

IMPLEMENTASI APLIKASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD, ANGKA, DAN LATIHAN MEMBACA STUDI KASUS: TK NEGERI MERUYA UTARA 02

Hafizd Nofaldi, Ari Saputro

Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail: hfnofaldi@gmail.com¹⁾, ari.saputro@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Desain aplikasi ini dimaksud untuk sebuah terobosan dalam bentuk media pembelajaran, dengan menggunakan metode media aplikasi interaktif. Pembuatan media aplikasi interaktif ini didukung karena pengajaran sebelumnya pada TK Negeri Meruya Utara 02 menggunakan pembelajaran manual berupa buku. dan belum adanya yang membuat animasi aplikasi interaktif sebagai media pembelajaran. Pembelajaran aplikasi interaktif ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa/siswi untuk bermain dan belajar. Media yang dipakai merupakan gabungan dari berbagai media, seperti gambar, tulisan, audio serta animasi interaktif yang dikemas dengan Adobe Animate CC 2015. Sehingga menghasilkan suatu program yang disebut implementasi aplikasi interaktif. Hasil dari penulisan laporan ini berupa implementasi aplikasi interaktif yang bertema tentang pengenalan abjad, angka, dan latihan membaca dalam bentuk format swf. Serta penulis membuat stationary berupa kop surat, amplop, dan merchandise mug (gelas).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Multimedia, Interaktif

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum pembelajaran, inovasi pengajaran, dan sarana serta prasarana pendidikan. maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Dalam menyampaikan pembelajaran yang efisien dan tepat salah satu caranya dengan mengembangkan teknologi multimedia berbasis aplikasi interaktif. Multimedia aplikasi interaktif ini dibuat untuk memberi pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan siswa/siswi menerima pembelajaran didalam kelas.

TK Negeri Meruya Utara 02 membutuhkan media edukasi dengan menggunakan aplikasi multimedia interaktif yang tidak pernah digunakan sebelumnya, aplikasi multimedia aplikasi interaktif ini dirancang untuk memudahkan dalam proses belajar dengan menampilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengenal abjad, angka, dan latihan membaca. oleh karena itu penulis sebagai mahasiswa jurusan *Multimedia Graphic Design* berencana akan mengaplikasikan multimedia interaktif sebagai media edukasi pada TK Negeri Meruya Utara 02 dengan menggunakan desain secara kreatif dan inovatif.

Definisi multimedia secara umum adalah penggabungan berbagai informasi dengan menggunakan fasilitas dari komputer. Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang dapat diartikan penkajian suatu tempat. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, gambar bergerak pemakaian melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [1].

Multimedia interaktif dapat diartikan proses multimedia yang berinteraksi dengan *user* (pengguna), di mana *user* dapat berpindah dari suatu menu ke menu lainnya tanpa adanya menunggu jalan animasi pada halaman tersebut selesai [2].

Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sebuah materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. ada 3 tingkatan utama belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengaruh media dalam belajar dapat dilihat dari jenjang pengalaman pembelajaran yang diterima oleh siswa/siswi [3].

Animasi diambil dari bahasa latin, "*anima*" yang artinya hidup dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang bergerak, karena kemampuan otak untuk mengingat gambar sebelumnya [4].

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari

potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup [5].

Definisi ActionScript 3.0 adalah bahasa yang dibuat oleh Adobe, termasuk didalamnya *Flash Professional*, *Flex Framework*, *Flash Builder* (sebelumnya dikenal dengan *Flex Builder*), *AIR*, dan *Flash Lite 4* [6].

3. METODE PENELITIAN

Adapun metodologi penelitian yang digunakan antara lain:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan lisan kepada penanggung jawab tempat riset maupun responden yang berkompeten dalam bidang yang akan menjadi fokus masalah riset.

b. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mendapat objektifitas secara langsung dari permasalahan yang akan diuraikan dimana berguna untuk mendapatkan keterangan atau informasi dari objek penelitian.

c. Menentukan Konsep Dasar

Setelah melakukan pengamatan pada TK Negeri Meruya Utara 02, dalam pembuatan aplikasi interaktif penulis memilih media editing berupa Adobe Animate CC 2015. Guna untuk memuat berbagai macam materi belajar yang diperlukan sebagai media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk animasi interaktif.

d. Studi Pustaka

Teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi seperti, jurnal, buku, literatur, internet, dan lainnya yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk membentuk sebuah landasan teori yang kuat.

3.1. Analisis dan Perancangan

Analisis dikerjakan dengan cara datang ikut serta dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yang berlokasi di TK Negeri Meruya Utara 02 dimana bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang media edukasi berbasis interaktif yang dibutuhkan. Dan perancangan menggunakan aplikasi editing adobe animate Guna untuk memuat berbagai macam materi belajar yang diperlukan sebagai media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk animasi interaktif.

3.2. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi editing yaitu adobe animate untuk proses pembuatan animasi dan editing serta aplikasi adobe flash yang berguna sebagai penampil media pembelajaran yang akan digunakan nantinya.

3.3. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi berdasarkan dokumen-dokumen berkaitan yang akan menjadi objek penelitian. Penulis melakukan penyusunan laporan yang mengacu pada sistematika penulisan yang telah ditetapkan sehingga laporan dapat tersusun dengan baik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tinjauan Organisasi

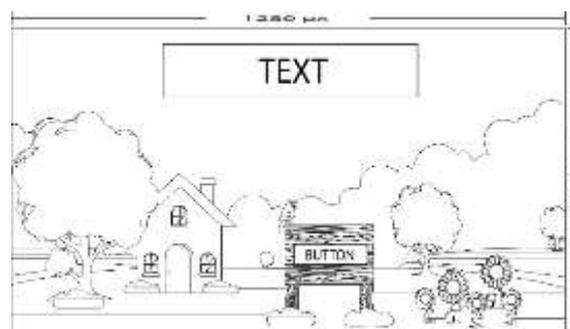
TK Negeri Meruya Utara 02 merupakan sarana pendidikan sekolah bagi anak usia dini, di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. Beralamat di Perumahan Taman Meruya Ilir Blok G III RT. 012 RW. 007 Kelurahan Meruya Utara Kecamatan Kembangan Kota Administrasi Jakarta Barat Provinsi DKI Jakarta.

TK ini dahulu bernama TK Kasih Ananda XII yang serah terima gedung sekolah atau bangunan dari Gubernur – Bpk. Soeprpto pada tanggal 1 Agustus 1984 dengan status sekolah Yayasan atau sekolah swasta.

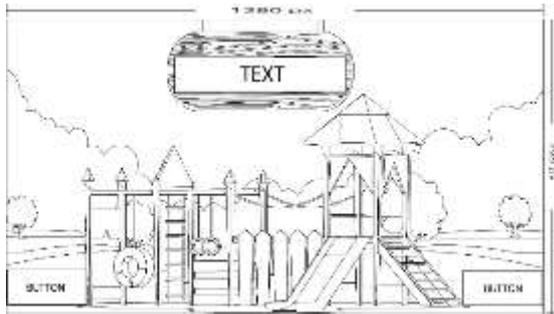
Pada tanggal 3 Maret 2006, Ibu Soeprpti Soeprpto yang saat itu menjabat sebagai Ketua Umum Yayasan Kasih Ananda menyerahkan seluruh TK – TK Kasih Ananda yang bangunannya milik Pemda DKI Jakarta kepada Pemda DKI Jakarta dan menerima tanggapan yang sangat positif dari Bapak Gubernur pada saat itu, Bpk. Sutiyoso, KADIKDAS, dan Pejabat Pemda yang terkait. Keputusan penyerahan sekolah-sekolah ini terhitung mulai tanggal 28 Februari 2006, setelah bertemu dengan Bapak Gubernur DKI.

TK ini mulai ditetapkan menjadi TK Negeri oleh Bpk. Basuki Tjahja Purnama di Jakarta pada tanggal 17 Februari 2016 sesuai dengan Keputusan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 451 tahun 2016 tentang Penetapan 9 (Sembilan) Taman Kanak-Kanak Kasih Ananda menjadi Taman Kanak-Kanak Negeri.

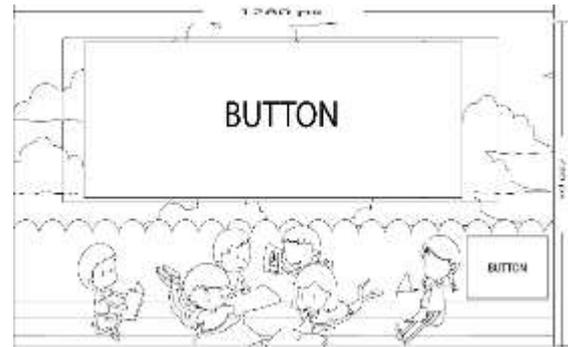
4.2. Implementasi Rancangan Layar Aplikasi Interaktif



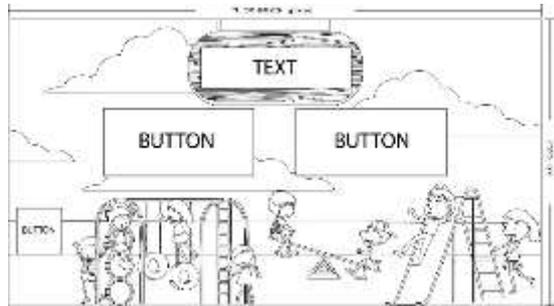
Gambar 1. Rancangan Layar Pembuka



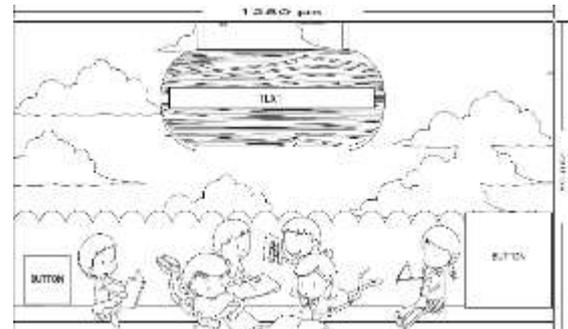
Gambar 2. Rancangan layar Menu Utama



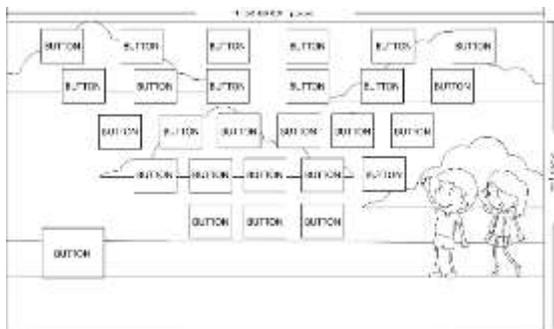
Gambar 7. Rancangan layar Soal 1 Sampai 10



Gambar 3. Rancangan Layar Abjad dan Angka



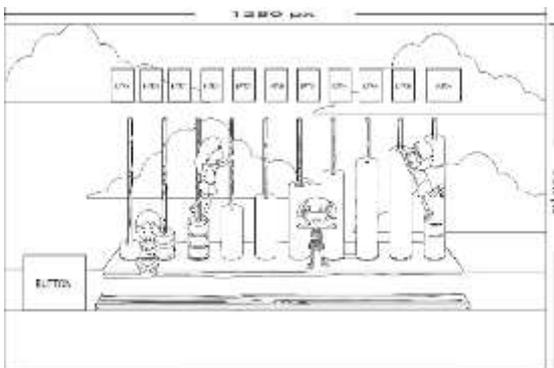
Gambar 8. Rancangan Layar Akhir Soal



Gambar 4. Rancangan Layar Abjad



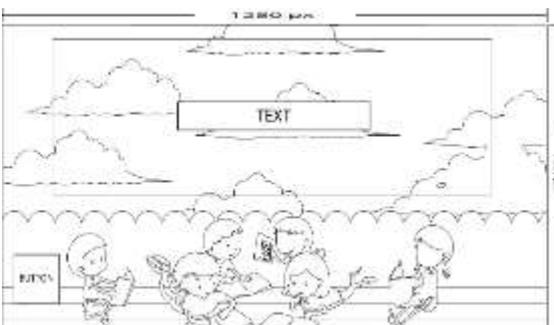
Gambar 9. Rancangan Desain Surat



Gambar 5. Rancangan Layar Angka



Gambar 10. Rancangan Desain Amplong



Gambar 6. Rancangan Layar Opening Latihan membaca



Gambar 11. Rancangan Desain Mug (Gelas)

4.3. Implementasi Desain Flash



Gambar 12. Desain Tampilan Opening



Gambar 13. Desain Tampilan Menu Awal



Gambar 14. Desain Tampilan Menu Belajar



Gambar 15. Desain Tampilan Menu Abjad



Gambar 16. Desain Tampilan Menu Angka



Gambar 17. Desain Tampilan Latihan Membaca



Gambar 18. Desain Tampilan Soal 1



Gambar 19. Desain Tampilan Soal 2



Gambar 20. Desain Tampilan Soal 3



Gambar 21. Desain Tampilan Soal 4



Gambar 26. Desain Tampilan Soal 9



Gambar 22. Desain Tampilan Soal 5



Gambar 27. Desain Tampilan Soal 10



Gambar 23. Desain Tampilan Soal 6



Gambar 28. Desain Tampilan Penutup



Gambar 24. Desain Tampilan Soal 7



Gambar 25. Desain Tampilan Soal 8



Gambar 29. Implementasi Desain Pada Mug

5. KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan dengan Aplikasi interaktif pembelajaran ini dapat menyampaikan sebuah materi agar lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa/siswi di TK Meruya Utara 02. Dengan adanya media aplikasi interaktif pembelajaran dengan menggunakan tampilan yang menarik diharapkan para siswa/siswi di TK Meruya Utara 02 dapat meningkatkan minat saat belajar dan membuat suasana belajar jadi tidak membosankan, pembuatan aplikasi interaktif ini menjadi salah satu strategi promosi TK Meruya

Utara 02 karena dapat menjadi nilai yang menarik karena sistem belajarnya menjadi jauh lebih baik, *professional* dan memanfaatkan teknologi dalam media belajarnya dan pembuatan *design merchandise* mug dan *stationary* berupa kop surat, dan amplop, menggunakan konsep logo *design* dari sekolah tersebut sebagai pelengkap media promosi di TK Meruya Utara 02.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyanto, “*Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklan*”, Yogyakarta: ANDI, 2004.
- [2] Eko. Prabowo, “*Presentasi Multimedia Dengan Director MX*”, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003
- [3] Arsyad. Azhar, “*Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo*”, Persada, 2009.
- [4] Cinemagz, “*The Making Animation: Homeland*”, Bandung: PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia, 2004.
- [5] Adinda dan Adjie, “*Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul the Postman Story*”, 6. *Tugas Akhir*”, Surabaya: Stikom, 2011.