

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HURUF ALFABET
TK PERTIWI TANJUNG

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR
ALPHABET RECOGNITION TK PERTIWI TANJUNG

Aji Nugraha Ibnu F.¹⁾, Nina Dewi Lashwaty,SE, M.Si²⁾
Afnan Rosyidi S.T,M.Kom³⁾

¹⁾D3 Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan Alfabet di Tk Pertiwi Tanjung. Latar belakang penelitian ini berfokus pada Proses pengenalan huruf alfabet di TK Pertiwi Tanjung masih menggunakan metode konvensional (papan tulis), menyebabkan peserta didik usia 4-6 tahun mengalami kebosanan, kurang konsentrasi, dan penyerapan materi yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman huruf alfabet (A-Z) dengan pendekatan yang sesuai karakteristik anak usia dini. Media ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate 2022* (animasi dan audio) dan *CorelDraw* (desain visual), dengan struktur navigasi hierarki untuk memandu pembelajaran secara sistematis dari tingkat dasar ke spesifik dasar. Metode penelitian kualitatif diterapkan melalui observasi langsung, wawancara dengan kepala sekolah, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil pengembangan media memadukan unsur audiovisual (suara, musik, animasi, teks, dan gambar) dalam konsep *belajar sambil bermain*. Diharapkan media ini dapat membantu : (1) Meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap huruf alfabet. (2) Mempercepat proses pembelajaran melalui konten interaktif. (3) Memberikan alternatif media pembelajaran kreatif bagi guru. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan sebagai alat bantu untuk para pengajar meningkatkan proses dalam belajar mengajar dan diharapkan berkontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan anak usia dini serta menjadi referensi bagi STMIK Amikom Surakarta dalam riset multimedia interaktif.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Multimedia, Video Interaktif.

ABSTRACT

This research aims to create interactive learning media for introducing the Alphabet at Pertiwi Tanjung Kindergarten. The background of this research focuses on the fact that the process of introducing alphabet letters at Pertiwi Tanjung Kindergarten still uses conventional methods (whiteboard), causing students aged 4-6 years to experience boredom, lack of concentration, and suboptimal material absorption. This research aims to develop interactive multimedia-based learning media to improve understanding of alphabet letters (A-Z) with an approach suitable for the characteristics of early childhood. This media was developed using Adobe Animate 2022 (animation and audio) and CorelDraw (visual design) software, with a hierarchical navigation structure to guide learning systematically from basic to specific levels. Qualitative research methods were applied through direct observation, interviews with the principal, and literature studies to identify learning needs. The results of media development integrate audiovisual elements (sound, music, animation, text, and images) in a play-while-learning concept. It is hoped that this media can help: (1) Increase children's interest and understanding of alphabet letters. (2) Accelerate the learning process through interactive content. (3) Provide an alternative creative learning media for teachers. This interactive learning media is expected to be a tool for teachers to improve the teaching and learning process, and is hoped to contribute to the development of early childhood education technology and serve as a reference for STMIK Amikom Surakarta in interactive multimedia research.

Keywords: Early Childhood, Learning Media, Multimedia, Interactive Video