

# MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGENAL HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA

## *LEARNING MEDIA EARLY CHILDHOOD GET TO KNOW THE ANIMALS MULTIMEDIA BASED*

**Algy Setiawan, Wahyuni, S.Si, M.T**

Sistem Informasi Unikom

Email : Algysetiawan93@gmail.com

**Abstrak** - Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan memahami sesuatu yang baru membuat para siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang menarik dari visualisasi seperti gambar, suara dan animasi media pembelajaran menggunakan multimedia akan sangat dibutuhkan

Proses belajar dalam konteks bermain dapat lebih merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu proses belajar yang interaktif sangat diperlukan di usia dini, sehingga belajar tidak terasa membosankan serta dapat meningkatkan kualitas dari proses belajar dan memudahkan anak-anak untuk memahami apa yang disampaikan guru. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajari anak-anak agar tercipta proses belajar mengajar yang lebih lebih efisien dan menarik

Dalam penelitian penulis menggunakan metode penelitian deskriptif, serta menggunakan metode pendekatan object oriented dan metode pengembangan menggunakan prototype dalam membangun aplikasi multimedia mengenali hewan ini penulis menggunakan bantuan perangkat lunak adobe flash cs6

**Kata kunci : Multimedia Pembelajaran, Pendidikan, Anak Usia Dini, Flash**

*Abstract – The use of media of instruction in education can increase the motivation of a child to learn and understand something new and make students feel bored and not easily saturated in the learning process. Via media is an interesting study of the visualization of such images, sound and animation media learning using multimedia will be greatly needed*

*The learning process in the context of playing can further stimulate the motivation to learn and make the process of learning to be more enjoyable for the children. Besides the interactive learning process is very necessary at an early age, so that learning does not feel boring and can raise the quality of the learning process and make it easier for kids to understand what the teacher is delivered. So as to facilitate teachers in teaching children so that teaching and learning created a more efficient and more attractive*

*In the research the author uses descriptive research method, and using the method of object oriented approach and method development using prototype. in developing multimedia application to know this animal the author uses the help of the software adobe flash cs6..*

**Keyword : Learning Multimedia, Education, Early Childhood, Flash**

### **I. PENDAHULUAN**

Di era teknologi yang semakin berkembang komputer tidak hanya digunakan untuk kebutuhan perhitungan saja akan tetapi dapat juga digunakan sebagai kebutuhan multimedia. Penggunaan multimedia sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang seperti bidang pendidikan karena dengan bantuan multimedia dapat digunakan sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran agar para siswa dapat lebih mudah mengerti apa yang dijelaskan oleh para guru sehingga terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan memahami sesuatu yang baru membuat para siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang menarik dari visualisasi seperti gambar, suara dan animasi media pembelajaran menggunakan multimedia akan sangat dibutuhkan..

Pada Tk Avicenna proses pengajaran masih menggunakan buku dan papan tulis sehingga membuat para siswa

merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar, belum adanya alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam memberikan materi. Materi masih dalam berupa buku atau tulisan di papan tulis sehingga membuat para siswa jenuh sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif.

Media pembelajaran yang tidak interaktif pada proses pembelajaran membuat belajar kurang menarik. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, maka dapat dirancang sebuah media edukasi yang berisikan pelajaran yang dipadukan dengan interface dan konten-konten berupa gambar, suara dan animasi menarik yang disesuaikan dengan tema anak-anak serta media pembelajaran yang interaktif menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Keterbatasan materi berupa yang masih menggunakan buku dan papan tulis yang digunakan saat proses pembelajaran membuat para guru kesulitan untuk memvisualisasikan materi sehingga membuat siswa kebingungan untuk memvisualisasikan apa yang di katakan oleh guru dan membuat kurangnya daya imajinasi anak terhadap sesuatu.

Proses belajar dalam konteks bermain dapat lebih merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu proses belajar yang interaktif sangat diperlukan di usia dini, sehingga belajar tidak terasa membosankan serta dapat meningkatkan kualitas dari proses belajar dan memudahkan anak-anak untuk memahami apa yang disampaikan guru. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajari anak-anak agar tercipta proses belajar mengajar yang lebih lebih efisien dan menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar yang interaktif dapat merangsang motivasi belajar anak-anak sehingga pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat dengan mudah, maka penulis merasa tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Anak Usia Dini Mengenal Hewan Berbasis Multimedia”

Penelitian yang dilakukan oleh Restu Yoga Setia , Deasy Permatasari dan Wahyuni dengan judul penelitian “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP TENTANG BENCANA ALAM ” penelitian yang dilakukan oleh Restu Yoga Setia , Deasy Permatasari dan Wahyuni membahas mengenai pendidikan lingkungan hidup tentang bencana alam yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran[1]

Penelitian yang dilakukan oleh Asnandar Arianto dan Wahyuni dengan judul penelitian “SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA”.penelitian yang dilakukan oleh Asnandar Arianto dan Wahyuni membahas tentang ilmu pramuka yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran[2]

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan diatas adalah sama – sama menggunakan multimedia sebagai sarana media pembelajaran perbedaan yang terdapat dengan penelitian penulis adalah perbedaan pembahasan

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Media**

Menurut Muhibbin (2004) dalam menyalurkan pesan yang berguna untuk mencapai tujuan tertentu media merupakan suatu alat bantu [3]

### **B. Pembelajaran**

Menurut Komalasri (2013) dalam proses belajar di dalam maupun diluar kelas media pembelajaran adalah alat bantu yang merupakan komponen dari sumber belajar yang mengandung materi intruksional sehingga dapat merangsang siswa untuk [4]

### **C. Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2011) agar proses belajar dapat terjalin dibutuhkan sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan serta perhatian siswa dan dibutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan hal tersebut . [5]

### **D. Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Kemendikdub (2015) dalam rangka membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dibutuhkan pendidikan sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) merupakan usia dimana dilakukannya pembinaan rangsangan pendidikan [6]

### E. Multimedia

Menurut Vaughan (2011) kumpulan dari suara, teks, animasi dan video yang disampaikan melalui komputer Ketika user diperbolehkan untuk mengontrol apa dan kapan element disampaikan maka itu disebut multimedia interaktif[7]

### F. Adobe Flash

Menurut Asrumiati (2013) pada tahun 1996 flash merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembuatan animasi, hiburan dan komponen website untuk membuat agar sebuah website menjadi menarik adobe flash dapat diintegrasikan pada halaman web agar sebuah web menjadi aplikasi yang interaktif [8]

## III.METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Penulis disini menggunakan metode deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui fakta dan sifat apa yang sedang terjadi pada objek penelitian. [9]

### B. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

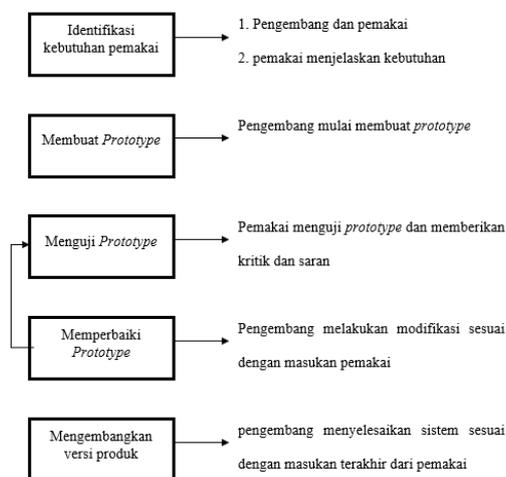
Metode pengmpulan data yang digunakan penlitian ini sumber data primer dilakukan dengan cara observasi melakukan pengamatan pada Tk Avicenna dan melakukn wawancara dengan kepala sekolah dan guru Tk Avicenna dan sumber data didapat dari berupa buku seri tematik mengenal hewan untuk TK-A sesuai kurikulum 2013

### C. Metode Pendekatan Sistem

metode pendektan sissem yang digunakan penulis adalah pendekatan sistem yang berorientasi objek melalui pendekatan ini permasalahan yang komplek dapat dipecahkan dan sistem mudah dipelihara dan dapat mempermudah pengembangan ke tahap selanjutnya

### D. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam merancang adalah metode *prototype*, membuat sutu progsram secara cepat dan bertahap dapat lebih mudah dievaluasi pemakai adalah metode pendekatan sistem *prototype*. [10]



**Gambar 3.1. Pengembangan Sistem Dengan Prototype**

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah untuk mempermudah dan membantu para guru dalam memberikan materi dan latihan kepada siswa agar para siswa dapat tertarik untuk belajar

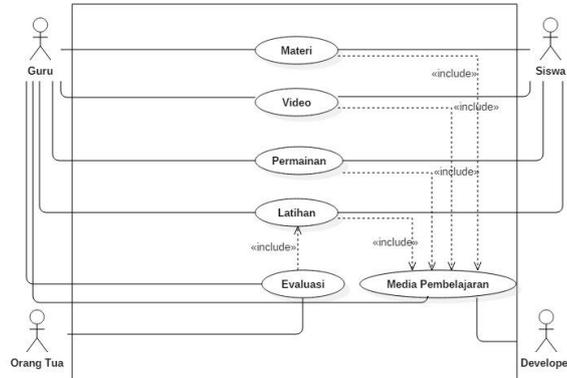
### B. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gmbaran umum sistem yang diusulkan adalah berupa aplikasi multimedia mengenal hewan yang digunakan untuk mempermudah guru dalam memberikan materi dan latihan sehingga para sisswa lebih tertarik dan lebih mudah

memvisualisasikan hewan yang ada. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur seperti menu materi, menu latihan, menu video dan menu permainan

**C. Usecase Diagram Yang Diusulkan**

Berikut adalah *Usecase diagram* yang diusulkan :



**Gambar 4.1.** Usecase diagram yang diusulkan

**D. Implementasi Perangkat Lunak**

Berikut Implementasi Perangkat lunak pada aplikasi ini:

**Tabel 4.1 Implementasi perangkat lunak**

No	Perangkat Lunak	Perangkat Lunak yang digunakan
1	Sistem Operasi	Windows 7
2	Flash Player	Adobe Flash
3	Bahasa Pemograman	PHP dan Action Script 3
4	Database Server	MySQL

**E. Implementasi Perangkat Keras**

Berikut implementasi perangkat keras pada aplikasi ini :

**Tabel 4.2 Implementasi perangkat keras**

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel Core i3 @1.90GHz
2	Vga	512MB
3	Ram	4 GB
4	Hardisk	500 GB
5	Monitor	Lcd 16 inchi

**F. Implemetasi Antar Muka**

1. Antar Muka Intro



**Gambar 4.2.**Antar muka intro

2. Antar Muka Menu Utama



Gambar 4.3. Antar muka menu utama

3. Antar Muka Menu Materi



Gambar 4.4. Antar muka menu materi

4. Antar Muka Menu Latihan



Gambar 4.5. Antar muka menu latihan

5. Antar Muka Menu Video



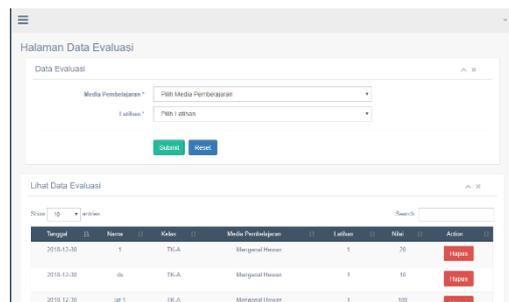
Gambar 4.6. Antar muka menu video

6. Antar Muka Menu Permainan



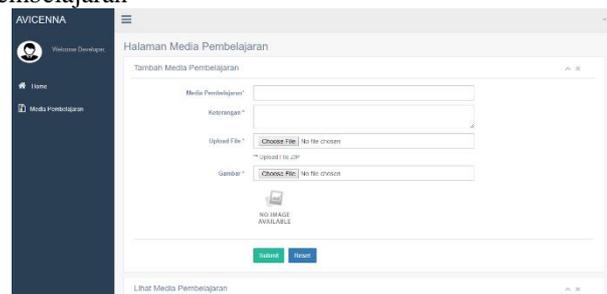
**Gambar 4.7. Antar muka menu permainan**

7. Antar Muka Menu Evaluasi



**Gambar 4.8. Antar muka menu evaluasi**

8. Antar Muka Menu Materi Pembelajaran



**Gambar 4.9. Antar muka menu pembelajaran**

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dalam penelitian tugas akhir Di Avicenna Islamic Education Center berdasarkan dari pembahasan mengenai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Mengenal Hewan Berbasis Multimedia, maka penulis menyimpulkan :

1. Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dibuat dengan menyisipkan berbagai animasi , suara, gambar sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menarik
2. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dibuat dengan menyisipkan berbagai animasi , suara, gambar sehingga dapat merangsang daya imajinasi siswa.

### B. Saran

Adapun saran agar aplikasi ini bisa dikembangkan lebih baik lagi ialah sebagai berikut :

1. Penambahan materi yang lebih banyak seperti mengenal tumbuhan, diri sendiri, lingkungan, kendaraan, pekerjaan dan alam semesta
2. Penambahan animasi lebih banyak agar aplikasi lebih menarik dan interaktif
3. Penambahan pada developer agar dapat melakukan update pada tiap modul

## DAFTAR PUSTAKA.

- [1] Restu, Yoga, Setia, Deasy, Permatasari dan Wahyuni .2017. “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP TENTANG BENCANA ALAM Website <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/viewFile/276/242>” diakses 1 Desember 2018
- [2] Arianto, Asnandar dan Wahyuni .2017. “SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMEBALAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA Website <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/viewFile/755/568> “diakses 1 Desember 2018
- [3] Muhibbin, Syah.. Psikologi Pendidikan Bandung; Rosda Karya, 2004
- [4] Komalasari, kokom, Pembelajaran Kontekstual. Bandung :PT Refika Adiatama 2013
- [5] Arsyad, Azhar Media Pembelajaran. Jakarta : PT Grafindo Persada,2011
- [6] KEMENDIKDUB, PERMENDIKDUB RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD Jakarta, 2015
- [7] Vaughan, Tay.Multimedia: Making It Work. 8th Edition. New York : McGraw-Hil,2011
- [8] Asrumiati. Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi Wahana Komputer, 2013
- [9] Prof. Dr. Hj. Umi Narimawati, Dra., SE., M.Si, Metodologi Penelitian 2016 Website <https://kuliahonline.unikom.ac.id/?listmateri/&detail=30399&file=MATERI-3.html> diakses tanggal 1 Desember 2018
- [10] S. Rosa dan Shalahuddin M, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek”, Bandung: Informatika, 2014