

DEVELOP INTERACTIC MEDIA TO NURTURE CHILDREN IN RECOGNIZINK NUMBER AND LETERS

By:

Beti susilawati (susilawatibeti@yahoo.co.id)

&

Dedi Satriawan(miausouvenir@gmail.com)

PT AMIK DCC Bandar Lampung

STKIP PGRI METRO

ABSTRACT

The development of learning methods is rapid as the technology keeps advancing. One of the learning media that is widely used today is the use of visual applications such as two-dimensional based learning media. This research is going to make a two-dimensional based learning media that is built as a complement and support to the teaching methods, information discussion, and question and answer. The data in this research is collected using library study, that is, a technique to collect data and information through reviewing documents in form of written documents, photographs, pictures, and electronic documents that specifically can support writing process. In addition, the software used in building interactive learning media is an Operating System: Microsoft Windows Seven (7) Ultimate and Adobe Flash CS3 Professional Software. The results that will be achieved from the making of this learning media is that children under five who use this application can understand the purpose of interactive media as it is presented visually with pictures and animation so the process in the presentation is not boring and more enjoyable. This research expects the interactive media design can ease the parents that their children learn happily without coercion without being asked.

Keywords: Interactive Media, Toddler Children, Letters, Numbers.

MEMBANGUN MEDIA INTERAKTIF BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL HURUF DAN ANGKA

Oleh:

Beti susilawati (susilawatibeti@yahoo.co.id)

&

Dedi Satriawan(miausouvenir@gmail.com)

PT AMIK DCC Bandar Lampung

STKIP PGRI METRO

ABSTRAK

Metode pembelajaran mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Salah satu media yang mulai banyak digunakan saat ini yaitu penggunaan aplikasi visual seperti media pembelajaran berbasis dua dimensi. Media pembelajaran berbasis dua dimensi ini dibangun sebagai pelengkap dan pendukung metode belajar, diskusi informasi dan Tanya jawab. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik studi pustaka yaitu metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun media interaktif belajar ini adalah Sistem Operasi : Microsoft Windows Seven (7) Ultimate dan **Software Adobe Flash CS3 Professional**. Hasil yang akan dicapai dari pembuatan media pembelajaran ini adalah bahwa anak-anak balita yang memainkan aplikasi ini dapat memahami tujuan suatu media interaktif karena disajikan secara visual dengan gambar dan animasi sehingga proses dalam penyajian tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Diharapkan dengan adanya desain media interaktif ini dapat memudahkan para orang tua agar sang buah hati belajar dengan senang hati tanpa paksaan tanpa diminta.

Kata kunci : Media Interaktif, Anak Balita, Huruf, Angka.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat maju, kita dapat memperoleh informasi mengenai apa saja dengan cepat, berkembangnya teknologi informasi itu antara lain semakin meluasnya pemakaian komputer dalam tahun-tahun terakhir ini sebagai alat yang populer dalam memberikan informasi. Demikian pula halnya di Indonesia sebagaimana besar masyarakatnya sudah mulai menggunakan komputer untuk memperoleh berita – berita mengenai apa saja yang menjadi kebutuhan. Dengan adanya pembelajaran membangun media interaktif belajar anak balita dalam mengenal huruf dan angka dengan demikian akan mempermudah anak balita untuk mengenal huruf dan angka tanpa paksaan dari orang tuanya. Kegiatan belajar mengajar dari balita dalam mengenal huruf dan angka setelah masuk sekolah TK (Taman Kanak-Kanak) akan dengan mudah penyesuaian dengan di lingkungan sekitar yang ada di sekolah-sekolah sendiri saat ini masih belum bisa dikatakan maksimal. Terbatasnya sumber pengajaran, dimana tidak semua sekolah memiliki buku sumber, serta kurangnya gairah guru dalam mengajar disebabkan kelelahan fisik akibat jadwal mengajar yang terkadang berkali-kali dalam sehari juga menjadi penyebab kurang maksimalnya proses belajar mengajar di sekolah.

2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang penelitian di atas, ada beberapa hal identifikasi masalah, diantaranya adalah :

- a. Belum adanya aplikasi yang membuat anak merasa senang untuk belajar.
- b. Belum memaksimalkan teknologi untuk membuat rancangan media interaktif belajar.
- c. Orang tua mengajarkan anak tentang huruf dan angka dengan paksaan dan membosankan sehingga anak sulit untuk menghafal dan memahami huruf dan angka.

3. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang peneliti angkat ‘Bagaimana media interaktif untuk mengenal huruf dan angka bagi anak usia dini?’

4. Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi dasar tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi kendala dan masalah yang sering timbul pada anak balita agar anak lebih gemar belajar dari pada bermain game di handphone dan laptop .

B. METODOLOGI PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah membangun media interaktif belajar anak dalam mengenal huruf dan angka. Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis menggunakan tahap – tahap metodologi sebagai berikut :

1) Metode Pengumpulan Data

Dimana Berisikan tentang teknik-teknik yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data yaitu :

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang langsung melakukan tanya jawab kepada individu yang terlibat langsung didalamnya agar mendapatkan informasi tentang sistem yang sedang berjalan.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan pengamatan secara langsung pada kondisi anak-anak yang lebih gemar bermain.

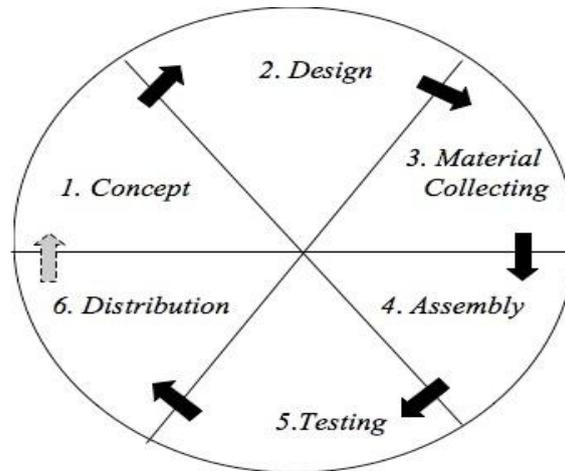
c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana dalam mencari informasi melalui media cetak atau buku-buku pustaka dan media elektronik seperti pada TV, Internet melalui Search Engine .

d. Metode Pengembangan Multimedia

Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Versi Luther – Sutopo. Banyak metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Software Engineering), tetapi tidak pas diterapkan pada pengembangan perangkat lunak berbasis Multimedia. Setidaknya saya melihat ada dua metodologi di luar metodologi PPL biasa yang dapat digunakan untuk pengembangan PL berbasis multimedia. Salah satunya adalah menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, materialcollecting, assembly, testing dan distribution¹ seperti gambar di bawah ini:

¹ Sutopo, Ariesto Hadi, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), h.6.



Gambar 1. Metodologi Pengembangan Multimedia

1) *Concept*

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapapengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan,pembelajaran).

2) *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3) *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuaidengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberap kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4) *Assembly*

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5) *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankanaplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap inidisebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujiandilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6) *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil yang akan dicapai dari pembuatan media interaktif ini adalah bahwa para orang tua akan lebih mudah mengajak anaknya belajar tanpa paksaan, anak-anak akan dengan senang hati belajar sambil bermain, media interaktif ini sangat menarik, serta mampu mendorong minat anak-anak usia dini dalam menerima informasi secara spontan karena disajikan secara visual dengan gambar dan animasi sehingga proses dalam menerima suatu informasi tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan orang tua dalam mengajarkan buah hati mengenal huruf dan angka secara cepat dan menyenangkan.

2. Pembahasan

Pembahasan Hasil Produk adalah membahas hasil program yang sudah dibuat tiap-tiap tampilannya. Adapun tampilan program dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Awal

Pada saat pertama kali dijalankan maka akan muncul Tampilan Awal terdapat tulisan Selamat Datang dan untuk masuk ke menu utama, klik gambar rumah.



Gambar 4.1 Tampilan Awal

b. Menu Utama Media Interaktif

Setelah klik tombol rumah selanjutnya akan tampil menu utama media interaktif yang terdapat 5 tombol.



Gambar 4.2 Menu Utama Media Interaktif

Yang dimaksud gambar diatas adalah :

1. Pengenalan Huruf
2. Ketelitian
3. Penguatan daya ingat
4. Konsentrasi
5. Penalaran

c. Pengenalan Huruf

Saat tombol abc di klik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf, huruf a sampai .



Gambar 4.3 Pengenalan Huruf

Pada saat tombol diatas diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf ;
Contoh huruf A gambar disamping gambar Apel



Gambar 4.4 Contoh Huruf A

Pada saat tombol di atas diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf seterusnya, Contoh gambar diatas : Huruf B disebelahnya Gambar Buku



Gambar 4.5 Pengenalan Huruf

Pada saat tanda panah di bawah diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf seterusnya, Contoh gambar diatas : Huruf C Muncul gambar disebelahnya Gambar Capung

c. Pengenalan Angka

Saat tombol 123 di klik maka akan masuk ke menu pengenalan angka, angka 1 sampai 10.



Gambar 4.6 Pengenalan Angka

Pada saat gambar panah di bawah diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf
Contoh gambar diatas : Huruf 1



Gambar 4.7 Contoh huruf 1

Pada saat gambar panah di atas diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf
Contoh gambar diatas : Huruf 2



Gambar 4.8 Contoh angka 2

Pada saat gambar panah diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf
Contoh gambar diatas : Huruf 2 ada gambar 2 bola seterusnya Klik Panah Dibawah



Gambar 4.9 Pengenalan Angka

Pada saat tombol di atas diklik maka akan masuk ke menu pengenalan huruf Contoh gambar diatas : Huruf 3 ada gambar 3 kerucut seterusnya Klik Panah Dibawah

d. Menu Bermain Dan Belajar

Setelah kembali ke menu utama, klik tombol puzzle untuk masuk ke menubermain dan belajar. contoh



Gambar 4.10 Menu Bermain Dan Belajar

e. Pintar Bermain Puzzle

Disini anak dilatih untuk pintar bermain puzzle, mencocokkan gambar dan mendrag jawaban yang sesuai ke bentuk-bentuk yang telah disediakan, jika jawaban benar maka akan keluar tulisan berhasil dan tombol next.



Gambar 4.11 Pintar Bermain puzzle

Gambar diatas adalah permainan puzzle, dengan mencocokkan gambar dan mendrag diatas sesuai dengan bentuk-bentuk nya.



Gambar 4.12 Bermain Puzzle

Gambar diatas adalah permainan puzzle, dengan mencocokkan gambar danmen drag diatas sesuai dengan bentuk-bentuk nya, contoh segi tiga warna kuning dicocokkan dengan segitiga warna ungu dan seterusnya baru berhasil



Gambar 4.13 Mencocokkan Bermain Puzzle

Gambar diatas adalah permainan puzzle, dengan mencocokkan gambar dan mendrag diatas sesuai dengan bentuk-bentuk nya, contoh bintang warna merahdicocokkan dengan gambar bintang warna hitam dan seterusnya baru berhasil



Gambar 4.14 Pintar Bermain Puzzle

Gambar diatas adalah permainan puzzle, dengan mencocokkan gambar danmendrag diatas sesuai dengan bentuk-bentuknya, m dan seterusnya baru berhasil

f. Pintar Menyocokkan Huruf

Di menu ini anak dilatih untuk mengurutkan huruf sesuai abjad dengan cara mengisi kolom-kolom kosong dengan mendrag jawaban ke kolom yang disediakan, jika jawaban benar akan keluar tulisan berhasil.



Gambar 4.15 Pintar menyocokkan huruf

Gambar diatas adalah mengurutkan huruf sesuai abjad dengan cara mengisi kolom-kolom kosong dengan mendrag jawaban ke kolom yang disediakan, jika jawaban benar akan keluar tulisan berhasil



Gambar 4.16 Pintar Menyocokkan Huruf

g. Pintar Berhitung

Pada menu itu terdapat 5 soal, anak dilatih untuk berhitung, menghitung jumlah gambar dan mendrag jawaban ke kolom yang telah disediakan, jika jawaban benar akan keluar tulisan **Kamu Pintar, Luar Biasa!** Dan tombol next, jika jawabannya salah akan keluar tulisan **Yah Salah! Ayo Diteliti Lagi.** Dan keluar tombol teliti bertuliskan **disini** untuk mengetahui jawaban yang benar dan tombol next. Disoal kelima akan ada tombol cek jawaban untuk mengetahui hasil koreksi jawaban.



Gambar 4.17 Pintar menghitung

Pada menu itu terdapat 5 soal, anak dilatih untuk berhitung, menghitung jumlah gambar dan mendrag jawaban ke kolom yang telah disediakan, jika jawaban benar akan keluar tulisan **Kamu Pintar, Luar Biasa!** Dan tombol next, jika jawabannya salah akan keluar tulisan **Yah Salah! Ayo Diteliti Lagi.** Dan keluar tombol telitibertuliskan **disini** untuk mengetahui jawaban yang benar dan tombol next. Disoalkelima akan ada tombol cek jawaban untuk mengetahui hasil koreksi jawaban.



Gambar 4.18 Pintar Berhitung

Pada menu itu terdapat 5 soal, anak dilatih untuk berhitung, menghitung jumlah gambar dan mendrag jawaban ke kolom yang telah disediakan, jika jawaban benar akan keluar tulisan **Kamu Pintar, Luar Biasa!** Dan tombol next, jika jawabannya

salah akan keluar tulisan **Yah Salah! Ayo Diteliti Lagi**. Dan keluar tombol teliti bertuliskan **disini** untuk mengetahui jawaban yang benar dan tombol next. Disoalkelima akan ada tombol cek jawaban untuk mengetahui hasil koreksi jawaban.



Gambar 4.19 Soal Bermain Puzzle

Gambar diatas adalah mengurutkan huruf sesuai abjad dengan cara mengisi kolom-kolom kosong dengan mendrag jawaban ke kolom yang disediakan, jika jawaban benar akan keluar tulisan berhasil



Gambar 4.20 Pintar Berhitung

h. Menu Cek Jawaban

Menampilkan hasil koreksi pengerjaan soal.



Gambar 4.22 Menu Cek Jawaban.

i. Menu Exit

Menu untuk memutuskan tetap di aplikasi atau keluar aplikasi.



Gambar 4.24 Exit.

j. Testing dan pengujian

Dalam tahap pengujian dilakukan untuk menguji tingkat ke layakan hasil akhirdari media interaktif belajar anak balita dalam mengenal huruf dan angka adapun tahap-tahap aplikasi penguji yang dipakai dalam penyusunan diantaranya adalah :

- 1) Pengujian tahap pertama dilakukan dengan menggambar desain-desain yang disukai anak-anak agar anak lebih tertarik untuk belajar.
- 2) Pengujian tahap kedua memasukan rumus-rumus ke button agar program bisaberjalan sesuai keinginan dan berhasil.
- 3) Tahap ketiga adalah tahap terakhir dengan menambah efek suara, lagu-lagu anak agar anak lebih tertarik dan penasaran untuk melanjutkan bermain aplikasi ini, hasilnya media interaktif yang sangat menarik dan dapat dipasarkan keseluruh masyarakat.

D. KESIMPULAN

Bedasarkan hal-hal yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan dibuatnya media interaktif belajar anak balita akan memudahkan anak untuk mengenal dan memahami huruf dan angka.
- b. Media interaktif belajar lebih disukai anak-anak balita karena lebih menarik dan mudah untuk dipahami.
- c. Dengan adanya media interaktif belajar ini dapat memudahkan orang tua untuk mengenalkan huruf dan angka pada anak-anak balita.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adjie Seno, *Macromedia flash Profesional 8*, Jakarta: Dian Rakyat, 2006.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.
- Condrywati, Muryantiningsih, Maryatun, Suryanti dan Partini, *Mengenal Huruf (Berbahasa) TK B Semester 1*, Jakarta: Erlangga. 2005
- Ma'ruf, Farid, *Ibuku Guruku (Metode Home Schooling Group, Alternatif Model Pendidikan Anak Usia Dini)*". <http://parenting.pustaka-lebah.com/> (14 Februari 2018).
- Sutopo, Ariesto Hadi, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.