

IMPLEMENTASI DAN DESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF HAFALAN DOA SEHARI-HARI PADA RA AL-HUSNA LARANGAN

Hanifah Puspitasari¹⁾, Ari Saputro²⁾

Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail: hanifapuspitasa@gmail.com¹⁾, ari.saputro@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Pendidikan taman kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini yang berumur antara 4 sampai 6 tahun. Taman kanak-kanak memiliki peran yang cukup penting dalam mengembangkan kepribadian dan potensi anak. Berbagai macam metode dalam proses pembelajaran yang salah satunya dengan menggunakan metode media interaktif. Berdasarkan penelitian di RA Al-Husna Larangan, dapat ditemukan beberapa kekurangan dalam metode pembelajaran berbasis teknologi. Media interaktif ini dibuat karena pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode manual seperti bermain dan berhitung menggunakan jari. Dan belum pernah menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran pada RA Al-Husna Larangan. Dengan menggunakan metode pembelajaran berupa media interaktif ini, di harapkan dapat memudahkan proses pembelajaran bagi para staff pengajar di RA Al-Husna Larangan dan dapat memberikan suasana belajar mengajar yang baru serta meningkatkan semangat siswa dan siswi RA Al-Husna Larangan dalam kegiatan belajar. Maka dari itu penulis mengambil tema "Implementasi Objek Pembelajaran Interaktif Hafalan Doa Sehari-hari Pada RA Al-Husna Larangan" sebagai media pembelajaran dan penggunaan teknologi informasi yang efektif dan efisien untuk digunakan bagi para siswa dan siswi maupun wali murid. Hasil penulisan laporan ini berupa media pembelajaran interaktif yang bersifat edukasi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi. Dan hasil implementasi dari penulisan laporan ini yaitu terciptanya multimedia interaktif dan implementasi desain berupa desain stationary dan merchandise.

Kata kunci: pembelajaran, interaktif, flash, implementasi sistem pembelajaran hafalan doa

1. PENDAHULUAN

RA Al-Husna Larangan saat ini masih menerapkan metode pembelajaran manual berupa media buku pembelajaran belum menerapkan metode pembelajaran berupa media interaktif. Yang dimana media interaktif ini dapat memudahkan para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran utama yang diberikan yaitu hafalan doa sehari-hari dengan memberikan elemen-elemen berupa suara dan animasi supaya lebih menarik dan interaktif. Selain itu dengan diterapkannya metode pembelajaran berupa media interaktif ini berguna untuk meningkatkan semangat dan minat belajar para siswa dan siswi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas, penulis merumuskan suatu permasalahan pada RA Al-Husna Larangan, antara lain sebagai berikut:

- a. Belum diterapkannya penggunaan multimedia interaktif berupa media pembelajaran pada RA Al-Husna Larangan.
- b. Belum adanya *merchandise* berupa *mug* dengan *branding* RA Al-Husna Larangan dan belum tersedianya *stationary* yang sesuai.

Tujuan Riset dan penulisan adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai bentuk hasil laporan penelitian dalam pembuatan media interaktif sebagai media pembelajaran .

- b. Untuk Mengembangkan metode pembelajaran dengan media interaktif.
- c. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma 3.

Pada laporan ini penulis hanya membuat media interaktif berupa media pembelajaran, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Riset ini hanya mengembangkan media flash untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.
- b. *Stationary* yang dibuat berupa kop surat, amplop. Serta *merchandise* berupa mug (gelas).

2. METODE PENELITIAN

Dalam penulisan laporan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan, seperti wawancara kepada pihak sekolah, observasi langsung ke yayasan, lalu menentukan konsep dasar.

2.1 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini penulis menyusunnya menjadi 5 bab, dimana tiap-tiap bab terdiri atas beberapa sub-bab.

Menurut [1], mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi teks, seni, gambar, animasi dan video yang disampaikan melalui komputer dan dimanipulasikan secara digital dan dapat disampaikan lalu dikontrol secara interaktif.

2.2 Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran

Teknologi berbentuk multimedia adalah perpaduan dari teknologi komputer dari gabungan perangkat lunak dan perangkat keras yang terhubung menjadi teknologi elektronik. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir diseluruh aspek kehidupan. Guna lebih meningkatkan pemahaman akan informasi diperlukan suatu media yang efektif yang dapat menyampaikan informasi..

2.3 Definisi Animasi

Definisi animasi menurut Neo & Neo (1997) adalah sebagai satu teknologi yang dapat dijadikan gambar yang diam menjadi bergerak dan kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Spesifikasi Hardware

Tabel 1. Spesifikasi Hardware

Nama Perangkat	Spesifikasi
Laptop	Acer Aspire ES 14
	Windows Version : Windows 10
	RAM : DDR3 2 GB
	Harddisk : 500 GB
	Processor: Intel (R) Celeron N3050

3.2 Spesifikasi Teknologi Software

- Adobe Illustrator CS 6*
Adobe Illustrator adalah salah satu perangkat lunak handal yang digunakan untuk membuat gambar *vector* dan ilustrasi sebuah desain.
- Adobe Flash Professional CS 6*
Adobe Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat gerakan animasi 2D dengan berbasis vektor.
- Adobe Audition CS 6*
Adobe Audition CS6 adalah salah satu perangkat lunak dengan *multitrack digital audio recording, editor, dan mixer*. Selain itu juga unggul dalam pengolahan suaranya yang berkualitas.
- Adobe Photoshop CS 6*
Adobe Photoshop CS6 merupakan sebuah perangkat lunak untuk mendesain dan memodifikasi *image* dan *editing* foto. Software ini juga dinamakan sebagai aplikasi modifikasi.

3.3 Objek Penelitian



Objek penelitian yang penulis amati adalah RA AL-Husna Larangan belum menerapkan dan memiliki tampilan multimedia interaktif sebagai metode pembelajaran, maka dari itu penulis berinisiatif merancang dan membuat tampilan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang berupa hafalan doa sehari-hari untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

3.4 Analisis Objek

Dikarenakan objek yang diteliti belum pernah dibuat sebelumnya, maka penulis berinisiatif untuk membuat media interaktif sebagai media pembelajaran. Yang nantinya tujuan dari pembuatan media interaktif ini adalah untuk memberikan metode pembelajaran yang berbeda kepada siswa dan siswi agar lebih bersemangat untuk belajar.

Selama proses pembuatan desain media interaktif hafalan doa sehari-hari ini terdapat kendala yang penulis hadapi, seperti kesulitan dalam menempatkan desain yang sesuai untuk diterima oleh pengguna dan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan materi pembelajaran yang sering dipelajari di sekolah tersebut. Dalam proses pembuatan penulis menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* untuk membuat animasi dan elemen-elemen lainnya untuk desain media interaktif.

Selain kendala yang penulis hadapi, terdapat beberapa kelebihan yang didapat dalam pembuatan media interaktif ini, di antaranya yaitu para guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dan siswi serta siswa dan siswi juga dapat lebih mudah memahami dan mengingat apa materi yang disampaikan dari kegiatan belajar di sekolah.

3.5 Proposal Konsep Desain

Di bagian ini penulis akan menjelaskan beberapa tujuan dan struktur proyek yang akan dibuat sebelum kegiatan dimulai. Berikut ini adalah sasaran dan batasan dalam pembuatan laporan. Tujuan dari kegiatan ini antara lain :

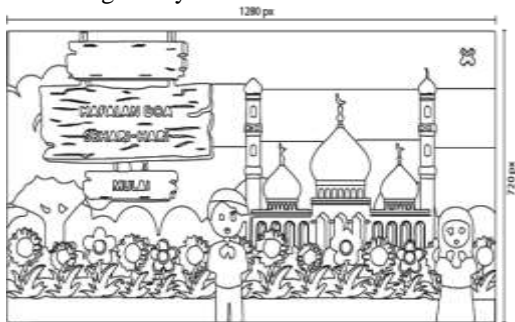
- Membuat tampilan media interaktif sebagai media pembelajaran pada RA Al-Husna Larangan.
- Membuat desain *stationary* dan *merchandise* dengan menggunakan logo instansi sekolah beserta keterangannya.

Sasaran dan batasan yang dituju dalam kegiatan ini antara lain :

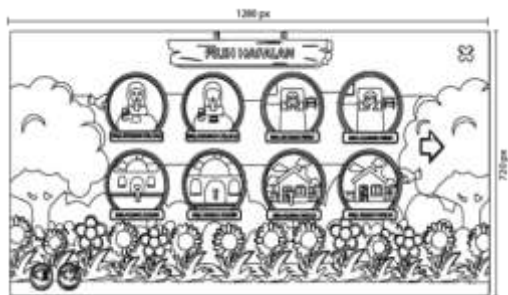
- Riset dilakukan untuk membuat tampilan media interaktif dengan satu tema yang membahas Hafalan Doa Sehari-hari sebagai tema implementasi.
- Desain *stationary* yang dibuat berupa amplop, kop surat, dan kartu nama serta *merchandise* berupa *mug*.

3.6 Rancangan Aplikasi

a. Rancangan Layar



Gambar 1. Rancangan Home



Gambar 2. Rancangan Menu Hafalan Doa Sehari-hari



Gambar 3. Rancangan Layar Menu Doa



Gambar 4. Rancangan Amplop



Gambar 5. Rancangan Kop Surat

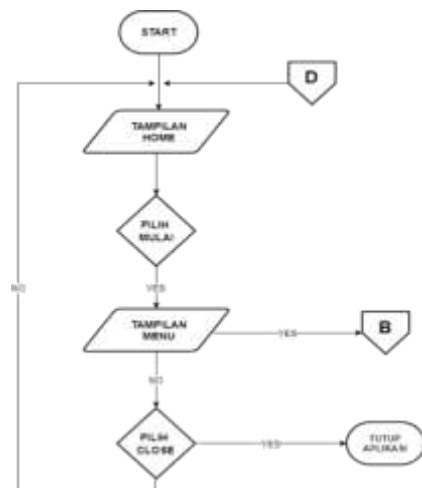


Gambar 6. Rancangan Kartu Nama

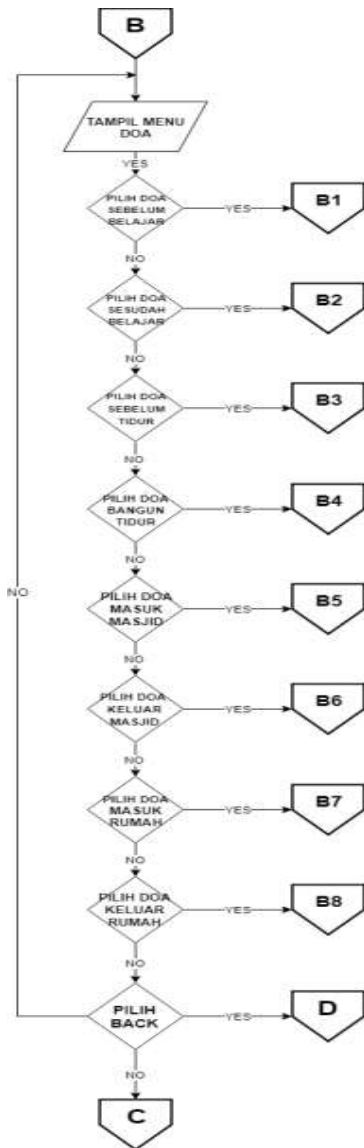


Gambar 7. Rancangan Mug

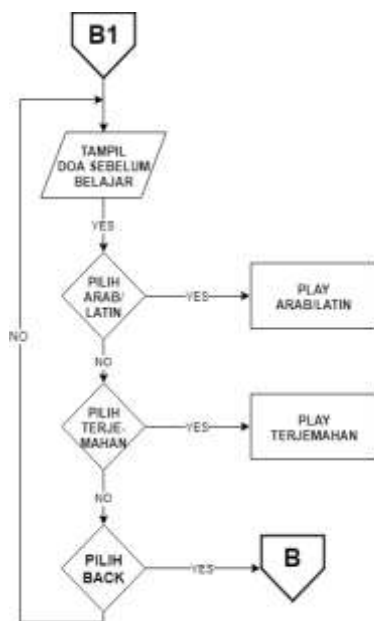
b. Flowchart



Gambar 8. Rancangan Flowchart Home



Gambar 9. Rancangan Flowchart Menu Doa



Gambar 10. Rancangan Flowchart Doa

3.7 IMPLEMENTASI DESAIN

a. Tampilan Flash



Gambar 11. Tampilan Home



Gambar 12. Tampilan Pilihan menu doa



Gambar 13. Tampilan Doa

b. Tampilan Produk Jadi



Gambar 14. Tampilan Amplop



Gambar 15. Tampilan Kop Surat



Gambar 16. Tampilan Kartu Nama



Gambar 17. Tampilan Mug

4. KESIMPULAN

Dari pengamatan penulis, teknologi berperan penting untuk memudahkan kegiatan sehari-hari, beberapa diantaranya untuk kegiatan belajar mengajar menggunakan media interaktif sebagai metode pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran sehari-hari yang menarik. Selain itu dengan pembuatan media interaktif sebagai media pembelajaran ini juga dapat memudahkan siswa dan siswi RA Al-Husna Larangan untuk mempelajari dan menghafal hafalan doa sehari-hari dengan mudah, karena dapat digunakan untuk belajar di rumah dan tidak terikat dengan waktu, serta memberikan metode pembelajaran yang baru untuk meningkatkan semangat belajar kepada anak usia dini sehingga bentuk pembelajaran yang didapatkan tidak monoton terhadap satu bentuk cara pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia: Making It Work, Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- [2] Andi. 2014. *Adobe Audition*, Cara gampang membuat Produksi Rekaman. Jakarta: Wahana Komputer.
- [3] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital dan Dasar Teori Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [4] Braunstein, Roger. 2010. *ActionScript Second Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- [5] Darma, Jarot S., Shenia Ananda. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita.
- [6] Munir. 2012. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.