



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202052331, 23 November 2020

Pencipta

Nama : **Luthfia Karimah, S.Pd, Dr. Tri Suminar, M.Pd dkk**

Alamat : Jl. Terobosan RT 05/RW 07, Kalisabuk, Kesugihan, Cilacap, JAWA TENGAH, 53274

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Luthfia Karimah, S.Pd, Dr. Tri Suminar, M.Pd dkk**

Alamat : Jl. Terobosan RT 05/RW 07, Kalisabuk, Kesugihan, Cilacap, JAWA TENGAH, 53274

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 2 September 2019, di Solo

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000220671

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Luthfia Karimah, S.Pd	Jl. Terobosan RT 05/RW 07, Kalisabuk, Kesugihan
2	Dr. Tri Suminar, M.Pd	Jl. Dewi Sartika Timur V/Kav. 262 RT 002/RW 005, Sukorejo, Gunung Pati
3	Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D	Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D
4	Prof. Dr. Haryono, M.Psi	Stonen Timur, No.17, RT 07/RW 09, Gajah Mungkur
5	Yuli Kurniawati S. P., M.A., D.Sc	Gang. Tanggulasi 1 No. 1.a-b, Sekaran, Gunungpati

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Luthfia Karimah, S.Pd	Jl. Terobosan RT 05/RW 07, Kalisabuk, Kesugihan
2	Dr. Tri Suminar, M.Pd	Jl. Dewi Sartika Timur V/Kav. 262 RT 002/RW 005, Sukorejo, Gunung Pati
3	Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D	KP. Pungkuran RT 04/ RW 04, Kutoharjo, Kaliwungu
4	Prof. Dr. Haryono, M.Psi	Stonen Timur, No.17, RT 07/RW 09, Gajah Mungkur
5	Yuli Kurniawati S. P., M.A., D.Sc	Gang Tanggulasi 1 No. 1.a-b, Sekaran, Gunungpati



BUKU PANDUAN

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF

BOLOKUNCORO

(BOCAH SOLO TEKUN MOCO
AKSORO)

OLEH

Luthfia Karimah

Tri Suminar

Farid Ahmadi

Haryono

Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan pengembangan media “ Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro” beserta buku panduannya. Media pembelajaran Bolokuncoro dan buku panduan ini dibuat sebagai sarana mempermudah pengguna dalam mengoperasikan media. Penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal beserta panduan ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Dra. Sis Ismiyati M.M, sebagai Kepala Dinas Kearsipan dan Perpustakaan kota Solo, terimakasih atas izin dan dukungan yang telah diberikan untuk mengembangkan buku bolokuncoro kedalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.
2. Prof. Haryono M.Psi, dan Farid Ahmadi S.Kom, M.Kom, Ph.D selaku dosen pembimbing, terimakasih telah memberikan ilmu dan meluangkan waktu dalam membimbing.
3. Dr. Hari Wibawanto, M.T, dan Dr. Nas Haryati S., M.Pd sebagai dosen validator ahli media dan dosen validator ahli materi pada pembuatan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro.
4. Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, S.Psi., M.A., D.Sc Sebagai Kaprodi Pendidikan Anak Usia Dini.

5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Saya menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran beserta buku panduan ini, oleh karena itu kritik dan saran kami harapkan demi penyempurnaan multimedia pembelajaran interkatif beserta panduan berikutnya.

Semarang, 15 Desember 2019

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	4
BAB I. PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang	5
B. Spesifikasi Media	8
C. Kompetensi.....	9
BAB II. PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN	10
A. Bagian Pembuka Media	10
Judul Media	10
Salam Pembuka Media	10
B. Bagian Inti Media	11
Halaman Menu	12
Cerita	13
Permainan	13
C. Bagian Penutup Media	15
Source Code	17
Daftar Pustaka	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini ada banyak hal yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur suatu bangsa dapat dikatakan sebagai bangsa yang maju. Salah satunya yaitu dengan melihat kualitas pendidikannya, artinya menurut (Wisarja, 2017) semakin maju tingkat pendidikan sebuah bangsa maka secara tidak langsung maju pula negara tersebut. Parameter kualitas pendidikan Indonesia dapat dilihat dari hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2015 dalam kemampuan anak Indonesia pada bidang matematika, sains, dan membaca masih rendah dibandingkan negara lain. Rata-rata skor matematika anak-anak Indonesia 386, rata-rata skor membaca 397, dan rata-rata skor untuk sains 403. Padahal, rata-rata skor OECD (*The Organization for Economic Cooperation and Development*) secara berurutan adalah 494, 496, dan 501.

Berbicara mengenai dunia pendidikan maka ada berbagai dimensi yang selalu menarik untuk dikaji, dimulai dengan jenjang pendidikan kita yang paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Ada fakta menarik dari data UNESCO tertuang (Kemendikbud, 2015) menggambarkan posisi penerapan PAUD di Indonesia diantara negara-negara lain di dunia yaitu berada pada urutan ke-45 dari 45 negara. (Sari, 2017) mutu pendidikan di KB, TK/RA di Indonesia terbilang masih rendah. Sehingga menurut (Suryana, 2017) layanan akses anak usia dini terhadap layanan pendidikan dan perawatan melalui pendidikan anak usia dini (PAUD) masih terbatas dan tidak merata. Mutu atau kualitas layanan pendidikan menjadi fokus utama yang juga berdampak pada kualitas lulusan dari lembaga tersebut (Ita, 2018). Rendahnya layanan dan kualitas PAUD di Indonesia memberi dampak besar terhadap kualitas hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Kondisi diatas merupakan indikator permasalahan pendidikan kita hari ini. Kegiatan membaca merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Akan tetapi fakta dilapangan, (Nasution 2019) menunjukkan bahwa minat baca bangsa Indonesia masih rendah pada 2011, UNESCO memaparkan hasil survei budaya membaca di Indonesia berada pada peringkat paling rendah dengan nilai 0,001. Artinya, dari sekitar seribu penduduk Indonesia, hanya satu yang memiliki budaya membaca tinggi. Bangsa Indonesia yang memiliki beribu-ribu budaya merupakan permasalahan besar bangsa kita ketika pemerintah tidak mampu melakukan segala inovasi dan pengembangan model pembelajaran yang baik (Ahmadi, 2017). Pemerintah kota Solo telah menunjukkan kepedulian serta keseriusanya dalam berkomitmen menumbuhkan budaya literasi sejak usia dini. Terbukti kota ini menjadi satu-satunya kota di Indonesia yang membuat program “bolokuncoro” (bocah solo tekun moco aksoro), dengan kearifan lokalnya program ini direalisasikan memberikan buku pertama bagi anak usia dini secara gratis di seluruh kota Solo. Namun terbatasnya APBD menjadikan pendistribusian buku bolokuncoro tidak merata penerapan buku kepada lembaga PAUD untuk digunakan dalam proses pembelajaran menjadi terkendala dan tidak terlaksana.

Kondisi diatas sangat disayangkan karena integrasi nilai budaya multikultural dalam materi buku bolokuncoro tidak tersampaikan, menurut (Slamet, 2017) pendidikan multikultural adalah wacana baru pendidikan di Indonesia, tetapi urgensi implementasinya sangat tinggi; kurikulum pendidikan multikultural dapat diterapkan melalui setiap tingkat pendidikan, program siswa dan dalam proses pembiasaan melalui pembelajaran sehari-hari baik di sekolah maupun di keluarga. Terkait dengan hal itu dalam (Wulansari, 2017) lembaga PAUD diberikan kebebasan untuk mengembangkan kurikulumnya. Dengan demikian lembaga PAUD dapat meningkatkan kualitas kurikulumnya melalui kerifan lokal budaya di daerah masing-masing, sehingga pada program pemerintah kota solo “bolokuncoro” dengan ciri khas materi cerita berbasis kearifan lokal, dapat dijadikan sebagai upaya pengembangan kurikulum pada

tema pembelajaran yang ada. Disinilah peneliti terpanggil untuk mengembangkan buku konvensional bolokuncoro ke dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.

Literasi secara umum yaitu diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan menyimak, mendengarkan, berbicara/ bercerita, membaca, menulis dan merepresentasikannya (Davidson, 2010). Menurut (Arsa, 2019) literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural, dalam artian dibutuhkan kemampuan yang kompleks dalam literasi. Setiap satu keterampilan berhubungan dengan keterampilan berikutnya. Dalam (Doludea, 2018) Keterampilan menyimak akan menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, Jika kemampuan literasi awal anak usia dini dimaknai dan berawal dari perkembangan bahasa maka hal itu penting untuk dimiliki seorang anak sebelum memiliki keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Seiring dengan perkembangan zaman, ditemukan teknologi yang dapat memberikan manfaat dalam membantu proses belajar mengajar, salah satunya adalah menggunakan aplikasi multimedia, yang dapat membuat pelajaran menjadi lebih atraktif dan efektif (David, 2018). Multimedia pembelajaran interaktif bukanlah hal yang baru pada pembelajaran jenjang pendidikan anak usia dini hal ini bisa kita lihat dari penelitian yang ada bahwa multimedia pembelajaran interaktif banyak digunakan dalam pembelajaran, sesuai penelitian yang dilakukan (Arnada, 2018) dengan hasil berupa animasi interaktif yang bertema pengenalan binatang dan pengenalan abjad yang digunakan untuk pembelajaran.

Sejalan dengan hal diatas (Hadary, 2019) melakukan penelitian dengan hasil multimedia interaktif berbentuk video animasi yang berisi pengenalan budaya Cina, Dayak, Melayu "CIDAYU". Berikutnya (Yuniarni, 2019) juga melakukan penelitian yang sama dengan hasil multimedia interaktif berbentuk senam berbasis budaya dan alat Permainan Edukasi (APE) berbasis sumber daya alam khas Kalimantan Barat

untuk digunakan pada pembelajaran. Dengan keunggulan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adobe flash yang ada, dari hasil penelitian (Rahmaibu, 2016) menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *adobe flash*. Merujuk dari penelitian yang ada maka dibuatlah pengembangan multimedia pembelajaran inetraktif bolokuncoro sehingga diharapkan dapat memberikan efektivitas dalam pembelajaran. Dengan pengembangan ini program penanaman budaya *literacy* anak usia dini yang ada di kota Solo menjadi lebih sempurna dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro (*bocah solo tekun moco aksoro*).

B. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro yang dapat digunakan oleh siswa TK B dengan beberapa tema yang bisa masuk dan aspek perkembangan yang dapat di stimulus menggunakan media pada saat pembelajaran. Media ini dikemas dalam bentuk CD interaktif dengan bentuk *soft file* yang dapat digunakan secara efisien dan praktis. Dalam pembuatannya, media ini dirancang dengan menggunakan software Adobe Flash CS6 Profesional.

Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dalam pengoperasiannya memerlukan bantuan seperangkat komputer atau laptop yang mampu menghasilkan gambar (visual) dan suara (audio). Media ini bersifat interaktif yang didalamnya terdapat navigasi berupa tombol untuk mengakses materi dan menu yang diinginkan. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro mengusung tokoh animasi interaktif yang bernama “kuncoro” sosok anak kecil yang lucu sehingga diharapkan dapat menarik perhatian anak usia dini dalam pembelajaran. Penyajian materi dikemas secara menarik dilengkapi suara berupa narrator opening dan music *instrument* lagu traditional kearifan lokal. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal

dengan menggunakan alat bantu LCD Projector dan dapat pula digunakan dalam pembelajaran individual dengan bantuan computer atau laptop/ tabel masing-masing siswa dengan panduan guru.

C. Kompetensi

Tema yang bisa masuk : Tema Cinta Tanah Air, Tema Transportasi, Tema Rekreasi

Sasaran : Siswa TK B / Semester 2

Tema/ sub tema / sub subtema: Tema Cinta Tanah Air/ Kotaku/ Tempat-tempat bersejarah

Kompetensi Dasar : 1.1– 2 .5– 2 .6– 2 .9– 2 .10 – 3 .6– 4 .6 – 3.7 – 4.7 – 3 .10 – 4 .10.

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu menyimak materi cerita multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dengan baik.
2. Mengenalkan tempat-tempat bersejarah di kota Solo.
3. Siswa mampu menyebutkan nama tempat-tempat bersejarah di kota Solo.
4. Siswa mampu menirukan kata yang di ucapkan oleh tokoh animasi yang bernama “Kuncoro”.
5. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita yang ada di dalam media.
6. Siswa mampu menebak nama tempat dengan permainan.

BAB II

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA

Untuk menjalankan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro maka Langkah-langkah yang harus anda lakukan adalah:

1. Masukkan CD (Compact Disc) media pembelajaran ke dalam CD Room.
2. Komputer akan secara autoplay menjalankan program media pembelajaran.
3. Jika komputer tidak dapat autoplay, maka klik pada *start* lalu klik *my computer*.
4. Arahkan kursor pada CD drive.
5. Media pembelajaran siap digunakan.

Setelah media pembelajaran siap digunakan, maka anda dapat mulai belajar dengan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro.

A. Bagian Pembuka Media Pembelajaran

Halaman pembuka dalam media ini berisi mengenai judul multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dan diawali salam pembuka awal cerita yang dilakukan oleh tokoh animasi Kuncoro sebagai *tour guide* pada setiap gerbong cerita. Halaman pembuka ditampilkan seperti gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Bagian Judul Media



Gambar 2. Salam Pembuka Media

Adapun bagian halaman pembuka media secara otomatis muncul dibagian awal apabila pengguna sudah menklik tombol *play* pada layar.

B. Bagian Inti Media

1. Halaman Menu

Halaman menu merupakan halaman yang berisi tentang bagian apa yang akan pengguna pilih, pada bagian ini pengguna bisa meng-klik dari ketiga menu yang ada seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Halaman Menu

Halaman menu terdiri dari 3 tombol yaitu cerita, petunjuk permainan, dan permainan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Apabila pengguna hendak melihat isi cerita maka pengguna bisa meng-klik tombol yang bertuliskan “cerita”,
- b. Apabila pengguna hendak mengetahui alur dan cara dalam permainan maka pengguna bisa meng-klik tombol yang bertuliskan “petunjuk permainan”.
- c. Apabila pengguna hendak memulai permainan maka pengguna bisa meng-klik tombol yang bertuliskan “permainan”.

2. Halaman Cerita

Halaman cerita merupakan halaman yang berisi materi cerita mengenai nama-nama tempat yang terkenal dan bersejarah yang ada di kota Solo, pada bagian cerita ini terdiri dari 10 gerbong cerita dan masing masing gerbong berisi dua tempat atau dua gambar. Adapun contoh tampilan halaman cerita yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Halaman Cerita

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuka halaman cerita:

- a. Klik tombol yang bertuliskan “cerita” pada halaman *home* maka akan muncul tampilan gerbong ke- 1
- b. Untuk beralih ke slide berikutnya bisa klik tombol “lanjut”, begitu seterusnya sampai gerbong terakhir yaitu gerbong ke-10
- c. Apabila pengguna ingin kembali ke gerbong sebelumnya maka bisa mengklik tombol yang bertuliskan “kembali”

3. Permainan

Permainan pada multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro yaitu permainan tebak gambar, dalam satu slide terdiri dari 3 gambar dengan salah satu gambar yang benar. Berikut adalah aturan permainan pada multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro:

- a. Tidak ada batasan waktu dalam menebak gambar pada permainan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro.
- b. Keseluruhan permainan ini berjumlah 20 gambar yang harus dijawab dengan hasil skor 100 jika dapat menjawab semua dengan benar.
- c. Apabila *user* salah dalam menebak gambar maka dikurangi poin 10.
- d. Jika *skip* atau klik lanjut tanpa menjawab maka dapat mengurangi 5 poin.
- e. Pada permainan ini tokoh kuncoro juga memberikan *reward* dengan wajah ekspresifnya dan juga kata-kata apresiatif seperti hebat, luar biasa, keren dsb.

Adapun salah satu contoh slide tersebut adalah sebagai berikut:

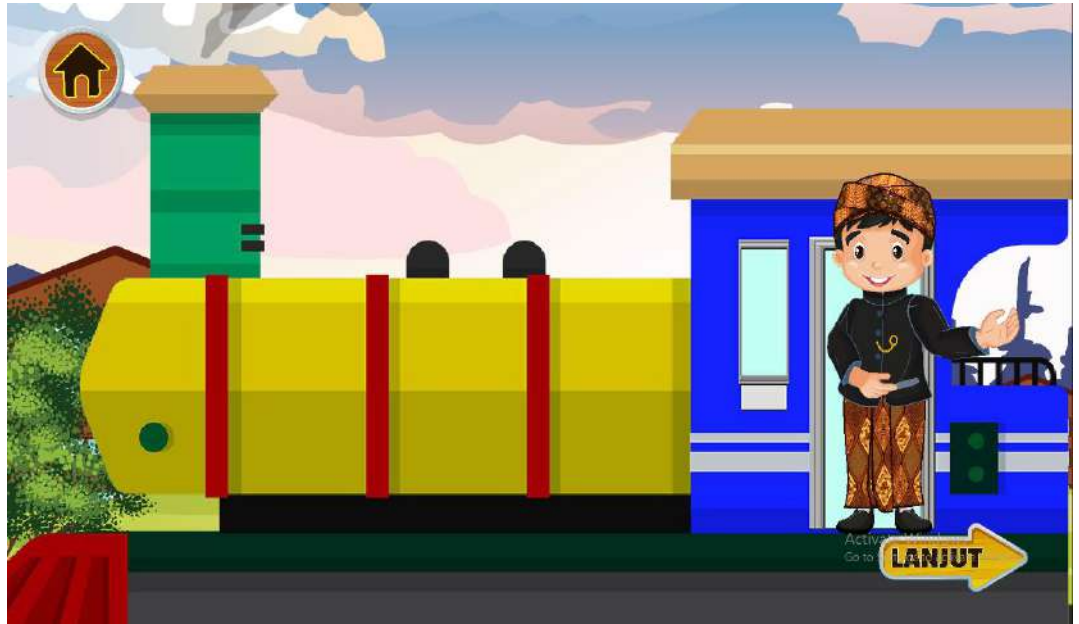


Gambar 5. Permainan

C. Bagian Penutup Media

1. Penutup Cerita

Pada bagian penutup cerita tokoh kuncoro mengingatkan kembali (*flashback*) mengenai materi pembelajaran yang telah di pelajari tentang tempat-tempat yang terkenal dan bersejarah yang ada di kota Solo, dan pada bagian ini kuncoro juga memberikan pesan kepada pengguna dan salam penutup. Adapun contoh gambar pada bagian penutup cerita yaitu sebagai berikut:



Gambar 6. Penutup Cerita

SOURCE CODE

- FLASH SCREEN -

```
-  
stop();  
on(release){  
    nextFrame();  
}
```

- KUNCORO -

```
-  
stop();  
scene1.stop("scene1");  
on(release){  
    nextFrame();  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(1);  
}
```

- MENU -

```
-  
stop();  
skor=0;  
on(release){
```

```
        gotoAndPlay(1);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(4);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(117);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(16);
    }
}
```

- CERITA -

-

```
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    nextFrame();
}
}
```

-

```
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
```

```
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(4);  
}  
on(release){  
    nextFrame();  
}  
-  
  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(5);  
}  
on(release){  
    nextFrame();  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){
```

```
        gotoAndPlay(6);
    }
    on(release){
        nextFrame();
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(7);
    }
    on(release){
        nextFrame();
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(8);
    }
    on(release){
```

```
        nextFrame();
    }
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(9);
}
on(release){
    nextFrame();
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(10);
}
on(release){
    nextFrame();
}
-
```

```
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(11);
}
on(release){
    nextFrame();
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(12);
}
on(release){
    nextFrame();
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
```



```
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(13);  
}  
on(release){  
    nextFrame();  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(14);  
}  
on(release){  
    nextFrame();  
}
```

- PERMAINAN -

```
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(17);
}
on(release){
    gotoAndPlay(36);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(96);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(18);
}
on(release){
    gotoAndPlay(77);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(97);
}
```

```
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(19);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(38);  
    skor++;  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(98);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(20);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(59);
```

```
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(99);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(21);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(80);
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(100);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
}
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(22);
}
on(release){
    gotoAndPlay(41);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(101);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(23);
}
on(release){
    gotoAndPlay(62);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(102);
}
```

```
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(24);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(83);  
    skor++;  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(103);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(25);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(44);
```

```
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(104);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(26);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(65);
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(105);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
}
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(27);
}
on(release){
    gotoAndPlay(86);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(106);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(28);
}
on(release){
    gotoAndPlay(47);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(107);
}
```



```
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(29);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(68);  
    skor++;  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(108);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(30);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(89);
```

```
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(109);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(31);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(50);
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(110);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
}
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(32);
}
on(release){
    gotoAndPlay(71);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(111);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(3);
}
on(release){
    gotoAndPlay(33);
}
on(release){
    gotoAndPlay(92);
    skor++;
}
on(release){
    gotoAndPlay(112);
}
```

```
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(34);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(53);  
    skor++;  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(113);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(35);  
}  
on(release){  
    gotoAndPlay(74);
```

```
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(114);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(3);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(116);
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(95);
        skor++;
    }
    on(release){
        gotoAndPlay(115);
    }
}
```

- EKSPRESI 1 -

```
-
stop();
on(release){
```

```
        gotoAndPlay(17);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(18);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(19);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(20);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(21);
    }
-
    stop();
    on(release){
```

```
        gotoAndPlay(22);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(23);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(24);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(25);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(26);
    }
    -
    stop();
    on(release){
```

```
        gotoAndPlay(27);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(28);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(29);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(30);
    }
    -
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(31);
    }
    -
    stop();
    on(release){
```



```
        gotoAndPlay(32);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(33);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(34);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(35);
    }
-
    stop();
    on(release){
        gotoAndPlay(116);
    }

```

- EKSPRESI 2 -

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(17);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(18);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(19);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(20);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(21);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(22);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(23);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(24);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(25);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(26);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(27);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(28);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(29);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(30);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(31);  
}
```

-

```
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(32);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(33);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(34);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(35);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(116);
}
```

- EKSPRESI 3 -

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(17);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(18);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(19);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(20);  
}
```

-

```
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(21);  
}
```

```
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(22);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(23);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(24);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(25);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(26);
```

```
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(27);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(28);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(29);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(30);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(31);
```



```
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(32);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(33);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(34);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(35);  
}  
-  
stop();  
on(release){  
    gotoAndPlay(116);
```

```
}
```

- EKSPRESI 4 -

-

```
stop();
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(17);
```

```
}
```

-

```
stop();
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(18);
```

```
}
```

-

```
stop();
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(19);
```

```
}
```

-

```
stop();
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(20);
```

```
}
```

-

```
stop();
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(21);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(22);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(23);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(24);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(25);
}
-
stop();
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(26);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(27);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(28);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(29);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(30);
}
-
stop();
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(31);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(32);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(33);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(34);
}
-
stop();
on(release){
    gotoAndPlay(35);
}
-
stop();
```

```
on(release){
    gotoAndPlay(116);
}
```

- **SEKOR** -

-

```
stop();
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(3);
```

```
}
```

```
hasil=skor*5;
```

- **PETUNJUK PERMAINAN** -

-

```
stop();
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(3);
```

```
}
```

```
on(release){
```

```
    gotoAndPlay(16);
```

```
}
```

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Yuli., Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34 (2): 1-10.
- Arnada, E.Z., Putra, R.W. (2019). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal IDEALIS*, I (5) : 1-8.
- Arsa, D. (2019). Literasi Awal Pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya. *Jurnal Obsesi*, 3 (1): 127 – 136 .
- David. (2018). Sistem Edukasi Pengenalan Waktu pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Medan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1 (1): 1-7.
- Davidson, K. (2010). The integration of cognitive and sociocultural theories of literacy development: Why? how?. *The Alberta Journal Educational Research*. 56 (3): 246-256.
- Dolodea, A., Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di TK Makedonia. *Jurnal CERIA*, 1 (1):1-5.
- Hadary, F.,Yuniarni., & Wulandari, S.R. (2019) Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat. *Jurnal Al-Khidmah*, 2 (2): 42-48.
- Hildayani, R. (2015). *Psikologi perkembangan anak. Modul universitas terbuka kementerian riset, Teknologi dan pendidikan tinggi*.

- Ita, E. (2018) Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Untuk Meningkatkan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 5 (2): 1-9.
- Kemendikbud. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Apa, Mengapa, Bagaimana*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Nasution., Hidayah, M.W. (2019). E-Kompen (eElektronik-Komik Pendek) sebagai solusi cerdas minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *Jurnal Iqra'*, 13 (1):1-9.
- Rahmaibu, F.H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsieh, F.D.(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Kreatif*, 7 (1): 1-10.
- Sari, M.N. (2017). Implementasi Manajemen Mutu Terpadu di PAUD PGTK IT Harapan Mulia, *Jurnal Literasi Pendidikan*, 8 (2): 1-8.
- Slamet., Masrukhi., Haryono., Wasino. (2017). The Implementation of Multicultural Values in The Educational Institution. *Journal of Educational Development*, 5 (1): 118 – 127.
- Suryana. (2017). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Jurnal Edukasi*, 2 (1): 1-12.
- Wisarja, I.K., & Sudarsana, I.K. (2017) Refleksi Kritis Ideologi Pendidikan Konservatisme dan Liberalisme Menuju Paradigma Baru pendidikan. *Jurnal Education Research And Evaluation*, 1 (4): 283-291.

Wulansari, B.Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Indria*, 1(2): 1-11.

Yuniarni, D., Atiq, A.,& Sari, R.P. (2019) Multimedia Interaktif Berbasis Sumber Daya Alam dan Budaya Khas Kalimantan Barat Dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal Buletin AL- Ribaath*, 16 (1): 16-20.

Biodata Penyusun

Luthfia Karimah, S.Pd Lahir di Cilcap. 01 Januari 1995. Dia adalah mahasiswi Pascasarjana Universitas Negeri Semarang prodi pendidikan anak usia dini, menempuh gelar sarjana di Institut Agama Islam Negeri Salatiga pada tahun 2016. Mencari ridho Allah dan menjadi manusia yang bermanfaat adalah motto hidupnya. Hobi membaca dan tertarik pada dunia literasi membawa dia ke dunia yang lebih luas. Bermula dari hobi membaca kini memiliki bisnis toko buku online @fiabook sejak 2014 yang berpusat di Kota Jogja. Pembaca juga bisa menemui penulis di sosial media Instagram @fia_karimah atau bertegur sapa di email: luthfia0195@gmail.com.

Dr. Tri Suminar, M.Pd Lahir di Tulungagung, 26 Mei 1967. Dia menyandang gelar doktor di bidang manajemen pendidikan, Bekerja sebagai dosen di UNNES sejak tahun 1995, pada unit kerja Fakultas Ilmu Pendidikan, jurusan Pendidikan Luar Sekolah/ Pendidikan Nonformal. Mata kuliah pokok yang diampunya di bidang perubahan sosial, manajemen pelatihan, pendidikan kecakapan hidup, supervisi pendidikan, difusi dan inovasi pendidikan, inovasi dan praktik pembelajaran SD, teori belajar dan perkembangan peserta didik SD.

Farid Ahmadi, Ph.D Lahir di Kendal, 26 Januari 1977. Merupakan dosen berprestasi Universitas Negeri Semarang, menempuh study S3 Information Management, CCNU, CCNU CHINA, tahun 2015. Meraih banyak penghargaan diantaranya yaitu Best Paper AIPAR Australia, Best Paper ISER Malaysia, Best Paper AMCA Manila. Sertifikasi Reviewer Internasional Quantum. Saat ini menjabat sebagai Wakil dekan bidang akademik FIP Unnes, Sekertaris Umum HDPGSD Indonesia, Reviewer Penelitian Ristek-BRIN , Reviewer Jurnal Nasional dan Internasional.

Prof. Dr. Haryono, M.Psi Lahir di Semarang, 22 Februari 1962, mendapatkan gelar Doktor (S3) – Teknologi Pendidikan PPs UNJ, tahun 2002. Dosen UNNES (ex IKIP Semarang), tahun 1986 – sekarang, mencapai puncak karir sebagai dosen dengan jabatan akademik guru besar (profesor) bidang Teknologi Pendidikan pada tahun 2007. Aktif dalam melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian diantaranya pengembangan implementasi teknologi pendidikan sebagai mutu pembelajaran di sekolah, pengembangan model aplikasi sistem informasi manajemen. Banyak jabatan, peran serta berbagai publikasi dan hak kekayaan intelektual tercipta.

Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, S.Psi., M.A., D.Sc. Lahir di Semarang, 4 Juli 1981. Dia adalah seorang doktor bidang psikologi pendidikan dan perkembangan anak. Gelar

doktor diraihnya pada tahun 2016 dari *School of Psychology*, Central China Normal University, P.R. China. Sejak tahun 2005, aktif menjadi dosen pada jurusan S1 - Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Menulis dan melakukan riset adalah bagian dari *passion* nya. Bidang riset yang digeluti selama lima tahun terakhir adalah berkaitan dengan *children well-being*. Bersama dengan suaminya Nugroho Andi Saputro dan anak lelakinya Muhammad Kafie El-Azzam, Ia menjalani kehidupannya dengan berpegang pada satu prinsip yaitu "*Trust only in Allah*".