

## SISTEM INFORMASI PENGENALAN HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Andi Soehartanto Putra <sup>a</sup>, Firma Mukarromah <sup>b</sup>, Usama Waliyyudin <sup>c</sup>,  
Hersa Dwi Ikhsanti <sup>d</sup>, Fatwa Meilidya <sup>e</sup>, TB. Ahmad Fadhlan Shaquille <sup>f</sup>

<sup>a,b,c,d,e,f</sup> Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah

<sup>a</sup> [19102202@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102202@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>b</sup> [19102210@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102210@ittelkom-pwt.ac.id),  
<sup>c</sup> [19102210@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102210@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>d</sup> [19102101@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102101@ittelkom-pwt.ac.id),  
<sup>e</sup> [19102211@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102211@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>f</sup> [19102032@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102032@ittelkom-pwt.ac.id)

### ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi, membuat pemanfaatan teknologi informasi juga semakin berkembang. Namun masih banyak permasalahan yang ditemukan guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan metode konvensional. Misalnya dalam proses belajar, anak sering bercanda dengan temannya atau bersenang-senang dengan mainannya. Tujuan penelitian ini adalah mencari solusi dari permasalahan tersebut, salah satu solusinya yaitu dengan pembelajaran berbasis sistem multimedia. Membuat sebuah animasi menggunakan software macromedia flash 8 dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari tentang macam-macam hewan, suara dan bentuknya sehingga pembelajaran terasa menyenangkan maka dapat dimengerti dengan baik dan tidak membosankan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi ini sangat berguna untuk para pengajar sebagai alat alternatif yang menarik saat memberikan materi pembelajaran, sehingga materi ini dapat dimengerti dengan baik oleh anak-anak.

**Katakunci** : *Animasi, Hewan, Multimedia, Interaktif Sistem Informasi*

### ABSTRACT

*Information technology is developing very rapidly, thus making the use of information technology also growing. However, there are still many problems found by teachers in teaching and learning activities with conventional methods. For example, in the learning process, children often joke with their friends or have fun with their toys. The purpose of this study is to find solutions to these problems, either solution is with multimedia system-based learning. Creating an animation using macromedia flash 8 software can attract children's interest to learn about various animals, sounds and shapes so that learning is fun so it can be understood well and not boring. This research produces animation-based learning media that is very useful for teachers as an interesting alternative tool when providing learning material, so that this material can be understood well by children.*

**Keywords**: *Animals, Animation, Information System, Interactive Multimedia*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat membuat penggunaan teknologi informasi juga semakin berkembang. Hal ini disebabkan oleh multimedia yang dijadikan sebagai salah satu sarana pendukung bagi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala bidang. Multimedia itu sendiri adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi dan menggabungkan teks, suara, gambar animasi dan video dengan alat dan koneksi, sehingga pengguna dapat menavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan mudah. Salah satu bidang dimana perkembangan teknologi khususnya multimedia melingkupi berbagai sistem adalah sistem pendidikan[1]. Misalnya salah satunya adalah pengenalan macam-macam hewan kepada anak-anak. Hal tersebut dianggap penting dan merupakan langkah awal anak untuk mengenal macam-macam hewan yang ada di sekitarnya. Selain untuk mengenalkan nama-nama, suara dan bentuk-bentuk hewan itu sendiri, nantinya pengenalan hewan ini pastinya akan berguna bagi anak-anak sehingga menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dasar mereka. Software Macromedia Flash dalam penelitian ini digunakan dengan alasan banyaknya pengembangan pembelajaran multimedia interaktif yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Kelebihan dari software ini lebih mudah dipahami serta dapat membuat animasi atau game dengan ukuran file yang kecil dan kualitas yang sudah baik atau standar[2].

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Septanto, Dirgantara (2020). Hasil penelitian ini adalah semacam program aplikasi berupa prototipe animasi media pembelajaran pengenalan hewan dengan software Adobe Flash CS 6. Dengan desain yang sudah dirancang sehingga anak-anak

sangat berantusias dengan menggunakan aplikasi ini[3]. Penelitian selanjutnya oleh Adi (2019) dalam penelitiannya membuat aplikasi media pendidikan interaktif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui penyajian materi pembelajaran pengenalan hewan di TK Islam Bakti 113[4]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, Setya (2021). Penelitian ini membangun aplikasi untuk anak usia 4-6 tahun mengenai pengenalan hewan yang berbasis android. Aplikasi mempermudah proses mengajar pada anak dengan menggunakan metode single marker, objek animasi 3d[5]. Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Wisky, Iskandar, Akhiyar (2020) dapat disimpulkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis sistem multimedia untuk memudahkan siswa dalam memahami perkembangan hewan. Dan dapat meningkatkan keinginan untuk belajar dan kreativitas mereka ketika mendiskusikan materi pembelajaran bersama siswa lainnya[6].

Dengan muncul banyaknya permasalahan yang dihadapi kepada pengajar pada metode konvensional misalnya dalam proses belajar, anak sering bercanda dengan temannya atau bersenang-senang dengan mainannya. Oleh karena itu, anak-anak lebih suka bermain daripada mendengarkan penjelasan gurunya, sehingga diperlukan metode pengajaran yang menarik perhatian anak-anak. Dengan mengacu pada permasalahan yang ada, maka dapat ditemukan solusi dengan membuat sebuah animasi

menggunakan software macromedia flash 8 yang memiliki efek menyenangkan dan dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari macam-macam hewan yang akan menjadi salah satu alternatif bagi pengajar untuk memberikan ilmu pengetahuan tentang macam-macam hewan, suara dan bentuknya kemudian dapat menyerapnya dengan baik dan tidak membosankan.

## 2. METODE PENELITIAN

### a. Kerangka Kerja

Metode penelitian pada penelitian ini yaitu menyusun kerangka kerja sebagai berikut:



**Gambar 1.** Kerangka Kerja

Data dan referensi yang digunakan pada penelitian ini didapatkan melalui jurnal dan informasi lain dari internet.

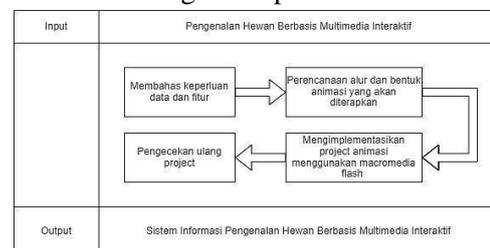
Adapun penjelasan mengenai kerangka kerja penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi masalah  
Masalah diidentifikasi berdasarkan wawancara dengan dosen pembimbing dan penelitian yang sudah dilakukan.
2. Merumuskan masalah  
Merumuskan masalah berdasarkan permasalahan yang telah terjadi pada penelitian sebelumnya. Hal ini

dilakukan agar memudahkan dalam menyusun jurnal.

3. Mengumpulkan data  
Data pada penelitian ini diperoleh dari internet dan penelitian yang sudah dilakukan.
4. Menganalisis dan Perancangan  
Berdasarkan permasalahan dan data yang diperoleh maka *output* yang diperoleh berupa aplikasi berbasis animasi.
5. Mengimplementasikan  
Berdasarkan *output* yang dibuat dan dibentuk maka *output* diimplementasikan kepada sasaran.
6. Pengujian  
Pengujian dilakukan kepada sasaran, yaitu para pengguna aplikasi berbasis animasi untuk menggunakan aplikasi ini agar diketahui fungsi dari aplikasi tersebut.
7. Kesimpulan  
Aplikasi berbasis animasi yang telah dirancang dan dikembangkan ini dapat digunakan oleh para pengguna.

### b. Kerangka Berpikir



**Gambar 2.** Kerangka Pemikiran

## 3. Tinjauan Pustaka

- a. Pengertian Sistem Informasi  
Menurut Kertahadi, sistem informasi merupakan media untuk

menampilkan informasi dengan cara yang berguna untuk yang menerimanya. Sasarannya adalah untuk menyampaikan informasi dalam merencanakan, mengawasi, mengatur dan mengelola perusahaan yang menaruh sinergi organisasi pada proses pengendalian pengambilan keputusan[7].

b. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran pada metode belajar mengajar bisa meningkatkan kemauan dan ketertarikan baru, menimbulkan tekad, merangsang kegiatan belajar juga memberikan dampak psikologis bagi siswa[8].

c. Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah aplikasi yang memungkinkan untuk merancang dan membangun alat presentasi, publikasi atau aplikasi lain yang memerlukan ketersediaan media interaktif menggunakan proyek yang dibangun dengan Flash, yang dapat berupa teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek lainnya. Menurut Dwi Astiti, Macromedia Flash adalah sebuah program animasi grafis web yang dibuat oleh Macromedia corp, penyedia perangkat lunak yang mengkhususkan diri dalam animasi web[4].

d. Pengertian Multimedia

Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Adinugraha, pengertian dari multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif[9].

e. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi menggunakan pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, sebagai akibatnya pengguna

dapat menentukan apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif merupakan multimedia pembelajaran interaktif, pembuatan game, dan lain-lain. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berdasarkan banyak sekali media media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, analogi, karya, dan lain-lain dikemas sebagai file digital (terkomputerisasi), dipakai untuk menyebarkan pesan kepada publik[10].

f. Pengertian Hewan

Dalam bahasa Inggris, "hewan" disebut animal, berasal dari bahasa Latin yaitu "animalis", yang berarti memiliki napas. Dalam penggunaan nonformal sehari-hari, kata tersebut biasanya mengacu pada hewan bukan manusia. Hewan adalah binatang atau satwa yang seluruh atau sebagian dari siklus kehidupannya di darat, air, dan/atau udara, baik yang dilindungi atau dipelihara maupun yang ada di habitatnya[11].

g. Pengertian Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak cepat dan berkesinambungan dan saling terkait. Ada 3 jenis animasi dalam Adobe Flash, yaitu:

1. Animasi Frame by Frame

Animasi frame by frame adalah animasi yang diatur sesuai dengan perubahan objek di setiap gambar.

## 2. Animasi Motion Tween

Animasi motion tween adalah animasi yang dipakai untuk memindahkan suatu objek dari satu posisi ke posisi lain dengan batasan keyframe tertentu.

## 3. Animasi Shape Tween

Animasi shape tween adalah aplikasi yang dipakai untuk mengubah objek dari satu bentuk ke bentuk lainnya atau mengubah warna objek dari satu warna ke warna lainnya[3].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan membahas tentang pengenalan hewan berdasarkan habitatnya:

##### a. Analisis

Peneliti menganalisa kebutuhan pengguna, melalui internet dan media sosial untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh user di dalam media pembelajaran berbasis animasi.

##### b. Desain

Pada tahap desain peneliti mulai merancang aplikasi, mulai dari gambaran umum tentang aplikasi yang akan dibuat. dengan menggunakan Macromedia Flash CS 8, untuk membuat animasi pada Media Pembelajaran,

##### c. Develop

Merupakan langkah pembuatan aplikasi media pengenalan hewan berdasarkan habitatnya berbasis animasi dari analisis dan desain yang sudah ditentukan. aset yang di dapatkan di internet akan dibentuk menjadi sebuah animasi. pembentukan aplikasi ini memakan waktu yang cukup lama sebab membutuhkan

kecermatan sehingga bisa memenuhi kebutuhan pengguna.

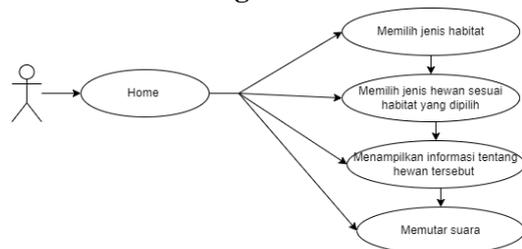
##### d. Implementasi

Pada langkah ini aplikasi pengenalan hewan berdasarkan habitatnya mulai diuji coba kepada dosen pengampu.

##### e. Evaluasi

Peneliti melakukan evaluasi atau penilaian untuk dilakukan perbaikan pada kekurangan yang terdapat pada aplikasi berdasarkan saran dosen pengampu saat implementasi media pembelajaran berbasis animasi.

#### 2. Use Case Diagram



Gambar 3. Diagram Use Case

Pada diagram *use case* diatas menggambarkan aktivitas pengguna pada saat mengakses *project* “Sistem Informasi pengenalan hewan berbasis Multimedia Interaktif”. Yang user lakukan untuk mengakses aplikasi ini adalah :

##### a. Memilih jenis habitat

User akan memilih jenis habitat yang telah disediakan oleh sistem yaitu habitat darat, air, dan udara. Jika *user* akan melanjutkan maka sistem akan mengarah pada memilih jenis hewan sesuai habitat yang dipilih.

##### b. Memilih jenis hewan sesuai habitat yang dipilih

*User* dapat memilih salah satu hewan berdasarkan habitat yang telah

dipilih. Selanjutnya pada langkah selanjutnya *user* dapat menampilkan informasi tentang hewan tersebut.

- c. Menampilkan informasi tentang hewan tersebut

*User* dapat memberikan perintah kepada sistem untuk menampilkan informasi salah satu hewan. Setelah memberikan perintah pada sistem *user* dapat memutar suara.

- d. Memutar suara

*User* dapat memutar suara pada sistem setelah menampilkan informasi tentang hewan.

Sehingga *use case* pada aplikasi media pembelajaran interaktif ini secara umum digambarkan sebagai berikut :

- a. Langsung disajikan tiga jenis habitat, kemudian
- b. *User* dapat memilih salah satu habitat itu secara bergantian, user bisa kembali ke halaman opening dan halaman utama.
- c. *User* dapat memilih hewan yang ada di salah satu golongan habitat yang dipilih, *user* bisa kembali halaman sebelumnya.
- d. Setelah memilih salah satu hewan, selanjutnya akan ditampilkan animasi dan informasi terkait hewan tersebut. Di halaman tersebut user juga bisa, memutar suara dari hewan tersebut, lalu user dapat kembali ke halaman sebelumnya dengan *button back*.

### 3. Pembahasan

Aplikasi pengenalan hewan berbasis animasi ini dapat dipakai oleh orang tua sebagai salah satu media untuk mengajari anak-anaknya dengan gambar dan animasi yang menarik. Media pembelajaran interaktif ini diminati dan mudah dimengerti oleh kalangan anak-anak. Media pembelajaran interaktif ini perlu dikembangkan kembali, yaitu pada kumpulan konten hewan di

dalamnya untuk menambah pengetahuan dari anak-anak.

Aplikasi pengenalan hewan ini berisi sembilan macam gambar hewan yang dibagi berdasarkan habitatnya yaitu darat, air, dan udara. Pada kelompok hewan yang berhabitat di darat terdapat anjing, singa, dan kucing. Pada kelompok hewan yang berhabitat di air terdapat anjing laut, lumba-lumba, dan paus. Kemudian pada kelompok hewan yang berhabitat di udara terdapat burung gagak, burung hantu, dan burung elang. Berikut penjelasan mengenai media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan habitatnya.

#### a. Menu Masuk



Gambar 4. Menu masuk

Merupakan tampilan awal ketika memulai untuk pembelajaran interaktif mengetahui hewan. Pada tampilan ini terdapat *button* untuk “Masuk” maka pengguna dapat mengakses pembelajaran interaktif tersebut. Pada tampilan awal animasi yang dibuat adalah gerakan pada kupu-kupu dan tampilan awal masuk.

#### b. Menu Habitat Hewan



Gambar 5. Menu Habitat Hewan

Setelah masuk, akan ditampilkan menu pilihan hewan berdasarkan habitatnya, seperti air, udara, dan darat. Untuk melihat hewan apa saja yang terdapat di setiap menu maka user mengklik salah satu menu yang akan dilihat. Pada laman ini juga terdapat tombol home yang membawa Anda kembali ke halaman utama.

#### c. Menu Darat



Gambar 6. Menu Darat

Pada menu di habitat Darat. Terdapat tiga hewan pada habitat udara yaitu Singa, Kucing, dan Anjing. Pengguna dapat memilih hewan yang dapat diketahui informasinya dengan meng-klik gambar hewan yang telah tersedia pada menu tersebut. Selain tombol hewan yang dapat di klik, terdapat menu *home* yang akan mengarahkan pengguna kembali ke menu habitat hewan.

#### d. Halaman Singa



Gambar 7. Halaman Singa

Pada halaman Singa, pengguna mendapatkan informasi mengenai singa, gambar singa yang bisa bergerak, dan suara singa. Suara singa muncul ketika tombol suara di klik. Halaman Singa dapat diakses ketika memilih menu darat pada halaman utama, untuk kembali ke halaman habitat darat maka klik tombol kembali pada pojok kiri atas.

#### e. Halaman Anjing



Gambar 8. Halaman Anjing

Pada halaman anjing terdapat informasi singkat mengenai hewan anjing. Terdapat gambar hewan, tombol untuk mendengar suara dan tombol kembali. Halaman anjing ini dapat diakses setelah pengguna memilih habitat pada hewan darat kemudian memilih menu anjing pada menu habitat hewan tersebut. Tidak ada animasi khusus pada halaman anjing hanya terdapat animasi sederhana pada judul “ANJING”

ketika pengguna memasuki halaman ini.

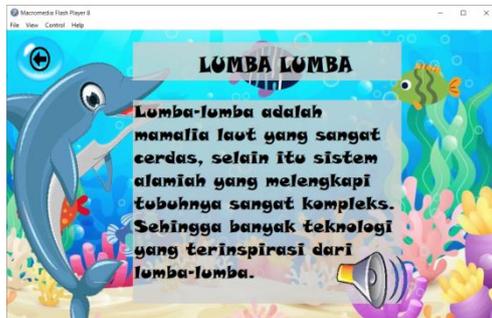
**f. Menu Habitat Air**



**Gambar 9.** Menu Habitat Air

Merupakan menu untuk memilih hewan di habitat air. Terdapat tiga hewan pada habitat air. Pengguna dapat memilih hewan yang dapat diketahui informasinya dengan meng-klik gambar hewan yang telah tersedia pada menu tersebut. Selain tombol hewan yang dapat di klik, terdapat menu *home* yang akan mengarahkan pengguna kembali ke menu habitat hewan.

**g. Halaman Lumba-Lumba**



**Gambar 10.** Halaman Lumba-Lumba

Pada halaman lumba-lumba terdapat informasi singkat mengenai lumba lumba. Selain informasi mengenai lumba-lumba halaman ini terdapat gambar lumba-lumba agar pengguna dapat mengetahui bentuk lumba-lumba. Terdapat tombol untuk suara, dan tombol kembali dimana pengguna akan diarahkan untuk kembali ke halaman menu habitat air.

**h. Halaman Paus**



**Gambar 11.** Halaman Paus

Pada halaman paus terdapat animasi singkat paus bergerak dan juga informasi mengenai hewan paus. terdapat tombol speaker yang ketika di klik akan mengeluarkan suara paus. kemudian terdapat tombol *back* saat di klik akan kembali pada menu habitat air.

**i. Menu Habitat Udara**



**Gambar 12.** Menu Habitat Udara

Pada menu di habitat udara. Terdapat tiga hewan pada habitat udara yaitu burung Gagak, Elang, dan Burung hantu. Pengguna dapat memilih hewan dan mendapatkan informasinya dengan meng-klik gambar hewan yang telah tersedia pada menu tersebut. Selain tombol hewan yang dapat di klik, terdapat menu *home* yang akan mengarahkan pengguna kembali ke menu habitat hewan.

**j. Halaman Burung Gagak**



Gambar 13. Halaman Burung Gagak

Pada halaman burung gagak terdapat informasi singkat mengenai burung gagak. Selain informasi mengenai burung gagak halaman ini terdapat gambar burung gagak agar pengguna mengetahui bentuk burung gagak. Terdapat tombol untuk suara, dan tombol kembali yang akan mengarahkan pengguna kembali ke halaman menu habitat udara.

#### k. Halaman Elang



Gambar 14. Halaman Elang

Pada halaman Elang, pengguna mendapatkan informasi mengenai elang, gambar elang yang bisa bergerak, dan suara elang. Suara elang muncul ketika simbol suara di klik. Halaman elang dapat diakses ketika memilih menu udara pada halaman utama, untuk kembali ke halaman habitat udara maka klik tombol kembali pada pojok kiri atas.

#### l. Halaman Burung Hantu



Gambar 15. Halaman Burung Hantu

Pada halaman burung hantu terdapat informasi singkat mengenai burung hantu. Selain informasi mengenai burung hantu halaman ini terdapat gambar burung hantu agar pengguna mengetahui bentuk burung hantu. Terdapat tombol untuk suara, dan tombol kembali yang akan mengarahkan pengguna kembali menuju ke halaman menu habitat air.

### 4. Uji Validasi

Berdasarkan uraian proses perancangan media pembelajaran pengenalan hewan maka kemudian dilakukan validasi untuk menguji produk media pembelajaran yang dirancang. Uji validasi ini dilakukan kepada tiga kategori validator yaitu pengajar TK untuk menguji materi dari kebenaran media pembelajaran yang akan digunakan nantinya, kemudian pada dosen animasi untuk mendapatkan hasil validasi mengenai produk yang dibuat dan kemudian kepada murid TK yang nantinya akan menggunakan media pembelajaran pengenalan hewan. Validator yang terlibat diantaranya adalah Bu Anggun Cherryne Valentine selaku pengajar di salah satu TK Aisyiyah Gentasari di

daerah Kroya, kemudian validator kedua adalah Bapak Dasril Aldo, S.Kom., M.Kom selaku dosen mata kuliah Multimedia Interaktif dan 4 orang murid TK.

Pada ketiga validator ini memiliki fungsinya masing-masing dalam pengujian. Pengujian dibagi menjadi uji validitas oleh ahli materi yaitu Bu Anggun Cherryne Valentine, uji validitas oleh ahli media yaitu Bapak Dasril Aldo, S.Kom., M.Kom, dan uji kelayakan oleh para murid TK. Adapun hasil dari beberapa uji adalah sebagai berikut :

a. Uji Validasi Ahli Materi

NO	Distribusi Jawaban Validator								Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5	4	5	5	4	5	5	38	40
Distribusi Jawaban Validator									38	40
Distribusi Jawaban Validator									95%	

Pada hasil uji validasi dari ahli materi yaitu pengajar TK memberikan kevalidan mengenai materi yang disampaikan pada produk multimedia interaktif pengenalan hewan. Menunjukkan materi pengenalan hewan yang ada pada produk sesuai dengan dunia nyata. Dan menghasilkan skor kevalidan 95% menunjukan produk tersebut di terima.

b. Uji Validasi Ahli Media

NO	Distribusi Jawaban Validator								Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	3	4	5	4	4	4	4	32	40
Distribusi Jawaban Validator									32	40
Distribusi Jawaban Validator									80%	

Pada hasil uji validasi dari ahli media yaitu dosen mata kuliah multimedia interaktif memberikan kevalidan sejumlah 80% menunjukkan produk dari multimedia interaktif menggunakan *macromedia flash* dapat diterima

berdasarkan kaidah desain dan fungsi multimedia interaktif.

c. Uji Kelayakan

NO	Distribusi Jawaban Validator											Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	52	55
2	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	51	55
3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	51	55
4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	50	55
Jumlah												204	220
Persentasi Kevalidan												92%	

Pada hasil uji kelayakan dari 4 murid TK menghasilkan nilai sebanyak 92%. Hal ini menunjukkan produk dapat digunakan dan dimengerti oleh murid TK sehingga pada uji kelayakan produk dinyatakan layak digunakan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil project Sistem Informasi Pengenalan Hewan berbasis Multimedia Interaktif diatas dapat disimpulkan bahwa: Project ini digunakan sebagai media alternatif penyampaian informasi untuk anak-anak mengenai dunia hewan mulai dari bentuk, habitat, informasi serta suara hewan tersebut. Pemilihan kategori hewan dan penyajian pada bagian materi sesuai dengan indikator pencapaian, hanya saja jenis hewan yang sangat terbatas sehingga kurang banyak materi yang nantinya anak-anak dapatkan. Hewan yang disajikan merupakan campuran dari hewan yang sering dilihat maupun belum pernah dilihat oleh anak-anak sehingga menambah pengetahuan lebih meskipun belum melihat hewan tersebut secara langsung.

Berdasarkan hasil project Sistem Informasi Pengenalan Hewan berbasis Multimedia Interaktif ini didapatkan hasil pengujian dari ahli materi sebesar 95%, ahli media 80%, dan dari 4 anak tk 92% sehingga media berbasis animasi ini sangat berguna untuk para pengajar sebagai alat alternatif yang menarik saat memberikan materi pembelajaran, sehingga materi ini dapat terserap dengan baik oleh anak-anak. Berdasarkan hasil pengujian Sistem Informasi Pengenalan Hewan berbasis Multimedia Interaktif ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi ini sudah berjalan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Wahyugi dan F. Fatmariza, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 3, hal. 785–793, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439>.
- [2] S. Rohimat, "Pemanfaatan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Kimia Secara Daring," vol. 2, no. 005, hal. 160–171, 2022.
- [3] H. Septanto, H. Bima Dirgantara, P. Informatika, F. Industri Kreatif, dan I. Kalbis Jln Pulomas Selatan Kav, "Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Tk," *J. Komput. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, hal. 99–109, 2020.
- [4] A. F. Andikos, "Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Tk Islam Bakti 113 Koto Salak," (*Indonesia J. Sakinah*) *J. Pendidik. dan Sos. Islam*, vol. 1, no. 1, hal. 34–49, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.konselingindonesia.com/>.
- [5] S. Rahayu dan A. P. P. Setya, "Aplikasi Pengenalan Hewan untuk Anak Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, hal. 106–112, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.848.
- [6] I. A. Wisky, R. Iskandar, dan D. Akhiyar, "Multimedia Learning Introduction to Animal Development in Primary School Students Using Adobe Flash Cs 3(Multimedia Pembelajaran Pengenalan Perkembangan Hewan Pada Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs 3)," *J. KomtekInfo*, vol. 7, no. 1, hal. 77–83, 2020, doi: 10.35134/komtekinfo.v7i1.68.
- [7] Sutiyono; Santi, "Membangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Dengan Metode Mdd (Model Driven Development) Di Raudhatul Athfal Nahjussalam," *J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, hal. 30–52, 2020.
- [8] Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," vol. 3, no. 14, hal. 12, 2019.
- [9] M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.," *JurTI (Jurnal Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, hal. 113–121, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurTI/article/view/425>.
- [10] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, hal. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [11] I. M. D. Maleh, J. Pransisko, N. E. Shinta, R. Ardento, dan A. Ramadani, "Aplikasi Mobile Pengenalan Hewan Menggunakan," no. July, 2021.