

ABSTRAK

IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN KONSEP BENTUK

(Yozza Faraqta Amrusi: 2025: XIII + 73 + Lampiran)

Pembelajaran konsep bentuk dasar pada anak usia dini sering menghadapi kendala kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan daya serap materi pada anak usia 4-5 tahun. Dalam mengatasi permasalahan terkait pembelajaran konsep bentuk, laporan ini mengusulkan pemanfaatan teknologi animasi 2D sebagai media pembelajaran interaktif di PAUD Al Munawaroh Palembang. Dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), maka dibuat suatu media pembelajaran animasi 2D yang meliputi tahapan konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Sistem dikembangkan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator untuk desain karakter, Adobe After Effects untuk animasi, dan Adobe Premiere Pro untuk pengeditan dan penggabungan audio-visual. Media pembelajaran ini dirancang untuk mengenalkan konsep bentuk geometris dasar kepada anak usia dini melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Hasil pengujian beta menunjukkan penerimaan yang sangat positif dari validator dengan penilaian sesuai kurikulum dan menarik secara visual. Pengujian efektivitas media yang dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari rata-rata nilai 20,625 menjadi 36,75, atau mengalami peningkatan sebesar 78 persen secara keseluruhan. Hal ini memvalidasi efektivitas dan fungsionalitas media pembelajaran dalam menyediakan solusi pembelajaran konsep bentuk yang interaktif dan efisien untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Animasi 2D, Pengenalan Bentuk, PAUD, MDLC, Media Pembelajaran.

ABSTRACT
IMPLEMENTATION OF MDLC METHOD IN 2D ANIMATION LEARNING
MEDIA FOR SHAPE CONCEPT INTRODUCTION

(Yozza Faraqta Amrusi: 2025: XIII + 73 + Appendices)

Learning basic shape concepts in early childhood often faces constraints due to the lack of interactive and engaging learning media, resulting in suboptimal student understanding of the material. Therefore, an effective, engaging learning medium capable of improving material absorption for children aged 4-5 years is needed. In addressing problems related to shape concept learning, this report proposes the utilization of 2D animation technology as interactive learning media at PAUD Al Munawaroh Palembang. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, a 2D animation learning medium was created through stages of concept, design, material collection, production, testing, and distribution. The system was developed using Adobe Illustrator software for character design, Adobe After Effects for animation, and Adobe Premiere Pro for audio-visual editing and integration. This learning medium is designed to introduce basic geometric shape concepts to early childhood through attractive and interactive visual approaches. Beta testing results showed highly positive acceptance from validators with assessments of curriculum compliance and visual attractiveness. Media effectiveness testing conducted through pre-test and post-test showed improved student understanding from an average score of 20.625 to 36.75, experiencing an overall increase of 78 percent. This validates the effectiveness and functionality of the learning medium in providing interactive and efficient shape concept learning solutions for early childhood.

Keywords: 2D Animation, Shape Introduction, Early Childhood Education, MDLC, Learning Media.