

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN PADA ANAK USIA DINI DENGAN TEKNOLOGI *VIDEOGRAPH***

**MASNI ALIMUDDIN 1429042008**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

ABSTRAK

**Masni Alimuddin, 2018.** *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini dengan Teknologi Videograph*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Mustari S Lamada dan Muh. Yusuf Mappeasse.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajara pengenalan hewan dengan teknologi *videograph* dan tanggapan pengguna hasil pengembangan media pembelajaran pengenalan hewan dengan teknologi *videograph*. Penelitian ini adalah penelitian *research and development* (*R&D*) yang menggunakan model pengembangan *waterfall.* Subjek penelitian adalah peserta didik TK PGRI Melati Bapangi. Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi, diuji coba dengan ISO 9126. Hasil penelitian media pembelajaran dikatakan valid dan dinyatakan layak untuk digunakan. Tanggapan pengguna hasil pengembangan media pembelajaran dengan nilai 4.34 kategori sangat baik maka dinyatakan dapat digunakan. Untuk keseluruhan karakteristik *ISO* 9126 yang diujikan, menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak untuk digunakan pada situasi dan kondisi yang sebenarnya.

**Kata Kunci:** Media, Pengenalan Hewan, *Videograph*.

DAFTAR PUSTAKA

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]

[1] A. Mahdis, “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Berbasis Circuit Wizard di SMK Negeri 1 Bulukumba.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[2] A. A. PERMADI, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB DENGAN PEMANFAATAN VIDEO CONFERENCE MATA PELAJARAN PRODUKTIF TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN.”

[3] H. Abdul Gani and Z. Zulhaji, “Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor,” *J. Mekom" Media Komun. Pendidik. Kejuruan"*, vol. 2, no. 1, pp. 88–101, 2015.

[4] W. Alannasir, “Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki,” *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–90, 2016.

[5] E. Damayanti, S. R. Yunus, and S. Sudarto, “Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya,” *Sainsmat*, vol. 5, no. 2, 2016.

[6] U. S. Sidin, “MEDIA EDUKASI PENGENALAN HURUF LONTARA MAKASSAR BERBASIS HTML5,” *semanTIK*, vol. 2, no. 2, 2016.

[7] S. Haryoko, “Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, 2012.

[8] H. Jaya, “Perancangan media praktikum elektronika digital berbasis virtual,” *J. Inspir.*, vol. 3, no. 1, 2013.

[9] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[10] R. T. Mangesa and D. D. Andayani, “Implementation of Technology as A Media With Character Education Integration On Teaching Skill In Vocational High School.”

[11] S. Dollah, A. Abduh, and M. Rosmaladewi, “Benefits and Drawbacks of NVivo QSR Application,” in *2nd International Conference on Education, Science, and Technology (ICEST 2017)*, 2017.