

MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI ANAK USIA DINI BERBASIS WEB EDUKATIF PADA PAUD TUNAS MANDIRI

Hetty Herawati

Program Studi D3 Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
Jalan SA Tirtayasa No. 146 Cilegon Banten 42414
email: hetty_siu@yahoo.com

Abstrak

Penelitian dengan judul "Media Pembelajaran Mandiri Anak Usia Dini Berbasis Web Edukatif Pada Paud Tunas Mandiri" dilaksanakan di PAUD Tunas Mandiri. yang berada di Jalan Yos Sudarso, Lingkungan Kampung Baru II, RT 02 RW 06, Nomor 52, Kelurahan Lebak Gede, Kecamatan Pulo Merak, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Paud Tunas Mandiri ini berdiri dibawah Yayasan Aulia Qurrota Aini. NPSN: 69772852. SK Nomor: 427.9/312.DIS.PEN 2008. Dalam penelitian ini ,website yang di bangun ditujukan untuk anak usia dini sehingga materi-materi yang terdapat dalam website juga disesuaikan, antara lain alphabet, angka, nama-nama benda, hingga lagu-lagu yang bisa diperdengarkan. Dengan berbagai komponen yang ada diwebsite ini, seperti gambar, animasi, hingga suara membuat website ini menarik dan menyenangkan sehingga pengguna tidak merasa bosan dan hal tersebut dapat membantu pengguna dalam mencerna materi-materi yang terdapat diwebsite ini. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis guna penunjang kreatifitas anak usia dini untuk membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian bahwa kini keberadaan web ini merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan dan telah menjadi salah satu kebutuhan sebagai sarana penunjang pembelajaran bagi anak usia dini.

1. Pendahuluan

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan

jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen-komponen yang terdiri dari Teks, Gambar, Animasi, Suara, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Dewasa ini seiring dengan perkembangan teknologi informasi, internet sudah menjadi kebutuhan yang cukup penting. Banyak instansi yang ada di dalam lapisan masyarakat mulai dari instansi Pendidikan, Politik, Keagamaan, Perkantoran, Perbankan, Penjualan, maupun BUMN yang menggunakan internet sebagai sarana berkomunikasi dan/atau menjalankan usahanya. Penyedia layanan internet pun berduyun-duyun untuk menyediakan fasilitas kecepatan transfer data tercepat untuk kemudahan berkomunikasi bagi para pengguna internet.

Saat ini banyak usaha yang dibuat oleh manusia dengan berbasiskan web, tentunya dengan menggunakan internet. Contohnya saja Penjualan barang berbasis online, Transaksi berbasis web, Game berbasis web, Belajar berbasis web.

Dewasa ini, edukasi dapat dengan mudah didapatkan melalui buku dengan semua kekurangannya, seperti: kurang menarik karena hanya terdiri dari teks dan gambar, tidak efisien karena kita diharuskan membawa buku-buku jika ingin melihatnya. Karena itu penyusun berinisiatif untuk merancang sebuah website, dimana website ini bersifat edukatif terutama bagi anak-anak usia dini dengan rentang usia 3-6 tahun yang tentunya dengan pengawasan dan bimbingan dari orang tua. Contoh isi konten yang akan ditampilkan adalah belajar membaca, menghitung, mengenal angka dan alphabet, mengenal benda-benda, hewan, sayuran, buah-buahan, lagu dan lain-lain yang disajikan dalam bentuk permainan yang menarik berbasis web. Web memiliki banyak kelebihan, selama komputer terkoneksi dengan jaringan internet, kita bisa mengaksesnya, dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Website ini dibuat dengan menggunakan software PHP. Kelebihannya adalah karena program dapat berjalan dengan baik disemua

sistem operasi, sangat cocok dan mudah diterapkan pada komputer berjaringan, sangat stabil disemua sistem operasi.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Media

Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar , Arsyad (2013: 10)

Lebih lanjut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013: 4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

2.3 Pengertian Mandiri

Definisi mandiri menurut Steinberg dalam Eti Nurhayati kata “mandiri” diambil dari dua istilah yang pengertiannya sejajar sering disejajarkan silih berganti, yaitu *autonomy* dan *Independence*, karena perbedaan sangat tipis dari kedua istilah tersebut (mandiri) secara umum

menunjukan pada kemampuan individu untuk menjalankan atau melakukan sendiri aktivitas hidup terlepas dari pengaruh kontrol orang lain (2010:58)

Sedangkan menurut sutanto (2006:20)Kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya.

2.4 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) , aisyah (2011:1-3)

Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

2.5 Pengertian PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar),

kecerdasan/kognitif (daya piker, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan kaunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendiknas no 58 tahun 2009.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

- a. Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.
- b. Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya.

Rentang anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan peyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas)

2.6 Pengertian Internet, WWW, Website dan Search Engine

2.6.1 Internet

Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota atau bahkan Negara. Internet dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada setiap tempat (kurniawan, 2004).

2.6.2 World Wide Web (WWW)

WWW atau yang sering disebut dengan *World Wide Web* (jaringan Dunia Luas) adalah sebuah bagian dari internet yang sangat dikenal dalam dunia internet, dengan adanya WWW seorang pengguna dapat menampilkan sebuah halaman virtual yang disebut dengan Website (Sidik, 2004). WWW

merupakan suatu sistem hypertext yang membantu menjelajahi dunia untuk mencari informasi di dalam jaringan internet. WWW ini dapat diumpamakan seperti perpustakaan dengan berbagai informasi.

2.6.3 Website (Situs Web)

Website juga diartikan sebagai fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Sesuai dengan jenisnya website dibagi menjadi dua, yaitu website statis dan website dinamis. Disebut dengan statis jika berisi/menampilkan informasi yang tetap, selain itu *user* tidak dapat berinteraksi dengan administrator. Sedangkan website dinamis diartikan sebagai website yang memuat konten-konten yang dapat menjadikan *user* dengan *administrator* saling berinteraksi (Wahana Komputer, dan Penerbit Andi, 2006 : 2).

Menurut Feri Indayudha (2008), Web adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara, serta musik yang ditampilkan dalam internet.

2.4.4 HTML

HTML merupakan bahasa scripting yang dapat menghasilkan halaman website sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (client) (Nugroho, 2004). Pada halaman web, HTML dijadikan sebagai bahasa script dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa scripting pemrograman lainnya. Semua file executable program.

2.4.5 HTTP

Web merupakan terobosan baru sebagai teknologi sistem informasi yang menghubungkan data dari banyak sumber dan layanan yang beragam macamnya di internet. Server dan Browser web berkomunikasi satu sama lain dengan protokol yang memang dibuat khusus untuk itu, yaitu HTTP. HTTP bertugas menangani permintaan-permintaan dalam (*request*) dari browser untuk mengambil dokumen web.

2.4.6 PHP

PHP singkatan dari (“PHP hypertext Preprocessor”) merupakan bahasa script yang diletakkan kedalam kode HTML, kode PHP berbeda dengan HTML. Browser pengunjung hanya akan menerima kode HTML akhir, tidak ada kode PHP yang diterima langsung oleh browser (Kurniawan, 2004).

PHP adalah suatu bahasa server-side yang didesain khusus untuk aplikasi web. Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP yaitu :

- a. PHP mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi.
- b. PHP dapat berjalan dalam web server yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula.
- c. PHP termasuk bahasa yang embedded (bias diletakkan dalam tag HTML).

2.4.7 Swishmax

Swishmax adalah software animasi flash yang dapat digunakan untuk keperluan pembuatan presentasi, animasi, website serta bisa dijadikan tambahan untuk pembuatan video editing. Dibanding dengan software animasi lainnya, swishmax sangat mudah digunakan terutama buat pemula karena koleksi script dan effectnya yang mudah dicerna dan di modifikasi, dan jika ingin menghasilkan hasil Flash secara Image Oriented di swishmax itu tergantung dari pengeditan gambar sebelumnya yang akan ditampilkan di animasi tersebut, editing gambar bias dilakukan di Adobe Photoshop dan sejenisnya tergantung selera.

3. Metodelogi Penelitian

3.1 Objek Riset

Paud Tunas Mandiri merupakan Paud yang berada di Jalan Yos Sudarso, Lingkungan Kampung Baru II, RT 02 RW 06, Nomor 52, Kelurahan Lebak Gede, Kecamatan Pulo Merak, Kota Cilegon, Provinsi

Banten. Paud Tunas Mandiri ini berdiri dibawah Yayasan Aulia Qurrota Aini. NPSN: 69772852. SK Nomor: 427.9/312.DIS.PEN 2008.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara (*interview*)

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara atau Tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait mengenai masalah yang diteliti

b. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literarature, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian

c. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan hal-hal yang berhubungan dengan obyek yang diteliti

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (*research development*). Penelitian Pengembangan adalah merupakan penelitian untuk mengembangkan produk sehingga produk tersebut menjadi lebih baik. Tujuan penelitian pengembangan bukan untuk memformulasikan atau menguji hipotesis, melainkan untuk mendapatkan produk baru. Contoh penelitian tentang kemungkinan mengembangkan produk A menjadi produk A plus.

3.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dipakai dalam penelitian penelitian ini adalah *Model Waterfall* atau sering juga disebut *Sequential Linier*. Metode pengembangan sistem yang paling tua dan paling sederhana. Cocok untuk

mengembangkan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah.

Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequential atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.

3.4 Tahap-tahap Metode Waterfall

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
2. Desain
3. Pembuatan Kode Program
4. Pengujian
5. Pendukung atau Pemeliharaan

3.5 Analisis Kebutuhan

3.5.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan kebutuhan sistem yang menitik beratkan pada property perilaku yang dimiliki oleh sistem, diantaranya kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak.

3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras minimum yang mendukung berjalannya aplikasi sistem secara umum, agar berjalan dengan baik. Maka berikut uraian perangkat yang menjadi kebutuhan pembuatan sistem atau aplikasi yaitu:

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan (laptop) dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Intel Atom 1.6 GHz
- b. RAM 2 GB
- c. Hardisk 250 GB
- d. Keyboard
- e. Mouse

3.5.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi minimum perangkat yang dibutuhkan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya. Berikut ini adalah spesifikasi minimum perangkat lunak yang digunakan dalam membangun dan mengimplementasikan sistem aplikasi

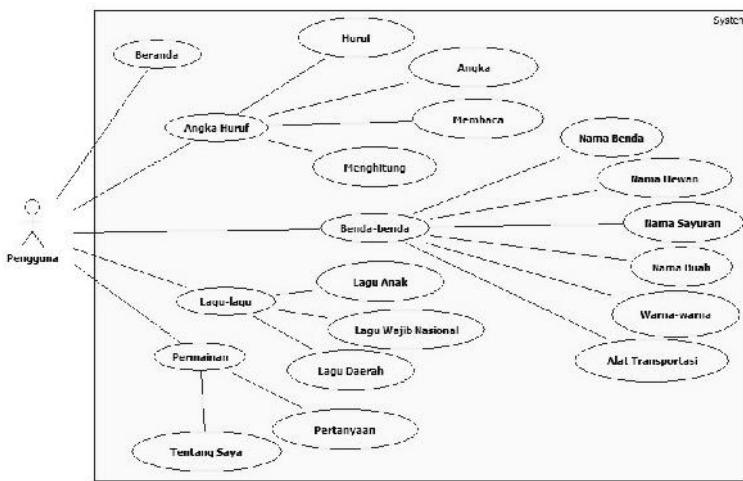
- a. Sistem Operasi: Windows 7
- b. Notepad++
- c. Swishmax
- d. Browser Google Chrome
- e. Xampp

3.6 Perancangan

Perancangan sistem bertujuan untuk menspesifikasikan aspek-aspek teknik yang menjadi solusi dalam perancangan. Pada tahap ini perancangan akan didefinisikan secara detail untuk mengatasi masalah-masalah yang lebih teknis, berkaitan dengan kegiatan implementasi seperti perancangan diagram objek dan perancangan antarmuka.

3.6.1 *Use Case Diagram*

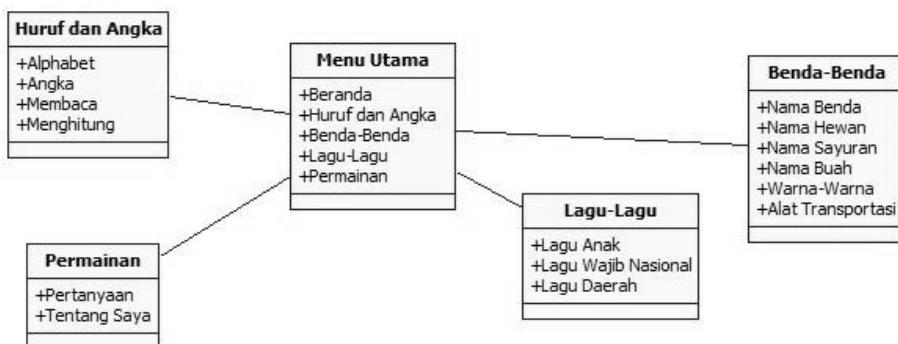
Diagram Use Case merupakan bagian tertinggi yang memiliki fungsionalitas yang cukup berperan yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor akan menggunakan dan memanfaatkan sistem.



Gambar 1. Use Case Diagram

3.6.2 Class Diagram

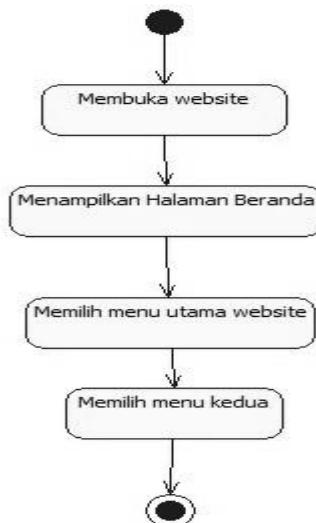
Class Diagram menggambarkan struktur statis class didalam sistem. Class mempresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Class dapat berhubungan dengan yang lain melalui berbagai cara: Associated (terhubung satu sama lain), Dependent (satu class tergantung/menggunakan class yang lain), Specialed (satu class merupakan spesialisasi dari class lainnya), atau Package (group bersama sebagai satu unit). Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa class diagram.



Gambar 2. Class Diagram

3.6.3 State Diagram

State Diagram Menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari status state ke state lainnya) suatu objek pada sistem yang akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya State diagram menggambarkan *class* tertentu.

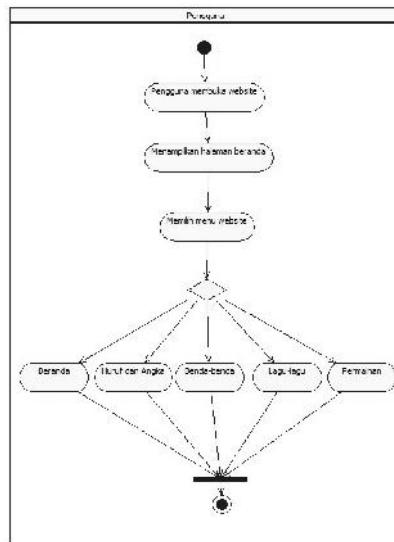


Gambar 3. State Diagram

3.6.4 Activity Diagram

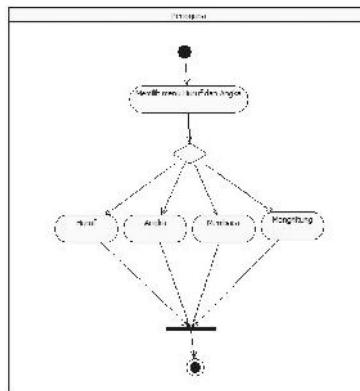
Merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi oleh kode program. *Activity Diagram* memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu *Use Case* dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dari sistem.

3.6.5 Activity Diagram Beranda



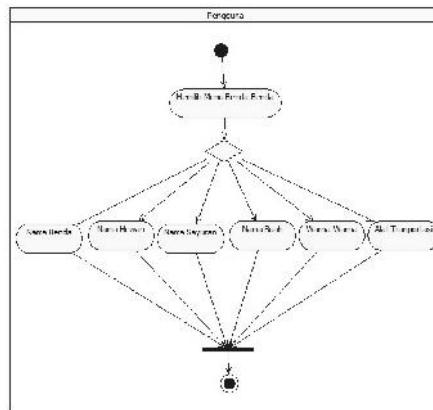
Gambar 4. Activity Diagram Halaman Beranda

3.6.6 Activity Diagram Menu Huruf dan Angka



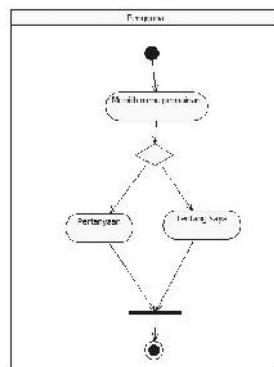
Gambar 5. Activity Diagram Menu Huruf dan Angka

3.6.7 Activity Diagram Menu Benda-Benda



Gambar 6. Activity Diagram Menu Benda-Benda

3.6.8 Activity Diagram Menu Permainan



Gambar 7. Activity Diagram Menu Permainan

3.6.9 Sequence Diagram

Pada bagian ini Sequence Diagram merupakan penggambaran dari sistem secara detail urutan proses yang dilakukan sistem untuk mencapai tujuan dari Use Case. Operasi-operasi apa saja yang ada pada objek, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing, dan waktu aktif pada interaksi

3.6.10 Perancangan Antarmuka

Tahap perancangan desain bertujuan untuk mencari bentuk yang optimal dari aplikasi atau sistem yang akan dibuat, dengan faktor pertimbangan permasalahan dan kebutuhan yang ada pada sistem seperti yang telah ditetapkan mengkombinasikan penggunaan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang tepat sehingga diperoleh secara optimal dan mudah diimplementasikan

4. Hasil

4.1 Penerapan Hasil Analisa

Adapun hasil dari pencapaian dalam penelitian ini, yang telah penulis lakukan. Berikut adalah hasil penerapan yang telah penulis analisa dari kebutuhan, rancangan dan dari beberapa tahap sebelumnya:

4.2 Tampilan Antar Muka Halaman Beranda



Gambar 8. Halaman Beranda

4.3 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Huruf



Gambar 9. Halaman Menu Huruf

4.4 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Angka



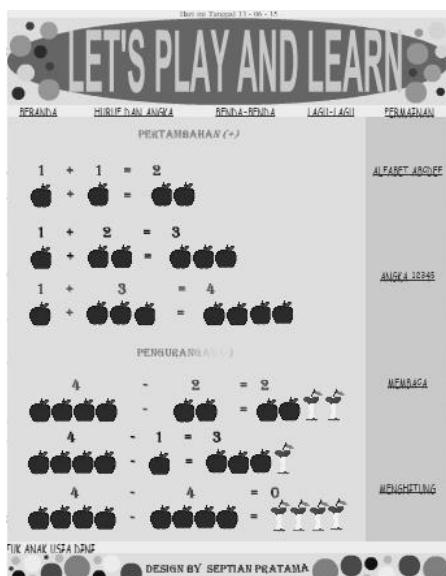
Gambar 10. Halaman Menu Angka

4.5 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Membaca



Gambar 11. Halaman Menu Membaca

4.6 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Menghitung



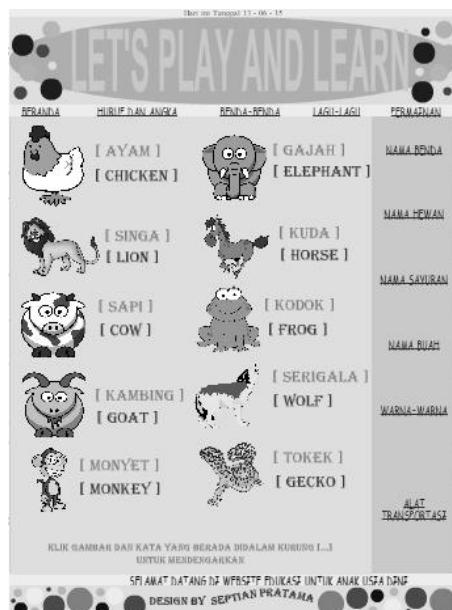
Gambar 12. Halaman Menu Menghitung

4.7 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Nama Benda



Gambar 13. Halaman Menu Nama Benda

4.8 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Nama Hewan



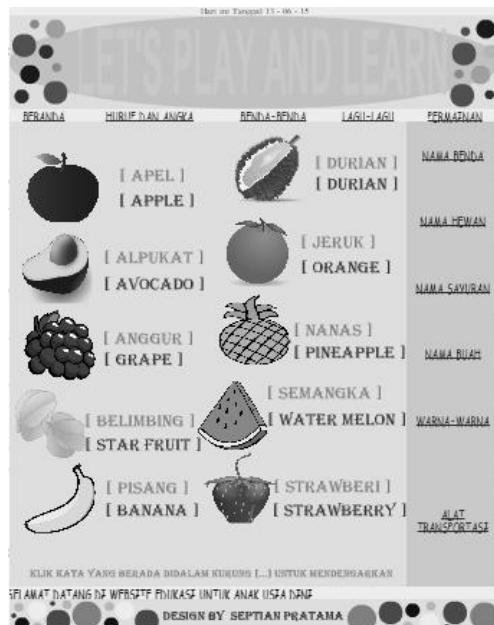
Gambar 14. Halaman Menu Nama Hewan

4.9 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Nama Sayuran



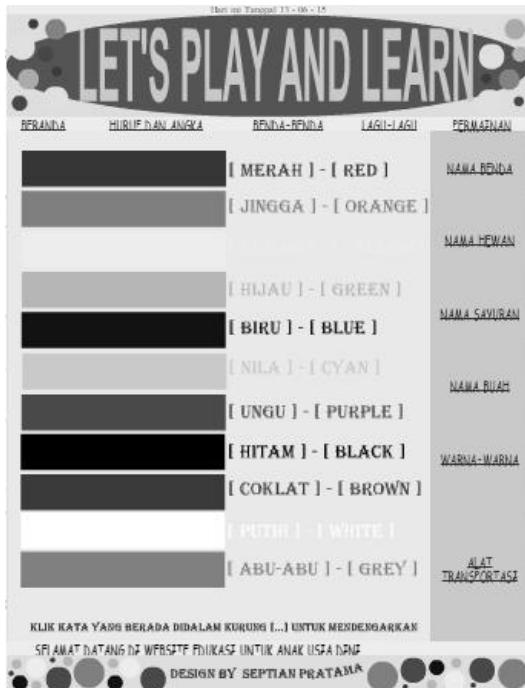
Gambar 15. Halaman Menu Nama Sayuran

4.10 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Nama Buah



Gambar 16. Halaman Menu Nama Buah

4.11 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Warna-Warna



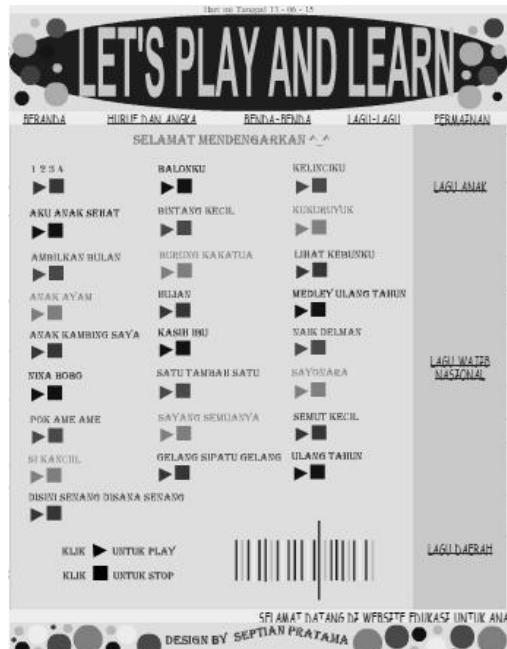
Gambar 17. Halaman Menu Warna-Warna

4.12 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Alat Transportasi



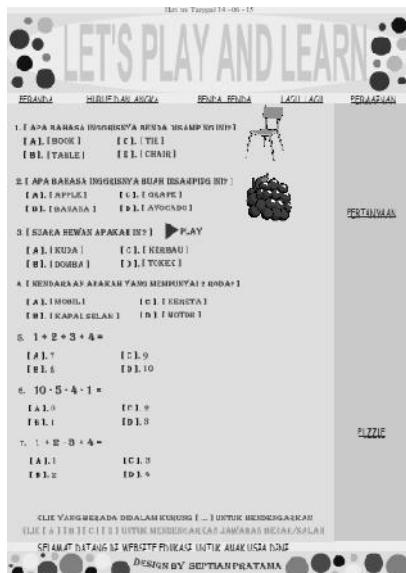
Gambar 18. Halaman Menu Alat Transportasi

4.13 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Lagu Anak



Gambar 19. Halaman Menu Lagu Anak

4.14 Tampilan Antar Muka Halaman Menu Pertanyaan



Gambar 20. Halaman Menu Pertanyaan

4.2 Pembahasan

Dengan website ini diharapkan dapat mengedukasi anak usia dini dengan cara yang mudah, menarik dan menyenangkan.

Adapun penjelasan dari hasil yang telah dicapai sebagai berikut:

1. **Halaman Beranda:** Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan dimana posisi pertama kali saat website dibuka pada halaman beranda atau awal. Halaman ini berisi Tanggal, Header, Menu Utama, Content (Animasi, Suara), Running Text, Footer
2. **Halaman Menu Huruf:** Pada Gambar 4.2 merupakan tampilan menu huruf. Dimenu ini akan ditemukan 26 huruf atau alphabet dimulai dari huruf A-Z dengan 2 bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa inggris. Yang jika kita klik kata yang berada dalam kurung [] maka akan mengeluarkan suara. Menu ini akan ditemukan di menu utama Huruf dan Angka
3. **Halaman Menu Angka:** Pada Gambar 4.3 merupakan tampilan menu angka. Dimenu ini kita akan melihat angka 1-10 angka yang mewakili satuan, angka 11-19 angka yang mewakili belasan, angka 20-30 angka yang mewakili puluhan, dan seterusnya. Jika kita klik kata yang berada dalam kurung [] maka akan mengeluarkan suara. Menu ini akan kita temukan dimenu utama Huruf dan Angka
4. **Halaman Menu Membaca:** Pada Gambar 4.4 merupakan tampilan menu membaca. Dimenu ini kita akan menemukan Kata dan Ejaan-nya dalam []. Jika kita klik maka akan mengeluarkan suara sesuai kata yang berada didalam kurung tersebut. Menu ini akan ditemukan dimenu utama Huruf dan Angka
5. **Halaman Menu Menghitung:** Pada Gambar 4.5 merupakan tampilan menu menghitung. Dimenu ini kita dapat melihat angka-angka pertambahan dan pengurangan, yang juga terdapat gambar apel yang akan

mewakili pertambahan dan pengurangan tersebut. Menu ini dapat kita temukan dimenu utama Huruf dan Angka.

6. **Halaman Menu Nama Benda:** Pada Gambar 4.6 merupakan tampilan dari menu nama benda. Dimenu ini kita dapat melihat berbagai macam benda dan kata-nya yang berada dalam kurung []. Kita klik kata yang berada dalam kurung tersebut maka akan mengerluarkan suara. Dan terbagi dalam 2 bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa inggris. Menu ini bisa kita temukan di menu utama Benda-Benda.
7. **Halaman Menu Nama Hewan:** Pada Gambar 4.7 merupakan tampilan dari menu nama hewan. Dimenu ini dapat melihat berbagai macam hewan dan kata-nya yang berada dalam kurung []. Jika kita klik kata yang berada dalam kurung maka kita akan memunculkan suara. Dan terbagi dalam 2 bahasa, Indonesia dan inggris. Dan jika kita klik gambar hewan maka kita akan mendengar suara hewan tersebut. Menu ini akan kita temukan di menu utama Benda-Benda.
8. **Halaman Menu Nama Sayuran:** Pada Gambar 4.8 merupakan tampilan dari menu nama sayuran. Dimenu ini kita dapat melihat berbagai macam sayuran dan kata-nya dalam kurung []. Jika kita klik kata dalam kurung tersebut maka akan memunculkan suara. Dan terbagi dalam 2 bahasa, Indonesia dan inggris. Menu ini akan kita temukan dimenu utama Benda-Benda
9. **Halaman Menu Nama Buah:** Pada Gambar 4.9 merupakan tampilan dari menunama buah. Dimenu ini kita dapat melihat berbagai macam buah dan kata-nya dalam kurung []. Jika kata dalam kurung tersebut kita klik maka akan memunculkan suara. Dan terbagi dalam 2 bahasa, Indonesia dan inggris. Menu ini akan kita temukan di menu utama Benda-Benda
10. **Halaman Menu Warna-Warna:** Pada Gambar 4.10 merupakan tampilan dari menu warna-warna. Dimenu ini kita dapat melihat berbagai

macam warna dan kata-nya dalam kurung []. Jika kata dalam kurung kita klik maka akan memunculkan suara. Dan terbagi dalam 2 bahasa, Indonesia dan inggris. Menu ini dapat kita temukan dimenu utama Benda-Benda

11. **Halaman Menu Alat Transportasi:** Pada Gambar 4.11 merupakan tampilan dari menu alat transportasi. Dimenu ini kita dapat menemukan berbagai macam alat transportasi dan kata-nya dalam kurung []. Jika kata dalam kurung tersebut kita klik maka akan memunculkan suara. Dan terbagi dalam 2 bahasa, Indonesia dan inggris. Menu ini akan kita temukan dimenu utama Benda-Benda
12. **Halaman Menu Lagu Anak:** Pada Gambar 4.12 merupakan tampilan dari menu lagu anak. Dimenu ini terdapat lagu-lagu anak yang bisa didengarkan jika kita klik tanda Play (lambang panah) dan Stop (lambang kotak) untuk berhenti mendengarkan. Menu ini akan kita temukan dimenu utama Lagu-Lagu
13. **Halaman Menu Pertanyaan:** Pada Gambar 4.15 merupakan tampilan dari menu pertanyaan. Dimenu ini kita akan menemukan pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda. Klik kata yang berada didalam kurung [] untuk mendengarkan dan untuk mendengarkan jawaban benar/salah kita klik a,b,c,d yang berada dalam kurung []

5. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisa dan perancangan Media Pembelajaran Mandiri Anak Usia Dini Berbasis Web Edukatif, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Desain website yang *easy user*, maksudnya adalah desain website yang mudah untuk dimengerti karena didesain dengan sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasianya. Karena website ini ditujukan untuk anak usia dini sehingga materi-materi yang terdapat dalam website

juga disesuaikan, antara lain alphabet, angka, nama-nama benda, hingga lagu-lagu yang bisa diperdengarkan. Dengan berbagai komponen yang ada diwebsite ini, seperti gambar, animasi, hingga suara membuat website ini menarik dan menyenangkan sehingga pengguna tidak merasa bosan dan hal tersebut dapat membantu pengguna dalam mencerna materi-materi yang terdapat diwebsite ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Akyas. 2004.*Psikologi Umum dan Perkembangan*. (Bandung: Teraju Mizan Publiko)
- Aisyah, Siti 2011 , *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* Jakarta: UniversitasTerbuka
- Bertalanffy dan Checkland dalam Samiaji Sarosa. 2009. *Sistem Informasi Akutansi*. (Grasindo)
- Buzan, Tony.*Brain Child: Cara Pintar Membuat Anak Jadi Pintar*, Terj. Marselita Harapan. (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005)
- C.P. Chaplin.*Dictionary of Psychology*, terj. Kartini Kartono. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)
- Davidoff, L.L.*Introduction to Psychology*, terj. Mari Juniati. (Jakarta: Erlangga, 1988)
- Desmita. 2005.*Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya)
- Elisabeth B. Hurlock.*Child Development*, terj. Meitasari Candrasa dan Muslimah Zarkasih. (Jakarta: Erlangga, tth)
- Eti Nurhayati. 2010. Bimbingan Keterampilan & Kemandirian Belajar. Bandung: BaticPress
- F.J. Monks A.M.P Knoers.*Ontwikkelings Psychology*, terj. Siti Rahayu Haditono. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1998)
- H.M. Chabib Thoha. 1996.*Kapita Selekta Pendidikan Islam*. (Yogyakarata: Pustaka Pelajar)
- Jalaluddin.2000*Mempersiapkan Anak Saleh (Telaah Pendidikan Terhadap Sunnah Rasul Allah SAW)*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Jerry FitzGerald, Arda F. FitzGerald, Warren D. Stallings, Jr dalam buku Jogyianto (2005 : 1) *Analisis dan Desain Sistem Informasi*
- Johan, Firdaus. Pembuatan Website Lepkom Aplikasi Menggunakan PHP dan MySQL. Universitas Gunadarma :PenelitianTidak Diterbitkan
- Kartini, Kartono. 1995.*Psikologi Anak*. (Bandung: Mandar Maju)

- Lisda dan Mulyadi, Seto. Pembuatan Animasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Kuliah Psikologi Perkembangan Menggunakan Adobe Flash CS3. Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma :PenelitianTidak Diterbitkan
- Making, Irianto Suban.2011. Analisa Perancangan Website sebagai Media informasi dan Promosi pada CV Berlian Motor Sorong Papua.Sistem Informasi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom. : PenelitianTidak Diterbitkan
- Mansur, *pendidikan anak usia dini* , pustaka pelajar. Yogyakarta
- Nugraha, Ali dan Ratnawati, Neny. 2004.*Kiat Merangsang Kecerdasan Anak: Panduan Agar Anak Komunikatif dan Berfikir Kreatif.* (Jakarta: Puspa Swara)
- Prasetyo, Ariansa Deby. 2008. Pembangunan Website SMA di GAMA Yogyakarta. Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta :PenelitianTidak Diterbitkan
- Pujantoko, Yoga. 2009. Pembuatan Website SMA Negeri 1 Pracimantoro Menggunakan PHP & MySQL. Program Diploma III Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta 2009 :PenelitianTidak Diterbitkan
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2000.*Berkenalan dengan Aliran-aliran dan Tokoh-tokoh Psikologi.* (Jakarta: Bulan Bintang)
- Seifert, K.L. dan Hoffnung, R.J. 1994.*Child and Adolescent Development.* (Boston: Houghton Mifflin Company)
- Subektinginingsih dan Kiskandar, Joni.2010. Pembuatan Website E-Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Di SMK Hamong Putera II Pakem. Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta :PenelitianTidak Diterbitkan
- Sujiono, Bambang dan Sujiono, Zuliani Nurani. 2005.*Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini.* (Jakarta: Gramedia)
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003.*Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Wiyanti, Ni Putu Rani. 2014. Sistem Informasi Administrasi Keuangan Di Sekolah Agama Hindu Pura Eka Wira Anantha. Sistem Informasi STTIKOM Insan Unggul :PenelitianTidak Diterbitkan

