
APLIKASI PENGENALAN PROVINSI DAN IBUKOTA DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA

Prasetyo Adi Nugroho

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma

Correspondence author: Prasetyo Adi Nugroho, pras_engineer@yahoo.co.id, Jakarta, Indonesia

Abstract

Learning to know the Provinces and Capitals in Indonesia is part of the Social Science lesson. This lesson is less attractive to students because they are lazy to read the material provided. With the introduction of learning software for provinces and their capitals in Indonesia, many benefits are obtained, one of which is by cultivating a sense of love for the homeland from an early age. Learning applications are made based on multimedia using 2D Adobe Flash CS 3. This method is expected to attract students' interest in studying social sciences. This learning application can be run using laptops and computers so that students and the general public are more interested and innovative in the learning process. The result of this research is an interactive CD that can be operated on a laptop or computer. This application can also be distributed to elementary schools so that it can help increase knowledge of the archipelago and make elementary school students more interested in knowing the provinces and capitals in Indonesia.

Keywords: provinces and capitals in Indonesia, social science, multimedia

Abstrak

Pembelajaran mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia merupakan bagian dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pelajaran ini kurang diminati oleh siswa dikarenakan mereka malas untuk membaca materi yang diberikan. Dengan adanya Perangkat lunak pembelajaran pengenalan provinsi dan ibukotanya di Indonesia didapatkan banyak manfaat salah satunya yaitu dengan memupuk rasa cinta terhadap tanah air sejak usia dini. Aplikasi pembelajaran dibuat berbasis multimedia dengan menggunakan 2D Adobe Flash CS 3. Dengan metode ini diharapkan bisa menarik minat siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial. Aplikasi pembelajaran ini dapat dijalankan menggunakan laptop dan komputer, sehingga siswa dan masyarakat umum lebih tertarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah CD interaktif yang dapat dioperasikan di laptop atau komputer. Aplikasi ini juga bisa disebar luaskan ke sekolah dasar, sehingga dapat membantu menambah wawasan pengetahuan nusantara dan menjadikan siswa sekolah dasar untuk lebih tertarik dalam mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia..

Kata Kunci: pengenalan, multimedia, ibukota, propinsi

A. PENDAHULUAN

Propinsi adalah nama sebuah pembagian wilayah Administratif di bawah wilayah Nasional. Kata ini merupakan kata pungutan dari bahasa Belanda yaitu *Provincie* yang berasal dari bahasa latin dan pertama kalinya digunakan di kekaisaran Romawi. Mereka membagi wilayah kekuasaan atas peringkat kedua dari seluruh kepresidensial setelah kekuasaan presiden yaitu *Provinciae*. Kemungkinan kata ini berasal dari kata *Provincia*, yang berarti daerah kekuasaan. Kemungkinan besar ini terdiri dari kata-kata *Pro* (di depan) dan *Vincia* (dihubungkan) (Afandi & Yustiana, 2013).

Ibu kota adalah kota utama di sebuah negara atau daerah meskipun kota ini belum tentu yang paling besar. Di kota ini biasanya terdapat gedung-gedung pemerintahan pusat atau daerah dan sebuah dewan perwakilan rakyat yang seringkali disebut parlemen serta kantor-kantor pusat perusahaan-perusahaan komersial. Selain itu di Ibukota Negara biasanya juga terdapat perwakilan-perwakilan dari negara asing yang biasa disebut kedutaan besar.

Propinsi di Indonesia dalam pembagian Administratif, Indonesia terdiri atas propinsi, yang dikepalai oleh seorang gubernur. Masing-masing provinsi dibagi atas kabupaten dan kota (Dewi, 2020). Saat ini Tahun 2022 di Indonesia terdapat 37 provinsi. Sebelum tahun 2000 Indonesia memiliki 27 provinsi. Namun setelah pada masa reformasi, banyak provinsi yang dimekarkan menjadi dua bagian yang rata-rata provinsi dengan luas daerah yang cukup besar. Pemekaran yang dilakukan dimaksud agar mendapatkan efisiensi dalam penerapan pemerataan pembangunan. Propinsi (bahasa Indonesia: provinsi atau Propinsi) adalah tingkat tertinggi dari badan pemerintah regional daerah di Indonesia. Setiap provinsi memiliki pemerintah lokal sendiri, dipimpin oleh seorang gubernur, dan memiliki tubuh legislatif sendiri. Gubernur dan anggota perwakilan lokal dipilih oleh suara terbanyak

untuk lima tahun. Pemekaran yang dilakukan dimaksudkan agar mendapatkan efisiensi dalam penerapan pemerintahan pembangunan.

Pembelajaran mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia secara kontekstual yaitu untuk selalu dihubungkan dengan konteksnya, sehingga apa yang diperoleh tidak hanya berada dalam kondisi wilayah, melainkan sampai kepada dunia nyata yang dijalani sehari-hari.

Sekarang ini banyak sekali generasi anak-anak di jaman sekarang yang kurang mengetahui dan memahami tentang provinsi dan ibukota di Indonesia. Mereka lebih senang tertarik dengan hal-hal yang bersifat permainan atau hiburan. Untuk itu penulis membuat sebuah media pembelajaran untuk membantu anak-anak tingkat sekolah dasar kelas 4 sampai 6 SD mengenal provinsi dan ibukota yang ada di Indonesia berbasis multimedia 2D dengan Adobe Flash CS 5, yang bertujuan menarik minat, menambah pengetahuan mereka dan agar mau belajar mengenal Provinsi dan Ibukota yang ada di Indonesia.

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Faktor pendukung dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana bagi pendidik untuk menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu siswa lebih memahami materi (Trianto, 2009).

Proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran, yang satu sama lainnya saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan. Belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Sumarniati, 2017).

Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*Learning Process*). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut :

- a. Belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan.
- b. Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (sequensial). Seorang anak bisa membaca tentuk tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat.
- c. Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber

yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang menunjukkan adanya interaksi antara guru dan siswa yang menyenangkan dan memberdayakan.

Secara etimologi kata teknologi berasal dari kata “techne” yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode dan seni. Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan. Teknologi juga bisa berarti keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan pembelajaran khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan non manusia agar belajar dapat berlangsung efektif.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video sehingga pengguna dapat melakukan navigasi berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara individu. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari

bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai macam media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lainnya yang sudah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran. Dari perspektif ini aktivitas mental spesifik yang dibutuhkan di dalam terjadinya pembelajaran dapat dibangkitkan melalui manipulasi peristiwa-peristiwa instruksional (instructional events) yang sistematis. Secara tegas menyatakan peran penting suatu desain instruksional di dalam multimedia pembelajaran (educational multimedia). Dengan demikian multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif di mana di dalamnya terdapat langkah-langkah instruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video kamera, *video cassette recorder* (VCR), *overhead projector*, *multivision* (atau sejenisnya), CD player, compact disc. CD player, yang sebelumnya merupakan peralatan tambahan (*external peripheral*) komputer, sekarang sudah menjadi bagian unit komputer tertentu. Kesemua peralatan

itu haruslah kompak dan bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya.

Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media masih dianggap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah.

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Memang, film kartun itu kebanyakan film yang lucu.

Demikian pula yang didefinisikan penulis lain: Animasi dua dimensi atau *dwi-matra* dikenal juga dengan *flat animation*. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D Animation). Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi 2D bisa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Film kartun itu kebanyakan film yang lucu.

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut (Dhani, 2003). Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web

yang interaktif dan dinamis (Maulana & Nasution, 2008). Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasi dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan

menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis. Untuk memahami keamanan Adobe Flash dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk ActionScript. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui server. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data.

B. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah, sebagai berikut :

1. Wawancara
Untuk melengkapi data-data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia berbasis multimedia 2D dengan Adobe Flash CS 5, maka dilakukan wawancara terhadap narasumber. Wawancara dilakukan untuk mencari data mengenai skema yang sedang berjalan serta kebutuhan lain yang belum mencukupi dari sistem yang sudah ada sekarang.
2. Observasi
Selain metode wawancara metode observasi juga dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Observasi dilakukan selama 30 hari dengan menganalisa jalannya sistem serta aspek-aspek yang dapat mempengaruhi terhadap jalannya sistem baik dari sisi lingkungan maupun dari sisi pengguna sistem itu sendiri.
3. Studi Pustaka

Dengan cara mempelajari berbagai bentuk bahan tertulis berupa artikel, buku penunjang kajian, majalah, catatan maupun dari internet yang bersumber dari referensi lain yang sifatnya tertulis.

Metode Analisa yang dilakukan sebagai berikut :

1. Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dasar dari Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia Berbasis Multimedia 2D dengan Adobe Flash Cs 5 yang akan dibuat. Hasil dari analisa berupa data spesifikasi yang dibutuhkan perangkat lunak.
2. Perancangan, yaitu mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data dan prosedural. Hasilnya berupa deskripsi perancangan perangkat lunak. Membuat desain dari Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia Berbasis Multimedia 2D dengan Adobe Flash Cs 5 yang akan dibuat.
3. Pembuatan program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke bahasa program. Membuat Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia Berbasis Multimedia 2D dengan Adobe Flash Cs 5
4. Pengujian program, yaitu proses pengujian terhadap program aplikasi yang dibuat. Uji coba fungsi dari sistem dengan menguji semua fungsi yang terdapat pada Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia Berbasis Multimedia 2D dengan Adobe Flash Cs 5.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pengujian terhadap aplikasi baru ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan di implementasikan pada

pemograman yang akan digunakan. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian sistem yang baru dimana akan dilihat kekurangan – kekurangan pada aplikasi yang baru untuk pengembangan sistem selanjutnya.

Implementasi setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka selanjutnya akan menuju tahap implementasi. Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pembangun sistem.

Dalam pembuatan aplikasi ini membutuhkan perangkat lunak pendukung pembuatan aplikasi mulai dari pembuatan karakter, *background*, tombol, dan lainnya. Dan perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. *Adobe Photoshop CS 5*

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek (Ziveria, Samosir, & Rusli, 2020). Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir ketigabelas adalah Adobe Photoshop CS6.

2. *Adobe Flash CS 5*

Adobe Flash CS 5 adalah sebuah program perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, *game* (Madcoms, 2011). Dapat digunakan sebagai *tools* untuk mendesain

animasi *banner web* dan berbagai aplikasi multimedia lainnya. *Adobe Flash CS 5* sangat berperan penting dalam pembuatan aplikasi ini karena digunakan untuk memproduksi pembuatan aplikasi media pembelajaran ini. *Adobe Flash CS 5* ini adalah tempat penggabungan gambar mulai dari *background*, karakter, tombol, musik, suara dan lainnya.

Implementasi antar muka system dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Antar Muka

No	Menu	Deskripsi
1		Untuk masuk ke dalam form menu utama
2	Cover	merupakan halaman utama dari aplikasi media pembelajaran mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia
3	Mulai	Tampilan Menu Utama yang didalamnya terdapat menu pilihan Indonesia Bagian Barat, Indonesia Bagian Tengah, dan Indonesia Bagian Timur
4	Menu Home Indonesia Bagian Barat,	Tampilan Menu berisikan provinsi bagian Barat
5	Menu Home Indonesia Bagian Tengah,	Tampilan Tengah Menu berisikan provinsi bagian
6	Menu Home Indonesia Bagian Timur	Tampilan Timur Menu berisikan provinsi bagian
7	Soal Sulit, Sedang dan Mudah	Berisikan soal-soal yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda apabila jawaban benar maka soal akan berlanjut
8	Latihan	Berisikan soal-soal latihan Soal tingkat I, II,

No	Menu	Deskripsi
		III
9	Help	Instruksi/petunjuk pengoperasian
10	Close	Semoga Bermanfaat Sampai Jumpa

Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika aplikasi media pembelajaran mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia dijalankan. Tampilan dari menampilkan peta Indonesia. Dalam halaman ini muncul tombol play yang digunakan untuk memulai kedalam menu utama.



Gambar 1. Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman utama dari aplikasi media pembelajaran mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia yang berisi tombol beranda, latihan, profil, bantuan dan keluar, serta menu Indonesia Bagian Barat, Indonesia Bagian Tengah, Indonesia Bagian Timur klik salah satu tombol tersebut untuk membuka halaman menu utama yang diinginkan.



Gambar 2. Cover Opening

Halaman ini merupakan halaman utama dari program ini yang berisikan menu Indonesia Bagian Barat, Indonesia Bagian Tengah, Indonesia Bagian Timur klik salah satu tombol tersebut untuk membuka halaman menu utama yang diinginkan.



Gambar 3. Mulai

Halaman menu Indonesia bagian barat terdiri dari provinsi yang berada di lingkungan Indonesia bagian barat, pengoperasiannya cukup klik provinsi yang dituju maka akan muncul isi dari halaman tersebut.



Gambar 4. Menu Indonesia Bagian Barat

Halaman menu Indonesia bagian tengah terdiri dari provinsi yang berada di lingkungan Indonesia bagian tengah, pengoperasiannya cukup klik provinsi yang dituju maka akan muncul isi dari halaman tersebut



Gambar 5. Menu Indonesia Bagian Tengah

Halaman menu Indonesia bagian timur terdiri dari provinsi yang berada di lingkungan Indonesia bagian timur, pengoperasiannya cukup klik provinsi yang dituju maka akan muncul isi dari halaman tersebut



Gambar 6. Menu Indonesia Bagian Timur

Halaman berisikan soal tingkat I, soal tingkat 2 dan soal tingkat ke 3 cukup mengklik menu tersebut nanti akan muncul soal-soalnya



Gambar 7. Menu Soal-soal

Halaman berisikan soal latihan yang terdiri dari soal tingkat I, soal tingkat 2 dan soal tingkat ke 3 cukup mengklik menu tersebut nanti akan muncul soal-soalnya



Gambar 8. Menu Latihan

Menu ini berisikan perintah bantuan untuk mengoperasikan program aplikasi mediapembelajaran mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia, cukup mengklik maka akan muncul perintah/petunjuknya.



Gambar 9. Menu Help

Halaman hanya menampilkan menu ucapan



Gambar 10. Menu Close

D. PENUTUP

Aplikasi pembelajaran mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia berbasis multimedia dengan menggunakan 2D Adobe Flash CS 5, adapun kesimpulan dari proses perancangan dan pembangunan aplikasi ini, adalah:

1. Memperkenalkan kepada anak-anak untuk mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia dengan metode visual yang didukung juga dengan informasi-informasi lain yang disajikan yang dikemas dalam latihan soal sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan mereka tentang negaranya.
2. Media alternatif belajar anak untuk mengenal Provinsi dan Ibukota di Indonesia dengan menggunakan CD alternatif yang bisa dioperasikan di PC atau laptop.

Adapun saran yang penulis sampaikan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Untuk orang tua di rumah yang ada laptop atau komputer disarankan untuk menggunakan aplikasi ini buat anak-anaknya belajar di rumah.
2. Untuk guru-guru, disarankan menggunakan aplikasi ini buat metode pengajaran buat anak didiknya. Adapun saran buat yang akan membuat aplikasi pembelajaran adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut.
3. Mencari sumber referensi yang akurat dari berbagai sumber dan para ahli. Saling bertanya dan berbagi pengalaman tentang pembuatan aplikasi media pembelajaran kepada senior atau teman sejawat yang lebih pengalaman mengenai hal ini.
4. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam proses mengajar baik disekolah maupun dirumah, dan dapat mendorong minat belajar bagi para siswa untuk mengenal provinsi dan ibukota di Indonesia
5. Saling berbagi pengalaman tentang pembuatan aplikasi media pembelajaran kepada teman yang lebih pengalaman mengenai hal ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Yustiana, S. (2013). *Analisis Buku Teks Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.
- Dewi, N. P. (2020). *Buku Ajar Mata Pelajaran Sekolah Dasar PKN dan Pancasila*. Badung, Bali: Nilacakra.
- Dhani, Y. (2003). *Panduan Lengkap Macromedia FlashMX*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Madcoms. (2011). *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS5.5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maulana, A., & Nasution, K. (2008). *Draw and Animate with Flash*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sumarniati. (2017). Proses Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa. *Jurnal BAPPEDA*, 3(1), 60-66.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU*. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11.