

IMPLEMENTASI OBJEK PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGKOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN PADA TK ISLAM AL-GHIFARY

Luby Haryadi¹⁾, Ari Saputro, M.Kom²⁾

^{1,2)}Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail: haryadiluby@gmail.com¹⁾, Ari.saputro@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Untuk peningkatan kualitas pendidikan dibutuhkan berbagai inovasi dan terobosan baru, baik dalam penambahan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya pada teknologi komputer dalam kegiatan belajar dan mengajar yang diharapkan menjadi sebuah pemecahan masalah dalam kegiatan tersebut. Penulis membuat sebuah Media pembelajaran untuk mendorong siswa dapat belajar secara optimal di dalam belajar mandiri maupun didalam pelajaran di kelas. Untuk membuat sebuah media pembelajaran penulis menggabungkan teks, gambar dan suara yang dibuat dengan aplikasi Adobe Animate CC 2017. Hasil akhir dari penulisan laporan ini berupa media pembelajaran berupa penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dan penulis membuat stationary berupa amplop surat dan kop surat dan merchandise berupa mug (gelas).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Multimedia, Multimedia Interaktif.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global. Keadaan ini memaksa penyelenggara pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya secara terus-menerus untuk menghasilkan murid-murid yang berkualitas. Era globalisasi yang ditandai oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi.

Di karenakan Dunia pendidikan semakin maju, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk memperbaiki kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam penambahan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk menaikkan motivasi belajar peserta didik, maka pengajar dituntut untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih inovatif untuk mendorong peserta didik dapat belajar secara baik di dalam kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang didapat oleh penulis maka dapat dirumuskan suatu permasalahan di TK Islam Al-Ghifary:

- a. Tidak adanya media belajar di TK Islam Al-Ghifary yang mengakibatkan murid kurang bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

- b. Kurangnya Merchandise dan Stationary pada TK Islam Al-Ghifary.

1.3 Tujuan Riset dan Penulisan

Tujuan Riset dan penulisan yang telah penulis lakukan di TK Islam Al Ghifary adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai bentuk laporan penelitian dalam membuat media interaktif sebagai media pembelajaran yang bersifat edukasi.
- b. Menambahkan metode belajar dengan menggunakan teknik pembelajaran media interaktif.
- c. Sebagai latihan dan pengalaman dari ilmu yang telah diberikan.
- d. Memberikan pengalaman belajar yang beda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.

1.4 Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Pada laporan penulis membuat aplikasi interaktif berupa media pembelajaran yang bersifat edukasi, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Riset hanya mengembangkan media interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran .
- b. Stationary yang akan dibuat oleh penulis adalah kop surat, amplop dan kartu nama. Serta merchandise berupa mug(gelas) karena dapat mencantumkan logo sekolah

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah kerangka pemikiran yang digunakan untuk riset. Penulis menggunakan beberapa metode penelitian agar riset yang akan dilakukan tercapai dengan baik. Seperti pengumpulan data berupa lihat secara langsung, wawancara, studi pustaka, analisa, implementasi serta saran dan penyusunan laporan dan referensi yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penulis meyajikan dengan membagi kedalam 5 bab, dimana tiap bab terdiri dari beberapa sub bab.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan proses multimedia yang dapat berinteraksi dengan user (pengguna), di mana pengguna dapat berpindah dari sebuah menu ke menu lainnya tanpa harus menunggu jalannya animasi tersebut selesai (Eko Prabowo, 2003:2). Keunggulan multimedia interaktif dari media lainnya adalah selain sedikit mengurangi biaya untuk produksi, interaktif lebih mudah dalam pembuatannya pengguna juga dapat langsung mengaplikasikan saendiri untuk mengunjungi halaman-halaman yang ada.

2.2 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, tv dan pc. Ada tiga tingkatan utama belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial/gambar, dan pengalaman abstrak . Pengaruh media pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang diterima oleh siswa. (Arsyad, 2009:7)

2.3 Definisi Animasi

Animasi berasal dari kata anima yang memiliki arti nyawa, dan semangat. Animasi ialah gambar 2 dimensi yang seperti bergerak, dikarenakan kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (Cinemags, 2004). Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang dijelaskan bahwa, animasi ialah suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah disusun dari beberapa potong gambar yang bergerak sehingga terlihat hidup.

3. ANALISIS

3.1 Sejarah Singkat Sekolah

Bermula dari Pemikiran kami untuk melakukan syiar agama islam terutama bagi anak-anak dilingkungan kami, kami membuka pengajian untuk

anak-anak/TPQ dirumah kami yang sederhana di JL Bhayangkara Raya No.12 RT.02/05- Kp Dongkal - Pondok Jagung Timur Kec.Serpong Utara Tangerang. Kemudian Berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat akan pentingnya pendidikan bersekolah maka dengan segala itikad baik, kami bertekad mendirikan TK Islam Al Ghifary.Tentunya dengan dukungan yang diberikan oleh teman-teman sejawat,kerabat dekat dan juga para simpatisan dan guru-guru, akhirnya TK Al Ghifary mulai dapat melakukan kegiatan belajar untuk tahun ajaran 2009/2010 yang lalu.

Disamping itu pula, penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk dari realisasi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang telah Mengamanatkan dilaksanakannya pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini yaitu sejak anak dilahirkan, oleh sebab itu didirikannya TK Islam Al Ghifary merupakan sebuah upaya kesejahteraan anak yang ditujukan untuk menumbuhkan potensi anak secara optimal sehingga anak siap untuk menghadapi perkembangan selanjutnya.

3.2 Spesifikasi Teknologi Hardware

Table 1
Spesifikasi Hardware

Nama Perangkat	Spesifikasi
Laptop	Asus X550I
	Windows Version : Windows10
	RAM : DDR4 8 GB
	Harddisk : 1 TB
	Processor : AMD Bristol Ridge Quad Core FX- 9830P 3 GHz

3.3 Spesifikasi Teknologi Software

a. Adobe Animate CC 2017

Adobe Animate CC 2017 ialah software animasi design untuk membuat animasi 2D serta animasi 3D. Adobe Animate CC 2017 sebelumnya dikenal sebagai Adobe Flash Professional. Adobe Animate telah dilengkapi dengan fitur yang lebih lengkap. dengan arti lain, membutuhkan tambahan alat pembuatan grafis seperti software edit gambar atau photoshop untuk menciptakan isi grafis.

b. Adobe Illustrator CC 2017

Adobe Illustrator CC 2017 merupakan salah satu software untuk membuat vector ilustrasi dalam sebuah desain. Adobe Illustrator banyak digunakan oleh para desainer professional dalam menciptakan berbagai hasil karya dari mulai yang sederhana hingga yang kompleks sekalipun. User interface-nya cukup mudah untuk dimengerti, terdiri dari

beberapa pengelompokan menu, walaupun baru pertama kali menggunakannya tanpa harus kebingungan. *Adobe Illustrator* akan menghasilkan desain yang terbaik yang pernah ada di dalam media cetak atau web.

c. Adobe PhotoShop CC 2017

Adobe Photoshop CC 2017 merupakan *software* buatan Adobe System yang untuk mendesign gambar, mengedit image grafis, dan mengolah foto digital.

3.4 Objek Penelitian

TKQ Al-Ghifary belum memiliki media pembelajaran interaktif sebagai media penunjang pembelajaran yang akan di teliti oleh penulis, sehingga penulis mengajukan pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif. Penulis merancang dan membuat tampilan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran interaktif dengan tema Hewan.

Sedangkan pada media cetak berupa stationary yang telah digunakan pada TK Al-Ghifary, menggunakan format desain yang ringan dengan menyertakan keterangan nama dan tempat institusi tersebut. namun, penggunaan stationary pada sekolah tersebut belum disesuaikan, seperti contoh penggunaan amplop masih menggunakan amplop stationary polos tanpa logo yayasan dan logo TK.

3.5 Analisis Objek

Karena objek yang akan diteliti belum ada pada TK Al Ghifary, maka dari itu penulis berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran pada TK Al Ghifary. Tujuan dari pembuatan pembelajaran interaktif ini adalah membantu para guru serta orang tua untuk memberikan pembelajaran yang baik, cepat dan mudah dimengerti anak, sehingga anak dapat mengerti peran penting teknologi informasi dalam hal yang positif Serta memahami semua pembelajaran yang telah disampaikan. Kendala yang dihadapi dalam pembuatan pembelajaran interaktif adalah belum adanya objek penelitian sebelumnya dan belum adanya pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga penulis harus menempatkan desain tampilan yang sesuai dengan tempat riset agar dapat dimengerti oleh pengguna dan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan tema pembelajaran yang di ajukan. Dan penulis menggunakan *software Adobe Animate CC 2017* untuk membuat tampilan pembelajaran interaktif.

Disamping adanya kendala dalam pembuatan pembelajaran interaktif juga ada kelebihan yang didapat yaitu murid-murid dapat lebih aktif berinteraksi dengan tampilan interaktif dari media pembelajaran, juga dapat lebih mudah memahami dan menggigit pembelajaran yang telah di sampaikan oleh tenaga pengajar. Penulis membuat tampilan desain pembelajaran interaktif beserta logo untuk di implementasikan ke dalam merchandise berupa *mug* (gelas) dan stationary berupa amplop surat, kop surat,

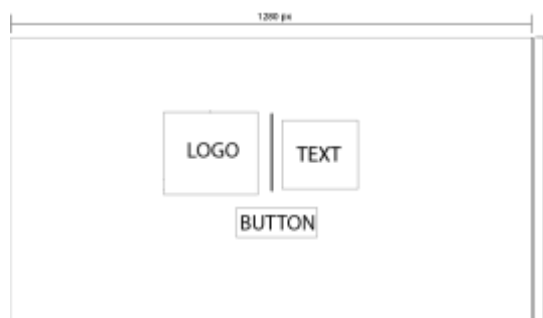
dan kartu nama. Desain pada amplop menggunakan logo TK Al Ghifary disertai tambahan keterangan alamat instansi. Begitu pula dengan desain kop surat yang ditambahkan dengan watermark logo TK Islam Al Ghifary.

3.6 Proposal Konsep Design

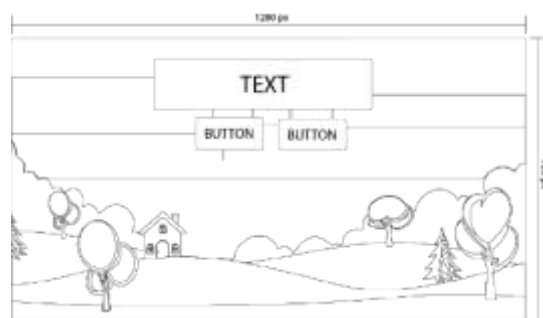
Dibagian proposal konsep desain penulis mendeskripsikan tujuan dan struktur project yang dibuat sebelum kegiatan dimulai. Sasaran dan batasan yang dituju penulis mengenai design yang dibuat berdasarkan penyelesaian masalah.

- a. Tujuan kegiatan ini antara lain :
 - Membuat tampilan pembelajaran interaktif untuk TK Islam Al Ghifary.
 - Membuat Stationary.
 - Menganalisa dan membuat desain untuk merchandise.
- b. Sasaran dan batasan yang dituju dari kegiatan antara lain :
 - Riset ini bertujuan mendesain tampilan interaktif dengan tema sesuai bahasan sebagai contoh implementasi interaktif dalam pembelajaran.
 - Stationary* yang dibuat adalah kop surat dan amplop.
 - Merchandise* yang akan dibuat adalah *mug* (gelas).

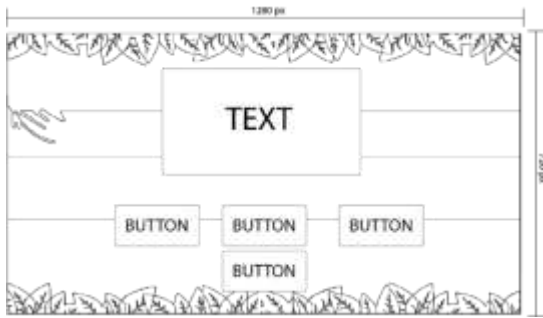
3.7 Rancangan Aplikasi



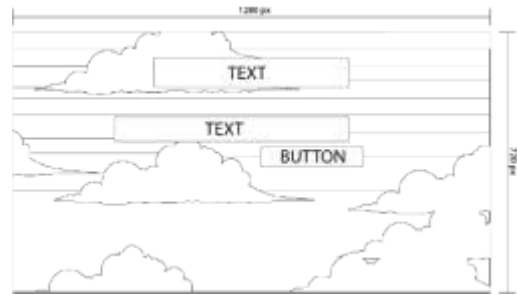
Gambar 1. Rancangan Layar Opening



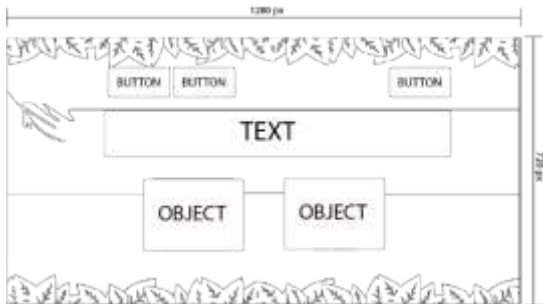
Gambar 2. Rancangan Layar Menu



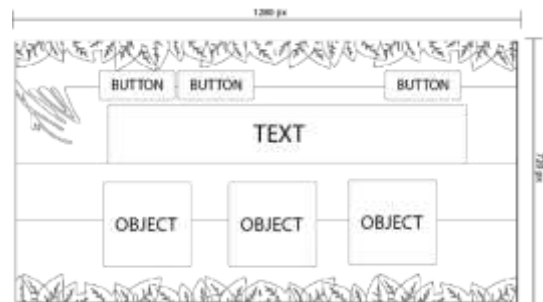
Gambar 3. Rancangan Layar Menu Pembelajaran



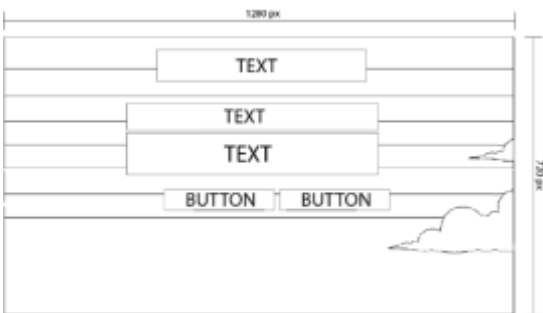
Gambar 8. Rancangan Layar Akhir Permainan



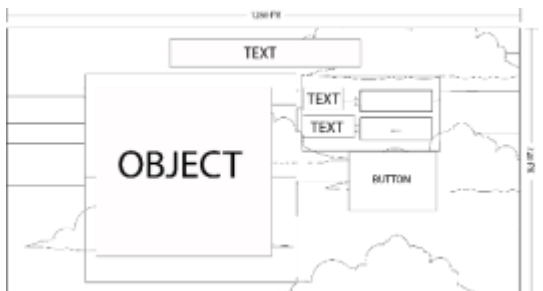
Gambar 4. Rancangan Layar Menu Hewan



Gambar 5. Rancangan Layar Menu Contoh Hewan



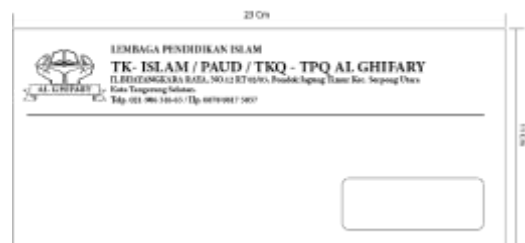
Gambar 6. Rancangan Layar Awal Permainan



Gambar 7. Rancangan Layar Permainan



Gambar 9. Rancangan Kop Surat



Gambar 10. Rancangan Amplop Surat



CERDAS KREATIF
MANDIRI

Gambar 11. Rancangan Design Mug

4. IMPLEMENTASI DESIGN

4.1 Tampilan Flash



Gambar 12. Print Screen Opening



Gambar 13. Print Screen Menu



Gambar 14. Print Screen Menu Pembelajaran



Gambar 15. Print Screen Menu Hewan



Gambar 16. Print Screen Menu Contoh Hewan



Gambar 17. Print Screen Awal Permainan



Gambar 18. Print Screen Permainan



Gambar 19. Print Screen Akhir Permainan

4.2 Tampilan Produk Jadi



Gambar 20. Kop Surat



Gambar 21. Amplop Surat



Gambar 22. Mug



Gambar 23. Mug

5. KESIMPULAN

Kurangnya pemanfaatan media dalam belajar berakibat kepada metode belajar yang monoton sehingga membuat minat atau semangat para murid berkurang. Media pembelajaran interaktif ini dapat menyampaikan materi-materi agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik di TK Islam Al-Ghifary. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menarik diharapkan para peserta didik di TK Islam Al-Ghifary dapat meningkatkan minat belajar dan membuat metode belajar jadi tidak monoton. Pembuatan desain untuk mug sebagai merchandise dan stationery berupa kop surat, serta amplop menggunakan logo sebagai pelengkap media promosi pada TK Islam Al-Ghifary.

6. DAFTAR ISI

- [1] Eko, Prabowo.2003.Presentasi Multimedia Dengan Director MX. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [2] Arsyad, Azhar.2009.Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [3] Cinemagz.2004.The Making Animation : Homeland. Bandung : PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia.
- [4] Djalle, Z.G.2007.The Making 3D Animation Movie. Jakarta : Gramedia.
- [5] Braunstein, Roger.2010.Action Script 3.0 Bible Second Edition. Indianapolis : Wiley Publishing Inc.