

IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBELAJARAN DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA TK DARUL MUTTAQIEN

Desty Praminda¹⁾, Salman Alfarisi²⁾

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

Abstrak

Taman kanak-kanak Darul Muttaqien dengan tujuan mulia, yaitu mendirikan sarana pendidikan untuk masyarakat menengah kebawah. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ini, TK Darul Muttaqien belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang mana masih menggunakan metode konvensional. Untuk sekarang media pembelajaran interaktif yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan belajar sambil bermain. Dengan mengandalkan pendengaran dan penglihatan dalam bentuk video, didalamnya pun terdapat penyampaian materi pembelajaran yang akan menunjangnya. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa lebih menjadi daya tarik tersendiri kepada siswa/siswi, hingga bisa membantu dalam menangkap materi pembelajaran dengan cara mengajar yang interaktif dan menyenangkan, Rancangan media pembelajaran interaktif tersebut berdasarkan pada analisa permasalahannya bahwa hingga saat ini Taman Kanak-Kanak Islam Darul Muttaqien belum terdapat sarana media pembelajaran interaktif yang berbasis audio visual yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran interaktif. Yang mana media pembelajaran interaktif ini akan digunakan oleh para pengajar untuk memberikan materi dengan cara belajar sambil bermain. Hasil aplikasi pembelajaran ini akan dipakai untuk anak didik dari TK semester 1 hingga semester 2 di tahun ajaran 2018 s/d 2019. Dalam laporan ini penulis juga menyertakan langkah – langkah yang dilakukan dalam penerapan ke dalam design berupa cenderamata dan pembuatan aplikasi pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran, media, interaktif, flash, design.

1. PENDAHULUAN

TK Darul Muttaqien ialah merupakan taman pendidikan kanak-kanak usia dini yang dibangun untuk mewujudkan peserta didik untuk mengembangkan potensi, baik fisik maupun psikis yang menyangkut moral dan nilai-nilai agama, bahasa dan emosional, sosial, dan seni. Sehingga media *audio visual* dipilih penulis menjadi media pembelajaran interaktif yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan belajar sambil bermain.

Dengan mengandalkan pendengaran dan penglihatan dalam bentuk *video*, didalamnya pun terdapat penyampaian materi pembelajaran yang akan menunjangnya. Masalah di TK Darul Muttaqien tersebut sebelumnya adalah belum adanya metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi interaktif berbasis multimedia interaktif, dan masih menggunakan metode pembelajaran manual memakai buku, atau pun praktek.

Rancangan media pembelajaran interaktif tersebut didasarkan pada analisa permasalahan yang ada bahwa hingga saat ini Taman Kanak-Kanak Islam Darul Muttaqien belum terdapat sarana media pembelajaran interaktif yang berbasis *audio visual* yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran interaktif. Yang mana media pembelajaran interaktif ini akan digunakan oleh para pengajar untuk memberikan materi dengan cara belajar sambil bermain.

Dari uraian diatas maka penulis merumuskan permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, yaitu:

Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia yang menggunakan *audio visual* untuk menambah daya tarik semangat minat belajar anak didik.

Tujuan penelitian dan penulisan yang sudah penulis lakukan yaitu:

- Sebagai ajang penerapan penelitian dalam membuat media interaktif sebagai media aplikasi pembelajaran yang berisi edukasi.
- Mengembangkan metode pembelajaran yang berbasis teknologi dan meningkatkan minat belajar anak didik dengan menggunakan teknik pembelajaran media interaktif yang menggunakan *audio* dan *visual*.
- Sebagai penerapan pengalaman dari ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
- Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan perkuliahan Diploma 3 di Universitas Budi Luhur.

Pada laporan ini penulis membuat media interaktif yang berupa media pembelajaran berisi edukasi, dan belajar sambil bermain dengan penjelasan sebagai berikut:

- Stationary* yang penulis buat berupa kop surat, amplop. Serta cenderamata yang berupa gelas.
- Di dalam riset ini penulis mengembangkan media *flash* (*Adobe Animate*) untuk membuat animasi 2D yang mana berbasis vector untuk

digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

2. METODE PENELITIAN

Di dalam metode penelitian penulis menentukan konsep untuk dasarnya, dengan melakukan pengamatan langsung ke yayasan. Di mana dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif penulis memilih *software Adobe Animate*. Penulis juga melakukan wawancara kepada pengajar, pendidik (guru) untuk apa saja materi ataupun pelajaran yang diberikan kepada anak didik yang akan di pelajari dan yang nantinya akan dipelajari di sekolah.

Di dalam penulisan laporan ini penulis juga menyertai dengan memecah kedalam 5 bab, yang mana tiap-tiap bab berisi dari beberapa sub bab.

Multimedia yang mana berarti dari kata multi dan media. Multi yang mana berarti banyak, lalu media yang berbentuk jamaknya yang mana berarti medium. Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia berarti banyak media.

Menurut [1], multimedia yang mana campuran teks, seni, animasi, gambar, foto, dan video yang akan disampaikan dengan komputer atau memanipulasi secara digital dan dapat dikontrol

Teknologi multimedia yang mana merupakan percampuran dari media teknologi yaitu komputer baik di dalam perangkat lunak ataupun di di dalam perangkat keras dengan teknologi elektronik. Pemanfaatan dan perkembangan Teknologi Multimedia hamper rata digunakan diseluruh aspek kehidupan manusia. Guna untuk meningkatkan dan pemahaman akan informasi diperlukan adanya suatu media yang sangat efektif yang bertujuan menyampaikan informasi. Sedangkan [2] mengajukan kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

- Kemudahan navigasi, ketika kita dapat mengikuti keinginan pengguna, yaitu menyampaikan projek multimedia dan dapat mengontrol kapan dan apa elemen yang diserahkan.
- Kandungan kognisi, dimana terdapat ilmu atau pengetahuan yang baik di dalamnya.
- Presentasi informasi, penyajian informasi yang tepat sasaran dan sesuai kebutuhan pengguna.

Animasi sebagai salah satu teknologi yang mana dapat membuat gambar yang terlihat diam akan menjadi gambar yang bergerak kelihatan yang mana akan seolah-olah gambar tersebut hidup dan terlihat hidup dan nyata, dapat bergerak, beraksi, dan berkata. Di dalam multimedia itu, media animasi ialah merupakan penggunaan media teknologi komputer untuk menciptakan adanya gerak pada layer tersebut.

Action Script adalah Bahasa pemrograman yang mana di gunakan oleh *software Flash* untuk membuat *object-object* ataupun video yang akan

dimasukan ke dalam atau terdapat dalam animasi *Flash*. Sedangkan untuk definisi *ActionScript 3.0* ini menurut kutipan yang penulis Roger Braunstein (2010:3) adalah bahasa yang dikembangkan oleh *Adobe*, yang termasuk didalamnya berupa animasi *Flash Professional*, *Flex Framework*, *Flash Builder* (sebelumnya biasa dikenal dengan *Flex Builder*), *AIR*, dan *Flash Lite 4*. [3]

3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Spesifikasi Hardware

Tabel 1. Spesifikasi Hardware

Nama Perangkat	Spesifikasi
Laptop	HP
	Windows Version : Windows 10
	RAM : DDR4 8 GB
	Hard disk : 1 TB
	Processor: AMD Quad-Core

3.2 Spesifikasi Teknologi Software

a. Adobe Illustrator CC

Program *Adobe Illustrator* merupakan salah satu software yang sangat handal untuk membuat *vector* ilustrasi sebuah desain.

b. Adobe Animate CC

Adobe Animate adalah program untuk membuat animasi 2D berbasis *vector*.

c. Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop adalah program yang mana untuk mendesain gambar, dan mengolah foto digital, mengedit *image* grafis,

d. Adobe Premiere CC

Adobe Premiere untuk menggabungkan video *motion graphic* dengan suara, serta menggabungkan *scene* dari *motion graphic* yang dibuat.

3.3 Objek Penelitian



Objek penelitian yang mana penulis amati ialah TK Darul Muttaqien masih menggunakan metode pembelajaran seperti praktek, sehingga penulis membuat aplikasi pembelajaran interaktif yang menggunakan *audio* dan *visual* untuk dipakai peserta didik ajaran baru 2017 s/d 2018.

3.4 Analisis Objek

Dikarenakan di TK Darul Muttaqien belum mempunyai objek untuk di teliti, maka dari itu penulis membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan digunakan untuk peserta didik

di tahun ajaran baru. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa lebih menjadi daya tarik tersendiri kepada siswa/siswi, hingga bisa membantu dalam menangkap materi pembelajaran dengan cara mengajar yang interaktif dan menyenangkan. Rancangan media pembelajaran interaktif tersebut didasarkan pada analisa permasalahan yang ada bahwa hingga saat ini Taman Kanak-kanak Islam DARUL MUTTAQIEN belum terdapat sarana media pembelajaran interaktif yang berbasis *audio visual* yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran interaktif. Yang mana media pembelajaran interaktif ini akan digunakan oleh para pengajar untuk memberikan materi dengan cara belajar sambil bermain.

Di samping kekurangan maupun kendala pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif ini, juga mempunyai kelebihan yang dapat digunakan sebagai nilai tambah dalam memberikan materi kepada peserta anak didik yang usianya masih dini dan minat belajarnya masih minin. Diantaranya adalah ketertarikan dalam media yang menggunakan *audio* dan *visual*, penulis pun sengaja membuat tampilan *full color* dan menyenangkan.

Ada banyak kendala yang sudah penulis hadapi saat pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif ini. Diantaranya ialah objek penelitian yang belum dimiliki TK Darul Muttaqien menyebabkan penulis harus lebih bekerja keras untuk membuat desain sekreatif, semenarik, seefektif mungkin agar peserta didik lebih semangat untuk belajar sambil bermain dan aktif berinteraksi.

3.5 Proposal Konsep Desain

Pada dalam bagian proposal konsep desain penulis akan menjelaskan struktur dan tujuan aplikasi yang akan dibuat sebelum dan sesudah kegiatan dimulai. Dan membuat aplikasi pembelajaran interaktif yang belum ada pada TK Darul Muttaqien

Tujuan dari kegiatan ini yaitu berupa:

- Mendesain tampilan media interaktif sebagai media pembelajaran.
- Mendesain *stationary* dan cenderamata dengan menggunakan logo instansi dan keterangannya.

Sasaran dan batasan yang dituju dalam kegiatan ini antara lain:

- Riset ini menghasilkan aplikasi pembelajaran tampilan media interaktif dengan satu tema bahasan sebagai implementasi dalam pembelajaran.
- Membuat sebuah metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mengikuti teknologi yang sedang berkembang.
- Desain *stationary* yang dibuat penulis berbentuk kop surat, amplop surat, serta cenderamata berbentuk gelas.

3.6 Rancangan Aplikasi

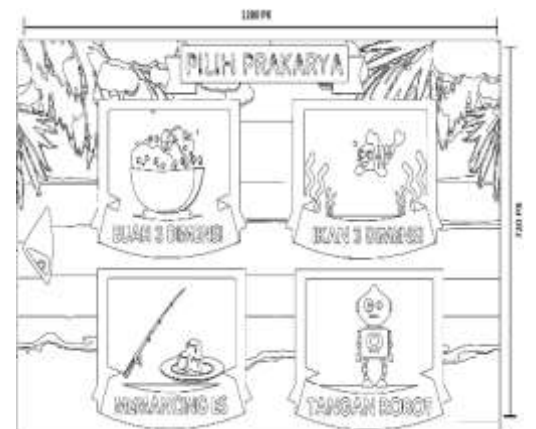
a. Rancangan Layar



Gambar 1. Rancangan Home Loading



Gambar 2. Rancangan Bermain dan Berinteraksi



Gambar 3. Rancangan Menu Mulai



Gambar 4. Rancangan Amplop Surat

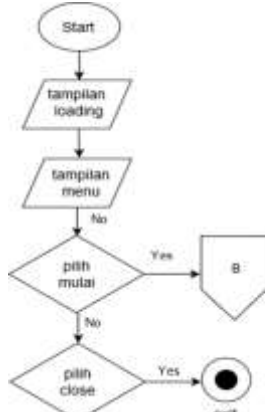


Gambar 5. Rancangan Kop Surat

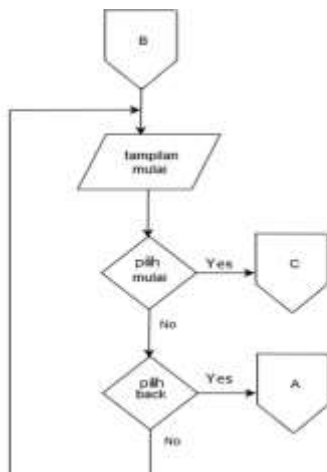


Gambar 6. Rancangan Desain Gelas

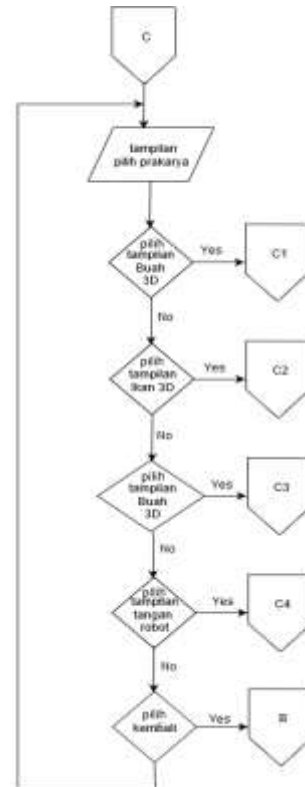
b. Flowchart



Gambar 7. Flowchart Menu Utama



Gambar 8. Flowchart Menu Mulai



Gambar 9. Flowchart Menu Prakarya

3.7 Implementasi Desain

a. Tampilan Multimedia Interaktif



Gambar 10. Tampilan Menu Loading



Gambar 11. Tampilan Bermain dan Berinteraksi



Gambar 12. Tampilan Menu Prakarya

3.8 Tampilan Produk Jadi



Gambar 13. Tampilan Desain Amplop Surat



Gambar 14. Tampilan Desain Kop Surat



Gambar 15. Tampilan Cenderamata Gelas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia: Making It Work, Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- [2] Thorne, Steven L. (2006). *Pedagogical And Praxiological Lessons from Internet-Mediated Intercultural Foreign Language Education Research* eds. Julie Belz and Steven L. Thorne. Boston: Thomson Heinle
- [3] Braunstein, Roger. 2010. *Action Script 3.0 Bible: Second Edition*. Indianapolis : Wiley Publishing Inc.

4. KESIMPULAN

Dari pengamatan penulis, aplikasi pembelajaran media interaktif ini menjadi hal yang baru di TK Darul Muttaqien dan menjadi daya tarik anak didik untuk semangat belajar sambil bermain namun dengan metode baru dengan menggunakan aplikasi. Yang mana di TK Darul Muttaqien ini belum pernah menggunakan metode multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional. Dari praktek yang penulis lakukan di TK Darul Muttaqien menggunakan aplikasi media pembelajaran lebih diminati peserta didik, dan peserta didik pun terlihat lebih interaktif.