



Media Pembelajaran “Singa Sang Raja Hutan” Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* untuk Anak Usia Dini

Bobby Rizki Nur Hidayat, Pratama Syahdan Nabil[✉], Ricky Firmansyah, Wildan Muhtar
Alfian Mas, Rizal Ramli, Abdul Latif, Faiz Jundi Robbani

Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informasi, Universitas ARS Bandung Indonesia
DOI: 10.35473/ijec.v2i2.536

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 24/6/2020

Disetujui: 26/6/2020

Dipublikasikan: 31/7/2020

Kata Kunci:

aplikasi; multimedia; pengenalan singa

Keywords:

application; multimedia; pengenalan singa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pengenalan singa melalui Media Adobe Flash pada anak usia dini. Pengembangan multimedia pengenalan singa untuk anak usia dini dirancang sebagai media pembelajaran dengan memberikan materi yang dibalut dengan gambar animasi serta menyertakan soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat dalam tabel evaluasi, dari 5 anak yang mengikuti pembelajaran. 4 dari 5 anak mendapatkan nilai diatas minimal yaitu 6 Dengan demikian anak-anak tersebut dapat memahami materi yang disampaikan melalui media multimedia. Kedepannya, aplikasi ini bisa dikembangkan lagi, tidak hanya hewan singa namun beberapa hewan lain bisa ikut di tampilkan.

Abstract

This study aims to develop a lion introduction multimedia through Adobe Flash Media in early childhood. The development of lion teaching multimedia for young children is designed as a learning medium by providing material wrapped with animated images and questions about learning evaluation material. The results of the study can be seen in the evaluation table, of the 5 children who took part in the learning. 4 out of 5 children get above the minimum value of 6. Thus these children can obtain material delivered through multimedia media: In the future, this application can be developed again, not only lion animals, but several other animals can also be displayed.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2020 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author: Pratama Syahdan Nabil
Address: Universitas ARS
Email: pratamasyahdannabil@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657x

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini berguna untuk stimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun.

Para ahli psikologi tersebut percaya bahwa ada empat unsur atau konsep dasar yang harus diperhatikan dalam menyelenggarakan pembelajaran untuk anak usia dini, yaitu teori pengetahuan (*theory of knowledge*), teori perkembangan (*theory of development*), teori belajar (*theory of learning*), dan teori mengajar (*theory of teaching*). Pada hakikatnya anak senang bermain, anak sangat menikmati permainan, tanpa terkecuali.

Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Terdapat sebuah penelitian Penelitian oleh Jared Keengwe dan Grace onchwari, dalam journal *Technology and Early Childhood Education*, "A Technology Interaction Profesional Development Model for Practicing Teachers", menyatakan bahwa teknologi akan terus menjadi bagian integral dari ruangan kelas dan kehidupan sehari-hari. Menggunakan teknologi membantu anak usia dini untuk berkomunikasi, praktek

keterampilan hidup dan lebih memahami konsep. Menurut Malik & Agarwal, *multimedia used in right direction has also succeeded in psychomotor development and strengthening of visual processing of the intended users*. Artinya multimedia yang digunakan pada arah yang benar juga menyukseskan perkembangan psikomotorik dan memperkuat proses visual para pemakai. Dipilihnya multimedia sebagai media yang dapat membantu anak mengenal angka dan huruf karena dapat menyatukan beberapa unsur media untuk menyampaikan materi.

Oleh karena itu dengan merancang metode pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangannya teknologi maka dibuat perangkat lunak aplikasi Singa Sang Raja Hutan untuk proses belajar mengajar di Taman kanak-kanak untuk membantu siswa mendapatkan informasi bahan pelajaran, serta memudahkan guru untuk berbagi informasi bahan pelajaran. Guru sebagai salah satu bagian dari akademis, memiliki peranan penting dalam terciptanya budaya belajar yang terampil, praktis serta mampu mengikuti perubahan teknologi.

Salah satu bidang garapan dalam Teknologi Pembelajaran adalah menciptakan bahan ajar yang tepat guna sesuai dengan kebutuhan. Dalam kaitannya dengan pengembangan produk multimedia pembelajaran berdasarkan definisi di atas,

peranan teknologi pembelajaran adalah untuk memfasilitasi dan meningkatkan kinerja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara “creating, using, and managing” yaitu dengan menciptakan, menggunakan dan mengontrol bahan ajar yang dikembangkan agar sesuai dengan fungsinya dan dapat memberi kemudahan dalam belajar.

Oleh karena itu, peneliti akan membuat aplikasi pembelajaran yang berguna untuk murid dan guru. Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan, maka dalam penelitian ini peneliti akan membuat media aplikasi pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Flash mengenai pengenalan binatang singa untuk proses pembelajaran anak usia dini.

METODE

Pengetesan

Pengetesan dilakukan untuk mengecek kesiapan program yang akan di ujikan. Mulai dari button, animasi dan lainnya semua di cek kembali untuk menghindari eror ketika program di ujikan ke subjek uji coba.

Subjek Uji Coba

Dikarenakan dunia sedang di landa pandemi Covid 19 sehingga untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, maka Subjek uji coba pada penelitian adalah 5 orang anak usia 5 tahun sekitar rumah penulis.

Pengujian

Dalam tahap pengujian para subjek uji coba sambil di temani oleh peneliti di berikan kesempatan untuk mencoba program yang sudah kami buat. Setelah mencoba mereka di haruskan untuk mengisi kuisisioner singkat dibantu oleh peneliti mengenai program yang telah mereka coba.

Pengumpulan Data

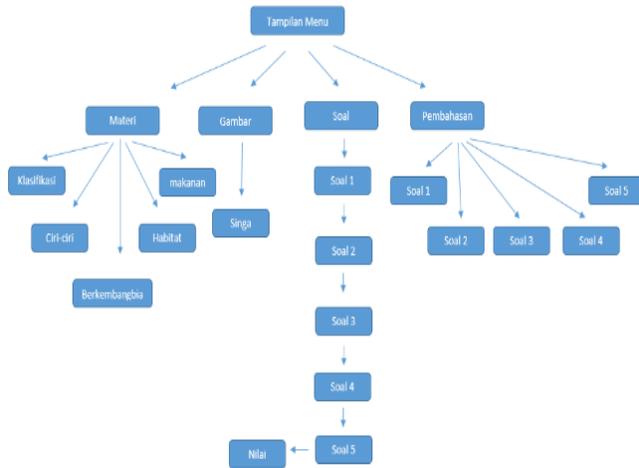
Untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kekurangan dalam program yang kami buat

Hal yang terdapat pada kuisisioner adalah Kemudahan penggunaan program, isi materi yang di berikan, animasi serta latar program, warna yang terdapat di dalam program, tingkat kesulitan soal-soal yang terdapat dalam program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia ini, terdapat 2 tahapan :

Tahap Pembuatan Algoritma



Gambar 1. Diagram Algoritma Aplikasi Multimedia

Tahap Pembuatan Aplikasi Multimedia Singa

1. Membuat Tampilan Awal

Tampilan menu utama merupakan tampilan yang digunakan sebagai halaman awal aplikasi. Didalam tampilan awal terdapat 4 menu, diantaranya: materi, gambar, soal dan evaluasi.



Gambar 2. Tampilan Menu Awal

2. Tampilan Menu Materi

Tampilan materi berisi materi mengenai hewan singa. Peneliti membantu anak menjelaskan materi dalam bentuk tulisan.

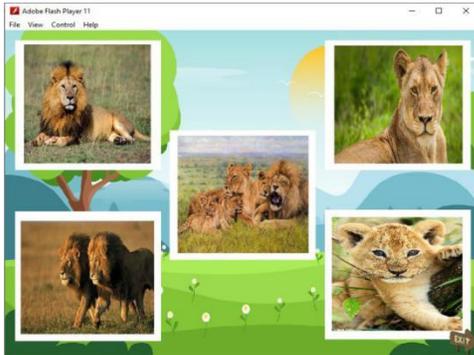
Tampilan tersebut berupa penjelasan dari klasifikasi berkembangbiak, ciri-ciri, habitat dan makanan dalam tampilan materi.



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

3. Tampilan Gambar Hewan Singa

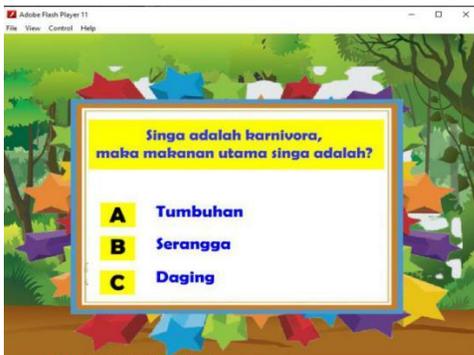
Pada tampilan menu gambar terdapat beberapa contoh gambar hewan singa asli, sangat terlihat buas sang raja hutan saat melihat mangsanya. Tujuannya agar anak dapat melihat bagaimana bentuk hewan singa melalui gambar



Gambar 4. Tampilan Gambar Singa

4. Tampilan Halaman Menu Soal

Tampilan soal berisi tulisan soal pilihan ganda mengenai hewan singa. ditemani oleh peneliti anak tersebut harus mengisinya dengan benar



Gambar 5. Tampilan Gambar Singa

5. Tampilan Menu Evaluasi

Tampilan manu evaluasi berisi tampilan tulisan yang dipilih. Tampilan tersebut berupa penjelasan dari, ciri-ciri, habitat, berkembangbiak dan makanan dalam tampilan materi tersebut



Gambar 6. Tampilan Evaluasi

Implementasi program/pengujian

1. Pengujian Pertama

Pengujian pertama adalah pengujian yang bertujuan untuk mengecek fungsi tombol, dan pergerakan animasi. hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya malfunction ketika program ini di ujikan secara langsung kepada anak-anak. Dalam pengujian pertama ini terdapat beberapa masalah pada fungsi tombol, namun masalah tersebut bisa langsung kami atasi

2. Pengujian Langsung Pengguna

Pengujian langsung adalah pengujian langsung oleh pengguna dengan menjalankan aplikasi dan menjawab quiz yang terdapat dalam aplikasi.

Tabel 1. Hasil pengujian Quiz

No	Nama	Jumlah Soal	Jawaban Benar	Nilai
1	Adam	5	2	4
2	Calista	5	4	8
3	Putri	5	4	8
4	Yuda	5	5	10
5	Zaki	5	3	6

Pada tahap ini anak-anak mengerjakan quiz setelah mempelajari materi mengenai hewan singa. Pada quiz tersebut terdapat 5 soal, soal-soal tersebut berhubungan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam penilaian quiz terdapat minimal batas kelulusan yaitu nilai 6.

Pada tabel **Tabel.1** dapat dilihat hasil pengujian quiz dari 5 anak yang mengerjakan, 4 anak berhasil mendapat nilai diatas batas minimal kelulusan sedangkan hanya 1 orang anak yang tidak lulus batas minimal kelulusan quiz.

Adapun hasil kuisioner tersaji dalam tabel berikut:

	Kemudahan	Materi	Animasi	Warna	Soal
Adam	Baik	Baik	kurang	Baik	Baik
Calista	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik
Putri	Kurang	Baik	Kurang	Baik	Baik
Yuda	Baik	Baik	Baik	Kurang	Baik
Zaki	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Tabel 2. Hasil kuisioner

Dari table tersebut dapat diketahui bahwa animasi interaktif yang peneliti buat membuat anak-anak merasa nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran karena tampilan yang menarik dan penggunaan aplikasi yang mudah. Animasi interaktif ini juga membantu pekerjaan pengajar dalam hal penyampaian materi belajar terhadap anak. Selain itu animasi serta warna yang terdapat pada aplikasi ini meningkatkan minat belajar anak. Materi yang disampaikan cukup berbobot namun tetap dapat dimengerti oleh anak-anak hal itu bisa di buktikan oleh hasil pengujian quiz yang mana 4 dari 5 anak bisa melewati batas minimal nilai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Metode pembelajaran menggunakan animasi interaktif cukup efektif jika diberikan kepada anak anak usia dini.
2. Bertambahnya pengetahuan anak terhadap hewan singa dapat dilihat dari hasil pengujian quiz yang hasilnya sebagian besar anak dapat mealmpai batas minimal kelulusan.
3. Dengan metode pembelajaran menggunakan animasi ketertarikan anak

untuk belajar bertambah dikarenakan animasi dan warna dapat mengundang anak-anak untuk belajar.

4. Dengan metode aplikasi ini anak usia dini perlu dibantu untuk memahami materi dan soal yang diberikan

SARAN

Berdasarkan kepada permasalahan yang di bahas penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi ini masih belum memiliki suara. Yang mana suara bisa membuat aplikasi ini lebih menarik bagi anak-anak
2. Bagi pengguna aplikasi yang belum bisa membaca harus didampingi oleh pengajar karena materi yang berupa bacaan sehingga anak-anak yang belum bisa membaca akan kesulitan untuk memahami isi materi.
3. Media yang di jelaskan hanya sebatas singa namun sebenarnya aplikasi ini masih bisa di kembangkan dengan memasukan beberapa hewan lain

REFERENSI

Jared Keengwe & Grace Onchwari. (2009). *A technology interaction professional development model for practicing teachers*. Journal Technology and Early Childhood Education (37:209- 218)

M. Ramli, *Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*, Antasari Press, Banjarmasin, cet.I, 2012.

Paul, L Tobing. *Knowledge Management, Konsep, Arsitektur dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007

S. Malik & A. Agarwal (2012). *Use of Multimedia as A New Educational Technology Tool—A Study*. International Journal of Information and Education Technology, Vol. 2, No. 5, October 2012.