

Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi Dan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang Sragen

Universitas Surakarta

Yuni Wiyarti 1), Gesang Kristiyanto Nugoho 2)

Yuni.wiyarti@gmail.com

Abstrak : Media Komputer Pembelajaran adalah media yang menggunakan teknologi berbasis komputer. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dapat memotivasi anak dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Pada pengenalan berbagai alat transportasi dan rambu-rambu lalu lintas, karena anak yang masih berusia kanak-kanak belum bisa membedakan dan dituntut untuk mampu menguasai materi yakni dengan kompetensi dasar berupa pengenalan alat-alat transportasi dengan baik dan benar. Dengan banyaknya jenis dan konsep yang harus diserap serta proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat klasikal sehingga menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran dikelas serta guru harus seringkali mengulangi materi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu lalu lintas pada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang Kabupaten Sragen, agar dapat membantu para pengajar untuk bisa lebih mudah dan efektif dalam melakukan proses mengajar selain itu dapat digunakan sebagai sarana belajar sendiri.

Penelitian akan menggunakan metode observasi, kepustakaan, perancangan, pembuatan, uji coba dan implementasi. Penelitian ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat menambah referensi baru pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Rambu-rambu lalu lintas Pada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang Kabupaten Sragen.

Kesimpulan dari penelitian yaitu media pembelajaran yang dibuat cukup bermanfaat dalam melakukan proses belajar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran TK Pertiwi 1*

Abstract : Computer based media is learning process uses computer as a learning media. The use of this media in the learning process is able to motivate and increase the children's science and skill. In term of introducing some kinds of transportation vehicle and traffic signs, the children are expected to recognize the materials by using basic competence such as recognizing the transportation vehicle correctly, because the children are still in kindergarten and they find many difficulties to differ them. There are many types of children and concepts which must be adapted and the learning process is classical, so it can make the children feel boring with the classroom learning and even the teacher sometimes has to repeat the learning material more and more.

This Research is expected to make an Development media , transportation vehicle and traffic signs in the Kindergarten (TK) Pertiwi Plumbungan Karangmalang Sragen Regency, so that it can help the teachers easier and more effective in doing the learning process, and even it can be used a media for learning themselves. The research uses the observation method, literary criticism, arrangement, producing, trial and implementation. This research is able to help in teaching learning process and improve the new reference of learning to introduce transportation vehicle and traffic signs in the Kindergarten (TK) Pertiwi Plumbungan Karangmalang Sragen Regency. As the conclusion, the learning media used in the research has many advantages in learning process.

Key word : *Learning Media or Multimedia*

1.a. LATAR BELAKANG MASALAH

Taman Kanak-kanak merupakan jenjang awal untuk menanamkan dasar-dasar pembelajaran bagi anak, sehingga konsep-konsep dasar yang diterima anak Taman Kanak-kanak (TK) sebagai pembuka daya pikir siswa dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Karena pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan system pembelajaran yang baik akan mampu mencetak sumber daya manusia yang mandiri. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan

menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Metode pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambulalu lintas oleh guru saat ini lebih menggunakan metode ceramah atau menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori materi yang dilakukan di dalam kelas tidak bervariasi atau monoton, dan cara tersebut kurang efektif dan efisien dikarenakan :

- a. Anak kesulitan dalam membaca serta menghafal pelajaran.
- b. Anak sering lupa ketika guru mereview materi pembelajaran sebelumnya.
- c. Anak cenderung tidak termotivasi saat pembelajaran dikelas dengan, menunjukkan sikap acuh pada penjelasan guru, bermalasan, ramai dan tidak tertib. Pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Metode pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambulalu lintas oleh guru saat ini lebih menggunakan metode ceramah atau menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori materi yang dilakukan di dalam kelas tidak bervariasi atau monoton, dan cara tersebut kurang efektif dan efisien dikarenakan :

- a. Anak kesulitan dalam membaca serta menghafal pelajaran.
- b. Anak sering lupa ketika guru mereview materi pembelajaran sebelumnya.
- c. Anak cenderung tidak termotivasi saat pembelajaran dikelas dengan, menunjukkan sikap acuh pada penjelasan guru, bermalasan, ramai dan tidak tertib.

Maka penulis mencoba melakukan penelitian untuk membuat aplikasi baru berupa Media Pembelajaran Interkif. Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar peserta didik dan mengubah system pembelajaran yang ada sekarang menjadi system pembelajaran yang lebih efektif dan berbasis teknologi. Sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar dan dapat mempertinggi hasil belajar anak. Oleh karena itu penulis akan menyusun skripsi dengan judul " Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu Lalu Lintas Pada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang Sragen"

1.b. PERUMUSAN MASALAH

1. Guru di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang masih menggunakan metode ceramah dan gambar untuk menjelaskan ke anak sehingga perlu diganti dengan Media pembelajaran yang dapat lebih menarik anak.
2. Siswa Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang lebih cenderung mudah mengingat materi yang dilihat berupa gambar animasi dan suara dari pada materi yang disampaikan lewat lisan.
3. Bagaimana membuat Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu Lalu Lintas yang mudah dipahami oleh siswa.

1.c. BATASAN MASALAH

- a. Pokok Bahasan Pengenalan Alat Transportasi Darat, Laut, Udara dan Pengenalan Rambu-rambu lalu Lintas Larangan, Perintah dan Peringatan.
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan menggunakan software Macromedia director.

1.d. TUJUAN PENELITIAN

1. Agar Proses pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan rambu-rambu Lalu lintas di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang bisa diganti dengan Media Pembelajaran Interaktif agar mudah di pahami oleh anak dan lebih menarik.
2. Untuk Membuat Media Pembelajaran berupa Animasi, gambar dan suara.

1.e. MANFAAT PENELITIAN

Anak akan lebih termotivasi dan senang untuk belajar mengetahui Jenis alat transportasi dan rambu-rambu lalu lintas, sehingga proses kegiatan belajar mengajjar mengenai Alat Transportasi sebagai sarana memudahkan manusia dalam melaksanakan aktifitasnya sehari-hari untuk kelangsungan hidup lebih baik.

2.a. MEDIA PEMBELAJARAN

Mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. *Association for Education Connications and Technology (AECT, 1197, di dalam Denny Riska Novitasari 2011)*

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap (*di dalam Novitasari 2011*)

2.b. MULTIMEDIA

Dalam (*Drs.Suyoto dan Sunardi Yang 2005*) Multimedia adalah Integrasi antara teks,gambar grafik, suara,animasi dan video. Dalam (*M.Suyanto, 2003*) Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video (*Rosch, 1996*) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu : suara, gambar dan teks

2.c. MACROMEDIA DIRECTOR

Macromedia merupakan paket *software authoring* multimedia yang sangat powerful yang bisa digunakan baik pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*. Yang dalam hal ini berarti *cross platform* (*Suyoto, 2005*). *Director* adalah *software* buatan *Macromedia* (sama seperti *Flash* dan *Dreamweaver*)

(Hendratman,Hendi. 2006)

2.d. ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop adalah software grafis berbasis *bitmap* (pixel), yang biasa dipakai untuk mengedit foto, membuat ilustrasi bahkan desain web. Sehingga banyak digunakan di studio foto, percetakan, *production house*, biro arsitektur, pabrik tekstil, dan bidang yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (Novitasari 2011).

2.e. PENGERTIAN SUARA

Suara adalah media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Dengan suara, manusia menyampaikan ide, keinginan, informasi kepada manusia lain. (Novitasari 2011).

2.f. ANIMASI

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit. (Novitasari 2011)

2.g. TRANSPORTASI

Transportasi merupakan sarana penting dan strategis dalam memperlancar roda perekonomian, memperkokoh persatuan dan kesatuan serta mempengaruhi semua aspek kehidupan bangsa dan Negara. (C.S.T. Kansil, Cristine S.T. Kansil, 1995)

2.h.RAMBU-RAMBU

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 1993 Rambu-Rambu terdiri dari 4 golongan yaitu Rambu peringatan, Larangan, Perintah dan Petunjuk. Adapun pengertian Rambu-rambu adalah merupakan bagian dari perlengkapan jalan, berupa lambang, huruf, angka, kalimat dan atau perpaduan diantaranya sebagai peingatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pemakai jalan. (C.S.T. Kansil, Cristine S.T. Kansil, 1995)

Guna rambu-rambu lalu lintas adalah sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pengguna jalan. Warna rambu-rambu adalah Rambu peringatan berwarna Kuning, Rambu Larangan berwarna Merah, Rambu Perintah warna Biru sedangkan warna Rambu Petunjuk ada yang berwarna hijau menunjukkan arah atau nama tempat, coklat menunjukkan lokasi tempat wisata, Biru menunjukkan tempat yang penting.

(Endang widjajanti/Departemen Perhubungan Jakarta)

3.a. KERANGKA PEMIKIRAN



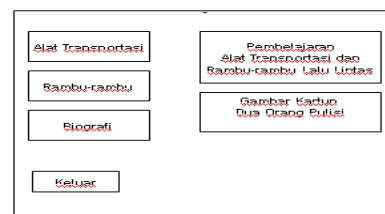
Gambar 3.1. Gambar Kerangka Pemikiran

3.b. Perancangan Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu lalu Lintas Menggunakan Macromedia Director

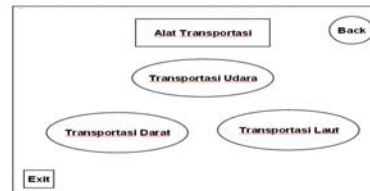
a. Tampilan Awal



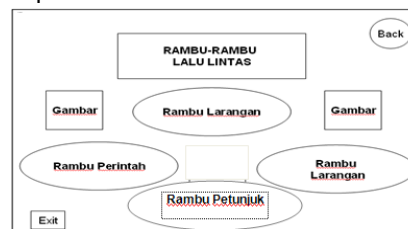
b. Tampilan Halaman Utama



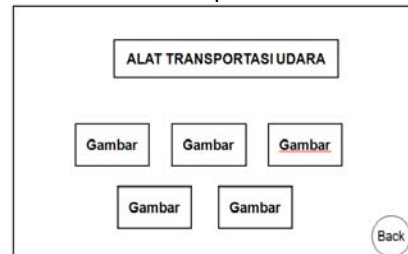
c. Tampilan Menu ALat Transportasi



d. Tampilan Menu Rambu-rambu lalu Lintas



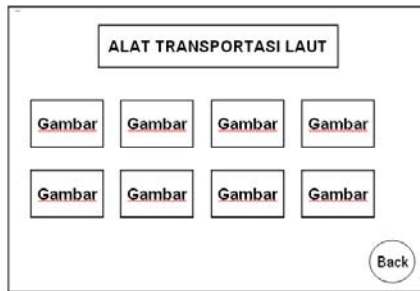
e. Halaman Alat Transportasi Udara



f. Halaman Alat Transportasi Darat



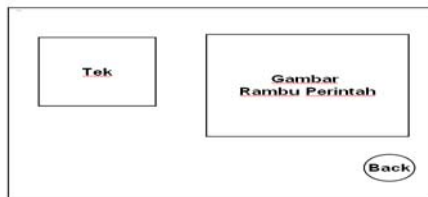
g. Halaman Alat Transportasi Laut



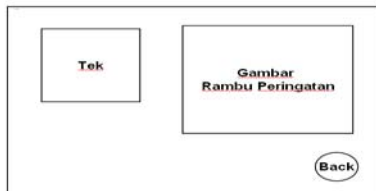
h. Halaman Rambu Larangan



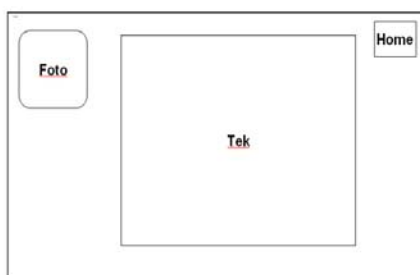
i. Halaman Rambu Perintah



j. Halaman rambu Peringatan



k. Halaman Biografi



l. Halaman Kuis



4.a. TAMPILAN HASIL

a. Tampilan Awal



b. Tampilan HalamanUtama



c. Tampilan Menu Alat Transportasi



d. Tampilan Menu Rambu-rambu Lalu Lintas



e. Tampilan Transportasi Udara



f. Tampilan Transportasi Darat



g. Tampilan Transportasi Laut



h. Tampilan Rambu Larangan



i. Tampilan Rambu Peringatan



j. Tampilan Rambu perintah



k. Tampilan Biografi



l. Tampilan Kuis



5.a. KESIMPULAN

1. Dengan Terbangunnya Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu Lalu Lintas pada TK Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalan, Sragen maka proses belajar mengajar Alat Transportasi dan Rambu-rambu Lalu Lintas menjadi menarik dan anak-anak tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran dimulai.
2. Hasil Jadi yang dilihat berupa gambar, animasi dan suara.

5.b. SARAN

Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu Lalu Lintas pada TK Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang masih sederhana dan banyak kekurangan, sehingga perlu dikembangkan agar menjadi lebih interaktif misalnya dengan menambah soal latihan sebagai evaluasi belajar siswa, atau gambar animasi agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi, 2003. CorelDraw 11 Exercese , Andi Yogyakarta 2003
- [2] C.S.T. Kansil, Cristine S.T. Kasnsil, 1995. Disiplin Berlalu Lintas Di Jalan
- [3] Dr.Suyoto Sunardi Yang, 2005. Multimedia dan aplikasinya Dengan Macromedia Director
- [4] Endang widjajanti / Departemen Perhubungan Jakarta. Serial Pendidikan keselamatan Jalan
- [5] Hendi Hendratman ST, 2006. *The Magic Of Macromedia Director*, Informatika: Bandung. 2006
- [6] ISSN: 2302-1136.
- [7] Kusbianto Ferry. *Media Pembelajaran Microsoft Office Excel 2010 Untuk Sekolah Dasar Negeri 03 Macanan*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA. 2013.
- [8] M. Suyanto. *Multimedia untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003.
- [9] Mc Cormick. *Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, music), animasi, video, teks, grafik dan gambar* Andi, 1996.
- [10] Novitasari 2011. *Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk siswa Kelas 1 Sekolah dasar Negeri 15 Sragen*.
- [11] Nugroho Sentot. *Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Dasar Bahasa Inggris Untuk Kelas 1 dan 2 Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Kacangan Kabupaten Sragen*.
- [12] Robin dan Linda, *Multimedia yaitu dengan menggunakannya konteks*, Andi, 2001.
- [13] Rosch. *Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu: suara, gambar dan teks*, Andi, 1996.
- [14] Sari Kartika Linda, Sasongko Dimas. *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II – Speed Vol 2 No 1- Maret 2013*
- [15] Wibowo Joko Endro, Purnama Eka Bambang, Kristianto Gesang. *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV .*
- [16] **Retno, Margono, Bambang Eka Purnama, Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia**, Jurnal Speed 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [17] **Suyatno, Bambang Eka Purnama, Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4**, Jurnal Speed Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [18] **Ernawati, Bambang Eka Purnama, Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia**, Jurnal Speed Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [19] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer**, Jurnal Speed Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [20] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho, Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen** Jurnal Speed Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [21] **Mochamad Miswar Hadibin, Bambang Eka Purnama, Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif**, Jurnal Speed Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ISSN 1979 – 9330
- [22] **Rohman, Bambang Eka Purnama (2013), Media Pembelajaran Studio Pinnacle Berbasis Multimedia**, Journal Speed - Volume 10 No 4 – Oktober 2013, ISSN 1979 – 9330
- [23] **Fajar Hermono, Fitro Nur Hakim (2013), Prancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran IPA Bahasan Gerak Benda Kelas III SDN Dempelrejo)**, Speed Journal Vol 10 No 2 – Mei 2013 , ISSN 1979 – 9330, speed.apmmi.org
- [24] **Sri Maryati, Bambang Eka Purnama, Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia**, Jurnal Speed Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [25] **Bambang Eka Purnama (2013), Konsep Dasar Multimedia**, Graha Ilmu, Yogyakarta