

Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Pada Taman Kanak – Kanak Siwi Peni 1 Sragen

Lestari

ABSTRAKSI: Taman Kanak – Kanak Siwi Peni 1 Sragen merupakan salah satu Sekolah Taman Kanak - Kanak di kabupaten Sragen, penyampaian pembelajaran yang selama ini digunakan oleh TK Siwi Peni 1 masih menggunakan metode konvensional atau tatap muka (ceramah). Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran huruf dan angka untuk siswa TK kelas nol kecil sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mempermudah siswa yang menginginkan pembelajaran dengan media yang berbeda dan dapat memperkenalkan TK Siwi Peni 1 Sragen kepada siswa untuk memudahkan pembelajaran yang ada saat ini di sekolah tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode antara lain: metode kepustakaan, observasi, wawancara, analisis, perancangan, pembuatan, uji coba dan implementasi. Dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah media pembelajaran media interaktif menggunakan Adobe Director 11.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, TK Siwi Peni 1 Sragen

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Komputer mempunyai peran penting dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran yang baik maka akan mampu meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Penyampaian metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh Taman Kanak – Kanak Siwi Peni 1 Sragen masih menggunakan cara konvensional atau tatap muka (Ceramah). Dengan demikian dirasakan masih memiliki banyak kekurangan dalam menyampaikan pembelajaran ke siswa, antara lain dalam proses belajar siswa diminta menghafal koasakata atau angka.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, maka penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan membangun suatu media pembelajaran interaktif. Media Pembelajaran interaktif ini mampu menambah motivasi belajar dan meningkatkan daya ingat anak dalam belajar peserta didik pada TK Siwi Peni 1 Sragen. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Pembuatan Media Pembelajaran Huruf dan Angka pada Taman Kanak – Kanan Siwi Peni Sragen”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana membuat media pembelajaran interkatif huruf dan angka” ?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk CD (Compact Disc) yang bisa di pakai pada TK Siwi Peni 1 Sragen.

1.4 TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan Media Pembelajaran huruf dan angka berbasis multimedia interaktif, untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada TK Siwi Peni 1 Sragen.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Media pembelajaran yang dibangun memberikan tambahan referensi metode baru dalam pembelajaran bagi Taman kanak – kanak Siwi Peni 1 Sragen.
2. Membantu proses belajar dan mengajar siswa TK Siwi Peni 1 Sragen, sehingga didapatkan hasil yang optimal, baik secara teori maupun praktek.

1.6 METODE PENELITIAN

1. Metode Kepustakaan yaitu mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, dengan cara pengambilan data dari buku-buku dan sumber-sumber pustaka lainnya yang ada kaitannya dengan media pembelajaran huruf dan angka.
2. Metode Observasi adalah pengamatan terhadap obyek-obyek yang dapat dijadikan sebagai sumber masalah.
3. Metode Wawancara merupakan tanya jawab peneliti dengan orang-orang yang relevan untuk dijadikan sebagai sumber data, yaitu bertanya langsung kepada kepala sekolah dan guru yang terlibat di TK Siwi Peni 1 Sragen.
4. Analisis
 1. Menganalisis permasalahan yang ditemukan di TK Siwi Peni 1 Sragen

2. Menganalisis hasil wawancara dengan kepala sekolah dan pihak yang bersangkutan di lokasi sekolah tersebut.
3. Menganalisis bagaimana membuat suatu *media pembelajaran* pada TK Siwi Peni 1 Sragen yang digunakan sebagai media pembelajaran alternatif.
5. Perancangan
 1. Membuat rancangan meliputi pembuatan tampilan *program* media interaktif dan anggaran biaya yang dibutuhkan.
 2. Mempersiapkan perangkat komputer beserta *software* yang mendukung pembuatan *media pembelajaran interaktif*
6. Pembuatan
Penulis membuat desain *template*, dan *script* yang akan digunakan untuk membangun suatu media pembelajaran interaktif.
7. Uji coba
Penulis mengadakan uji coba sistem. Apakah media pembelajaran interaktif hasil penulis sesuai dengan keinginan pihak sekolah, jika belum sesuai diadakan perbaikan seperlunya.
8. Implementasi
Hasil dari uji coba pembuatan media pembelajaran, kemudian akan diimplementasikan pada siswa TK Siwi Peni 1 Sragen sehingga memudahkan dalam pembelajaran huruf dan angka.

2.1 MEDIA PEMBELAJARAN

Mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. *Association for Education Communications and Technology* (AECT, 1197). Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, ketrampilan serta sikap (Dimayati dan Mujiono, 1999)

2.2 MULTIMEDIA

Dalam (m.Suyanto, 2003) Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (rosch,1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu : suara,gambar dan teks (Ms Comick, 1996) atau 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 (turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Definisi lain dari multimedia yaitu dengan

menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoftsteter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tools yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk menggumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luar namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan pengguna memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika pengguna tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi diatas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

2.3 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 badan yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (Hendi Hendratman, 2010).

2.4 COREL DRAW

Corel Draw adalah software grafis serbaguna yang biasa dipakai untuk ilustrasi dan publikasi. Sehingga banyak digunakan untuk aplikasi percetakan di media kertas, kain, outdoor, elektronik dll. Corel Draw merupakan aplikasi grafis yang dengan format vector (koordinat), tidak seperti adobe photoshop yang lebih mengutamakan format bitmap (pixel). (Hendi Hendratman, 2009).

2.5 PENGERTIAN SUARA

Suara adalah media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Dengan suara, manusia menyampaikan

ide, keinginan, informasi kepada manusia lain. Dalam mempelajari suara sebagai alat komunikasi, maka diperlukan pemahaman sistem komunikasi dengan suara, yang didasarkan pada tiga bagian utama, yaitu sumber atau pembicara, jalur transmisi, dan penerima atau pendengar. (Irsan,2008).

2.6 ANIMASI

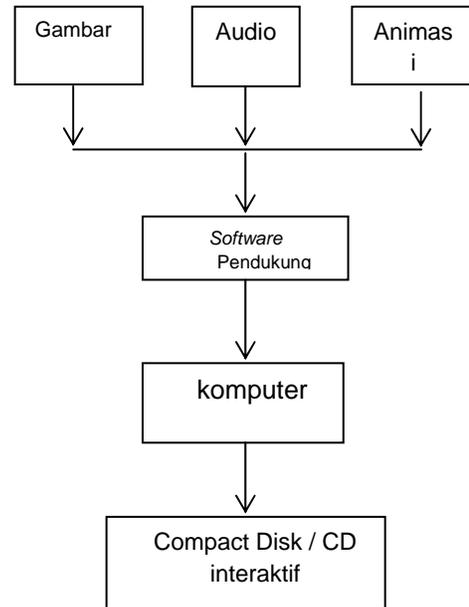
Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan animasi mewujudkan ilusi (ilusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku di dalam kehidupan sebenarnya direalisasikan di dalam aplikasi tersebut. (Agus Suheri, 2006)

3.1 ANALISIS

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari hasil wawancara dengan pihak sekolah, penulis memperoleh analisa bahwa:

- A. Mendefinisikan suatu masalah
 1. Pada TK Siwi Peni 1 Sragen penyampaian kegiatan belajar mengajar (KBM) guru masih menggunakan metode konvensional atau tatap muka (ceramah), sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif, tidak menarik dan kurang menyenangkan.
- B. Pemecahan Masalah
 1. Membuat sebuah media pembelajaran interaktif berupa animasi, gambar dan suara sehingga lebih menarik dan mudah diserap oleh siswa.

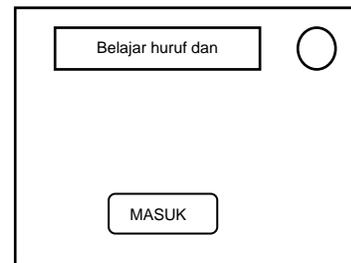
3.2 KERANGAKA PEMIKIRAN



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

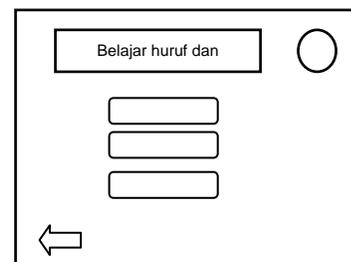
3.3 PERANCANGAN MEDIA PEMELAJARAN

1. Rancangan Tampilan Pembuka



Gambar 2. Halaman Pembuka

2. Rancangan Tampilan UTAMA

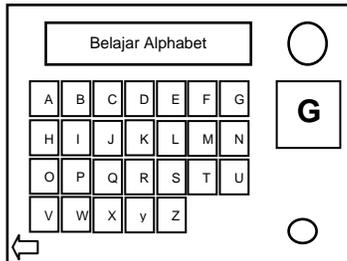


Gambar 3. Halaman UTAMA

4.1 TAMPILAN HASIL

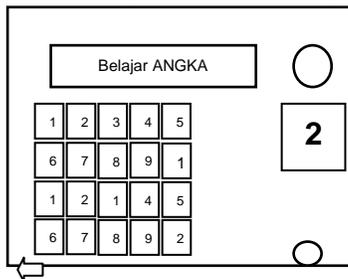
1. Tampilan pembuka

3. Rancangan Tampilan Alphabet



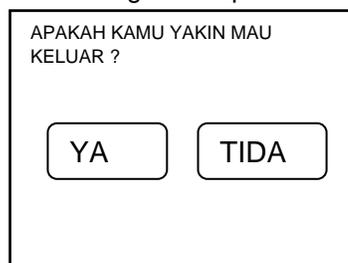
Gambar 4. Halaman Alphabet

4. Rancangan Tampilan Angka



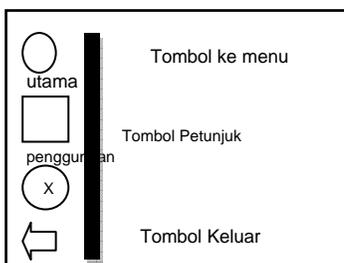
Gambar 5. Halaman Angka

5. Rancangan Tampilan Keluar



Gambar 6. Halaman keluar

6. Rancangan Tampilan Bantuan



Gambar 7. Halaman bantuan



Gambar 8. Tampilan Pembuka

2. Tampilan Menu Utama



Gambar 9. Tampilan Menu

3. Tampilan Menu Alphabet



Gambar 10. Tampilan Alphabet

4. Tampilan Menu Angka



Gambar 11. Tampilan Angka

5.1 KESIMPULAN

1. Dihasilkannya media pembelajaran mata pelajaran Huruf dan Angka pada Taman Kanak-kanak Siwi Peni 1 Sragen berbasis multimedia.
2. Dengan hasil Uji coba Pasca Penelitian siswa mudah dalam mengoperasikannya, jelas dalam penyampaian materinya, sehingga media pembelajaran sekarang ini bisa meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar.

5.1 SARAN

Karena adanya perkembangan materi setiap waktunya pada jenjang Taman Kanak-kanak, maka perlu ditambah materi dalam media interaktif tersebut dan disesuaikan dengan kurikulum.

PUSTAKA

- 1) Hendratman, Hendi; *The Magic Of Macromedia Director*, Informatika, Bandung, 2008.
- 2) Hendratman, Hendi; *The Magic Of Photoshop*, Informatika, Bandung, 2010.
- 3) Novitasari, Denny Riska; *Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen*, Jurnal Speed-edisi 12 Februari 2012 ISSN 1979-9330, hal 106-113.
- 4) Robin dan Linda; *Multimedia Yaitu dengan menggunakannya Konteks*, Andi, Yogya, 2001.
- 5) Suyatno, Bambang Eka Purnama; *Pembauatan Media Pembelajaran corel draw X4*, Jurnal Speed-edisi 12 Februari 2012 ISSN 1979-9330, hal 43-47.
- 6) Ayu Fiska Nurryna, *Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 2 Nomor 1 Desember 2007, ISSN 1979 – 9330
- 7) Monita Dian KS, Abdillah Baraja, *Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Web*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 8 Vol 7 No 1 - Februari 2010, ISSN 1979 – 9330
- 8) Tri Anasari, *Pembuatan Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis Multimedia Pada Smk Negeri 1 Gondang Sragen*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- 9) Retno, Margono, Bambang Eka Purnama, *Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- 10) Suyatno, Bambang Eka Purnama, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- 11) Ernawati, Bambang Eka Purnama, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- 12) Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- 13) Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- 14) 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*, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330