

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN PURBA DENGAN METODE MDLC (STUDI KASUS : KB PUTERA TUNAS BANGSA)

Oleh

Rr. Ayudia Maharani

21102050

KB Putera Tunas Bangsa, yang merupakan salah satu dari 49 PAUD KB di Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, menghadapi permasalahan dimana siswa-siswanya kurang pemahaman dalam pembelajaran pengenalan hewan purba. Topik ini penting karena adanya media konvensional yang digunakan menandakan adanya ketertinggalan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat menjadi faktor siswa-siswa kesulitan dalam mempelajari hal baru, seperti halnya topik pengenalan hewan purba. Untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang diajukan adalah dengan mengganti media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan hasil produk berupa multimedia interaktif pengenalan hewan purba yang dikembangkan dengan Adobe Animate. Multimedia Interaktif dianggap sebagai pengganti media pembelajaran yang menarik karena menggabungkan elemen-elemen animasi, audio, visual, dan teks. Metode pengujian yang digunakan yaitu pengujian Alpha metode *Blackbox* dan pengujian Beta metode *Usability*. Sementara, pengaruh aplikasi dianalisis dengan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan nilai gain rata-rata 0,75 dalam kategori tinggi serta skor *posttest* rata-rata 96 dalam kategori Sangat Baik yang mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran pengenalan hewan purba.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Pengenalan Hewan Purba, MDLC, Adobe Animate*