

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI “MENGENAL NAMA-NAMA BENDA”

Mei Parwanto Kurniawan

Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara, Condong Catur Depok, Sleman, Yogyakarta
Email : meikurniawan@amikom.ac.id

Abstrak

Semakin majunya teknologi sekarang ini yang serba terkomputerisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan otak, baik itu positif maupun negatif. Melihat dari sisi positifnya kita dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan membuat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak. Karena salah satu metode lama seperti melihat gambar biasa saja tanpa animasi atau dengan alat peraga nyata yang kurang maksimal dan menarik untuk anak-anak usia dini.

Dengan meningkatkan kualitas mutu dan pendidikan anak usia dini, langkah lebih baiknya jika metode lama tersebut ditambah dengan metode pembelajaran sekarang yang serba terkomputerisasi, mudah digunakan, lebih menarik untuk anak dan dapat diaplikasikan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian peneliti akan membuat “merancang dan membuat media pembelajaran untuk anak usia dini mengenal nama-nama benda.

Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan orangtua lebih mudah dalam mendidik anak dan anak lebih cepat memahaminya, sekaligus menambah minat belajar karena di dalam media pembelajaran ini terdapat game untuk mengetes daya ingat dan pemahaman anak seputar benda-benda disekitar serta desain menarik agar anak tetap semangat dalam belajar.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, anak usia dini, mengenal nama benda.*

1. Pendahuluan

Permasalahan yang sering dijumpai dalam dunia pendidikan saat ini adalah tentang sikap naka didik yang kurang konsentrasi, bermain sendiri, atau melamun (tidak fokus) ketika guru sedang mengajarkan materi karena metode yang digunakan guru kurang maksimal sehingga siswa lebih cepat bosan karena tidak ada audio, animasi, dan terkadang gambar tidak disertai warna sehingga kurang menarik untuk dilihat. Salah satu cara yang dapat dijadikan strategi dalam penyampain materi untuk anak usia dini adalah dengan

menggunakan multimedia. Hasil video atau animasi yang dipadu dengan suara, gambar dan animasi dan ditampilkan menggunakan LCD proyektor akan membuat lebih menarik perhatian. Rasa penasaran akan membuat siswa fokus menonton dan lebih antusias untuk menjawab ketika ditanya guru, meskipun posisi anak sedang berdiri, minum susu, makan, atau ngobrol dengan temannya. Hal tersebut terjadi karena anak lebih tertarik melihat animasi dan mendengarkan musik dibandingkan dengan metode konvensional yang terkesan monoton. Selain itu, metode baru ini berdampak positif untuk mempermudah daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan oleh orangtua dan mempermudah dalam mengajari anak.

Dari latar belakang tersebut peneliti akan merancang dan membuat media pembelajaran tentang Pengenalan Nama-Nama Benda agar menjadi salah satu alternatif untuk menambah media pembelajaran di rumah dan diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan menarik perhatian anak dalam belajar. Serta dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat juga mampu menyampaikan pesan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Association of Education and Communication Technology (AECT) memberikan definisi media sebagai *system transmisi* (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu (1986: 43). Pendapat lain dikemukakan oleh Suranto (2005: 18) bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Trini Prastiti (2005: 3) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Heinich (1996: 8) dan kawan-kawan mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foro, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran [1].

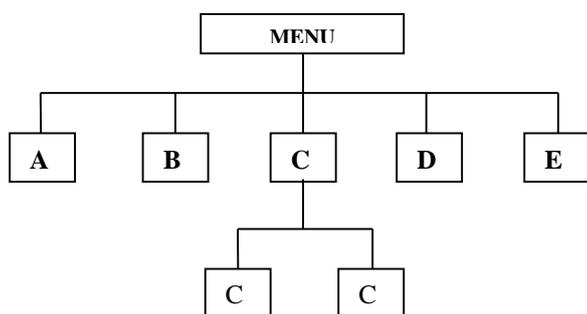
Secara lebih khusus Briggs dalam Trini Prastiti (2005: 4) mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, tape rekorder, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Sependapat dengan pendapat di atas, Wang Qiyun & Cheng Wing Sum (2003: 217), menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Media dapat dikatakan pula sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dibaca, dan didengar [1].

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merancang siswa untuk belajar [1].

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari suatu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sejarah sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adhapter card bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 7000 produk dan sistem multimedia di pasaran[2].

Presentasi multimedia yang mampu berinteraksi dengan user. Dimana user dapat berpindah dari menu satu menuju menu yang lain tanpa harus menunggu jalannya animasi [3].

Berikut alur gambar multimedia interaktif.



Gambar 1. Bagan Alur Multimedia Interaktif

Keterangan:

A,B,C,D, dan E : Tampilan Menu

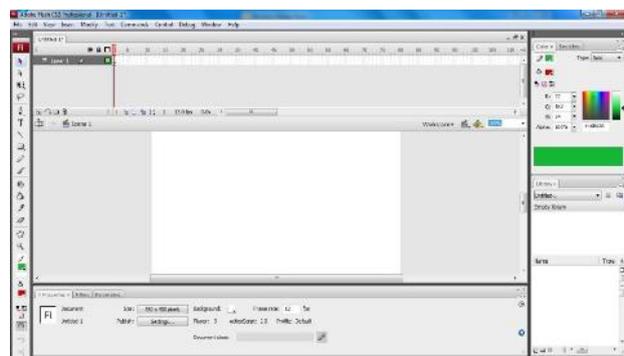
C1 dan C2 : Sub Menu

2. Pembahasan

2.1 Perangkat Lunak yang Digunakan

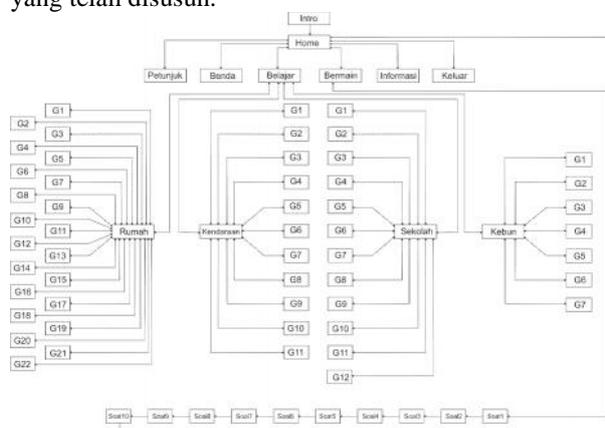
Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf atau .exe dan dapat diputar dengan Adobe Flash Player.

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 Flashterdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

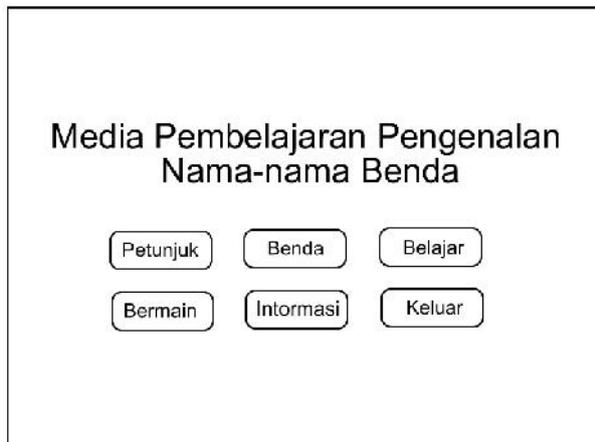


Gambar 2. Tampilan Adobe Flash CS3

Struktur multimedia yang digunakan untuk merancang isi pada media pembelajaran interaktif tentang pengenalan nama-nama benda berbasis multimedia yaitu menggunakan struktur komposit, berikut gambar struktur yang telah disusun.



Gambar 3. Struktur Navigasi Komposit Media Pembelajaran Pengenalan Nama-Nama Benda



Gambar 4. Rancangan Home

Tampilan halaman belajar terdapat empat tombol pilihan untuk masuk ke halaman tema benda yaitu tombol rumah, tombol kendaraan, tombol sekolah, dan tombol kebun.



Gambar 5. Tampilan Membuat Animasi Tombol



Gambar 6. Hasil Akhir

Pengetesan Sistem

Pengetesan sistem merupakan langkah setelah media pembelajaran diproduksi. Fungsi dari pengetesan sistem adalah memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Dengan adanya pengujian sistem, maka dapat dilakukan pengamatan terhadap aplikasi, validasi ahli materi dan pengujian pengguna. Sehingga apabila ada kesalahan atau masukan dapat dilakukan perbaikan terhadap aplikasi yang dibuat.

Tabel 1. Black Box Testing

Yang Diuji	Input	Output	Status
Intro			OK
Tombol Masuk	Halaman Intro	Halaman Menu Utama	OK
Menu tam			OK
Tombol Petunjuk	Halaman Menu Utama	Halaman Petunjuk	OK
Tombol Benda	Halaman Menu Utama	Halaman Benda	OK
Tombol Belajar	Halaman Menu Utama	Halaman Belajar	OK
Tombol Rumah	Halaman Belajar	Halaman Rumah	OK
Tombol Kendaraan	Halaman Belajar	Halaman Kendaraan	OK
Tombol Sekolah	Halaman Belajar	Halaman Sekolah	OK
Tombol Kebun	Halaman Belajar	Halaman Kebun	OK
Tombol Bermain	Halaman Menu Utama	Halaman Bermain	OK
Tombol Back	Halaman Rumah, Kendaraan, Sekolah, Kebun	Halaman Belajar	OK
Tombol Home	Halaman Petunjuk, Benda, Belajar, Informasi	Halaman Menu Utama	OK
Tombol Informasi	Halaman Menu Utama	Halaman Informasi	OK
Tombol Keluar	Halaman Menu Utama		OK

Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil kuisioner yang diisi oleh ahli materi diketahui presentase kelayakan adalah 80%, jika dikonversikan kedalam skala 1 sampai 5 akan diketahui kualitas produk multimedia menurut ahli materi sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Evaluasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	13	4,33	Baik
2	Kemudahan siswa menyerap melalui media pembelajaran	13	4,33	Baik
	Jumlah	26	4,33	Baik

Pengetesan Pemakai

Dalam pengetesan pengguna juga dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang berkaitan dengan penilaian terhadap aplikasi yang telah dibuat yaitu media pembelajaran interaktif tentang pengenalan nama-nama benda berbasis multimedia yang sebelumnya sudah diperlihatkan terlebih dahulu dan mencoba aplikasi media pembelajaran interaktif tentang pengenalan nama-nama benda berbasis multimedia. Dalam kuisioner ini penulis memberikan 5 pertanyaan kepada 8 orang responden (guru) dan pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Kuisioner Pengguna

No	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Apakah media pembelajaran pengenalan nama-nama benda mudah digunakan ?	32	4	Baik
2	Apakah isi materi dan gambar yang disajikan sudah jelas ?	29	3,625	Baik

3	Apakah tampilan pada media pembelajaran pengenalan nama-nama benda sudah menarik dari segi tampilan ?	33	4.125	Baik
4	Apakah media pembelajaran pengenalan nama-nama benda dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar ?	33	4.125	Baik
5	Apakah media pembelajaran pengenalan nama-nama benda dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar ?	33	4.125	Baik
	Jumlah	160	4	Baik

3. Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembuatan media pembelajaran tentang pengenalan nama-nama benda dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, dan memproduksi sistem.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software adobe flash sebagai software utama serta software pendukung lainnya seperti CorelDraw X3 dan Adobe Audition. Media pembelajaran ini dibuat dalam waktu 6 minggu (pembuatan gambar dan aplikasi).
3. File output Media Pembelajaran Interaktif tentang Pengenalan Nama-Nama Benda Berbasis

Multimedia ini adalah .exe. dipilih file exe dikarenakan agar aplikasi dapat berjalan tanpa harus menginstal software adobe flash dan dikarenakan menggunakan sistem operasi windows.

Daftar Pustaka

- [1] Sutirman, M.Pd. Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013.
- [2] M. Suyanto. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : C.V. Andi Offset. 2003
- [3] Prabowo, Eko. Presentasi Multimedia Dengan DirectorMX. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2003.

Biodata Penulis

Mei Parwanto Kurniawan, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2008. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika SUiversitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2011. Saat ini menjadi Dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

