



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN ANGKA DAN HURUF UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK

Dendra Dhevi, Pembimbing, Drs. Moch. Rondhi, M.A., Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013

Disetujui September 2013

Dipublikasikan

November 2013

Keywords:

Media Interactive Learning,

Introduction to Numbers

and Letters, Children's

Nursery.

Abstrak

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age* (lima tahun pertama). Pada usia ini sebaiknya mendapatkan pendidikan yang dapat menuntun mereka ke kehidupan yang akan datang. Dalam pertimbangan di atas, pengenalan huruf dan angka merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak-anak sebagai perantara untuk lebih mengenal benda di sekitarnya. Salah satu cara yang cukup diminati oleh guru yaitu mengajar dengan menggunakan komputer karena dapat menjadikan anak berminat dan menggugah rasa ingin tahu serta pembelajaran tidak cepat membosankan. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan Media Belajar Interaktif mengenai pengenalan angka dan huruf. Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dapat digunakan oleh anak Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu media untuk belajar yang dapat dilakukan secara mandiri melalui alat bantu komputer. Selain itu, Multimedia Perancangan Interaktif ini juga dapat menarik minat belajar anak karena dilengkapi dengan unsur audio, visual, animasi, penggunaan warna-warna cerah di setiap tampilan interface-nya, dan penggunaan komposisi yang sederhana sehingga memudahkan anak-anak untuk mengoperasikannya.

Abstract

Early age is a very important age for the development of the so called golden age child (first five years). At this age you should get an education that can lead them into the next life. In consideration of the above, the introduction of letters and numbers is something that is very important for the children as an intermediary to get to know the surrounding objects. One way that is preferred by the teachers teach using the computer because it can make children interested and intrigued and quickly learning not boring. The project aims to produce a study Media Interactive Learning on introduction of numbers and letters. Multimedia Interactive Learning can be used by kindergarten children as a medium for learning that can be done independently by computer aids. In addition, the design of Interactive Multimedia can also attract children to learn because it is equipped with audio elements, visual, animation, the use of bright colors on each display interface, and the use of simple composition making it easier for children to operate.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: senirupa@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

PENDAHULUAN

Alasan Pemilihan Tema

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age* (lima tahun pertama). Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Salah satu kemampuan yang terpenting dan harus dikuasai oleh anak-anak adalah kemampuan membaca dan menulis.

Pengenalan terhadap angka dan huruf dapat dilakukan dengan berbagai metode, mulai yang tradisional sampai modern.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa pada tahapan pengalihan yang tidak pernah diperkirakan sebelumnya. Salah satu cara yang cukup diminati oleh guru adalah mengajar menggunakan komputer. Komputer dapat menjadikan anak berminat dan menggugah rasa ingin tahu serta dapat membuat pembelajaran tidak cepat membosankan. Bahkan Sunartoyo (2005:44) dan juga Semiawan (2008:59) mengatakan bahwa tidak ada salahnya komputer digunakan untuk meningkatkan perkembangan intelegensi karena kemudahan-kemudahan yang diberikan.

Alasan Pemilihan Jenis Karya

Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi memberi kemudahan seseorang dalam mengemas dan menyajikan informasi, demikian pula dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Hamalik, 1986:24).

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki menu-menu khusus yang dapat diakses oleh user (anak TK) untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Multimedia ini dapat digunakan menggunakan komputer.

Dengan menggunakan media ini, penulis ingin memperkenalkan kepada anak cara belajar menggunakan media pembelajaran interaktif melalui komputer yang dilengkapi dengan animasi, audio visual, fungsi tombol. Sehingga media belajar ini dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal angka dan huruf. Diperlukan juga adanya dampingan dari orang tua maupun guru selama anak belajar menggunakan media belajar ini.

Tujuan

Menghasilkan rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Angka dan Huruf untuk Anak TK, yang dapat digunakan oleh anak-anak sendiri sebagai sarana belajar mandiri di rumah.

Manfaat

- Bagi penulis dapat menuangkan ide atau gagasan mengenai multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif media pembelajaran.
- Bagi Jurusan Seni Rupa, diharapkan laporan proyek studi ini dapat menjadi arsip yang dapat dijadikan koleksi dan dapat bermanfaat bagi pengembangan akademik, khususnya yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran interaktif.

METODE BERKARYA

Menurut Ardiyo dalam situsnya <http://for7delapan.wordpress.com> (2012) menyatakan bahwa Desain Komunikasi Visual bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (arts of communication) dengan menggunakan bahasa rupa (visual language) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Sedangkan Bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya yang disusun berdasarkan kaidah

bahasa visual yang khas berdasar ilmu tata rupa.

Seperti pada disiplin ilmu pada umumnya desain komunikasi visual juga memiliki beberapa cabang ilmu, seperti yang disebutkan oleh Adi Kusrianto dalam <http://adikusrianto.wordpress.com> (2010) yaitu: ilustrasi, fotografi, tipografi, 3 dimensi, multimedia, elektronik media, grafis komputer, animasi, periklanan, percetakan/penerbitan, desain identitas, dan lain-lain. Akar utama dari ilmu DKV adalah ilmu seni dan ilmu komunikasi, yang didukung oleh ilmu sosial-budaya, ilmu ekonomi, dan ilmu psikologi.

Seorang desainer komunikasi visual harus dapat menyampaikan pesan yang akan diberikan oleh komunikator kepada komunikan, pengguna (user) dari media pembelajaran tersebut. Sedangkan tampilan halaman pada media pembelajaran ini merupakan proses komunikasi yang disampaikan melalui visual. Dengan kata lain seorang desainer komunikasi visual melalui karyanya harus dapat menyampaikan pesan yang diberikan oleh komunikator kepada komunikan. Dengan reaksi dari komunikator sebagai patokan keberhasilan dari sistem informasi tersebut.

HASIL KARYA DAN ANALISIS

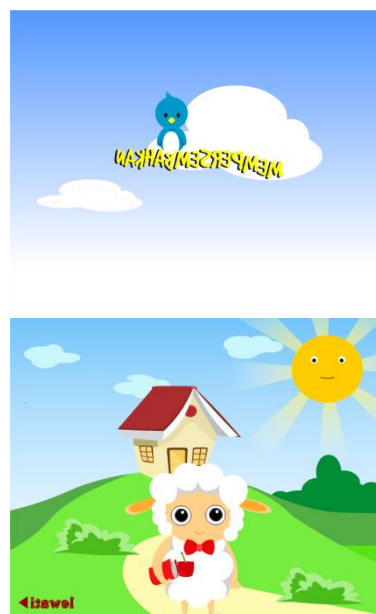
Proses pembuatan media belajar ini diawali dengan menetapkan tujuan, pencarian ide, penetapan target *audience*, pengambilan data dengan melakukan observasi dan wawancara dengan orang yang berkompeten, penetapan model. Selanjutnya adalah membuat desain karakter, desain *background*, desain tombol, *audio*, animasi, *action script*, *linkage burning*, pengemasan, uji coba kepada anak TK dengan hasil bahwa sebagian besar tertarik dengan media belajar ini dan terakhir penyajian dalam bentuk pameran karya.

Karya multimedia ini merupakan karya berupa pembelajaran interaktif untuk

anak TK. Media ini dilengkapi dengan pengenalan angka (1-10) dan huruf (a-z) yang dilengkapi dengan animasi sesuai abjad serta sesuai dengan jumlah huruf. Selain itu juga disertai dengan beberapa permainan mewarnai dan ayo tebak.

Media ini bersifat mandiri dan interaktif. Selain itu dilengkapi dengan audio, visual, animasi, penggunaan warna-warna cerah di setiap tampilan *interface*-nya, tombol fungsi yang mudah dipahami anak dan menggunakan komposisi yang sederhana sehingga memudahkan anak-anak untuk dapat mengoperasikannya.

Halaman Pembuka



Nama Interface : Pembuka

Ukuran : 720 pixel x 576 pixel

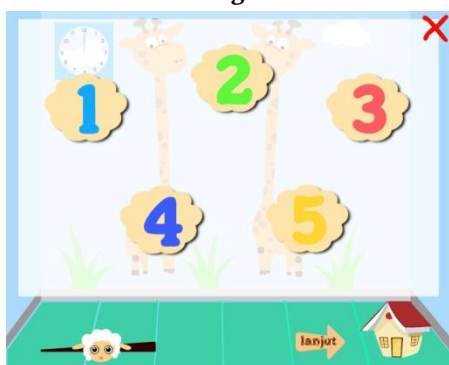
Halaman Menu Utama





Nama Interface : Menu Utama
Ukuran : 720 pixel x 576 pixel

Halaman Menu Angka



Nama Interface : Halaman Menu Angka
Ukuran : 720 pixel x 576 pixel

Halaman Materi Huruf



Nama Interface : Halaman Materi Huruf
Ukuran : 720 pixel x 576 pixel

SIMPULAN

Proyek studi yang berupa rancangan karya Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dapat digunakan oleh anak sebagai salah satu media untuk belajar yang dapat

dilakukan secara mandiri melalui alat bantu komputer. Selain itu, Multi-media Perancangan Interaktif ini juga dapat menarik minat belajar anak karena dilengkapi dengan unsur audio, visual, animasi, penggunaan warna-warna cerah di setiap tampilan interface-nya, dan penggunaan komposisi yang sederhana sehingga memudahkan anak-anak untuk mengoperasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyo. 2012. "Pengertian Desain Komunikasi Visual" dalam [http://for7dela.pan.wordpress.com/2012/02/10/pengertian-desain-komunikasi-visual/\(10Februari2012\).z](http://for7dela.pan.wordpress.com/2012/02/10/pengertian-desain-komunikasi-visual/(10Februari2012).z)
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasanah, Uswatun. 2011. "Mengembangkan Daya Pikir dan Daya Cipta" dalam <http://www.vilila.com/2011/04/mengembangkan-daya-pikir-dayacipta.html#ixzz1KEh0TBNB> (03 April 2011).
- Jannah, Miftachul. 2011. "Lambang Bilangan" dalam <http://miftachuljannah.weebly.com/3/post/2011/2/first-post.html> (02 Mei 2011).
- Kusrianto, Adi. 2010. "Definisi Desain Komunikasi Visual" dalam [http://adikusrianto.wordpress.com/category/desain-grafis/dkv/\(29Juli2010\)](http://adikusrianto.wordpress.com/category/desain-grafis/dkv/(29Juli2010)).
- Sulaiman, Annas Marzuki. 2012. "PRINSIP ANIMASI" dalam <http://anazdesign.wordpress.com/2012/10/22/prinsip-prinsipanimasi/> (22 Oktober 2012).
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Handout Kuliah. Nir mana I. Universitas Negeri Semarang*.