id>.
- [6] Wibawanto, wandah, (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.
- [7] Jember. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- [8] Tonni Limbong . (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran Teori dan Praktik. Medan.
- [9] Yayasan Kita Menulis.
- [10] Winda Anggriyani. (2021). Pengembangan teknologi pendidikan IPA berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa. Gorontalo. CV. Cahya Arsh Publishr & Printing.
- [11] Mustofa Abi Hamidi. (2020). Media Pembelajaran. Medan. Yayasan Kita Menulis. Sufri Mashuri. (2019). Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta. CV. Budi Utama.