

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI

Sefto Pratama dan Jauhari Maulani

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan

E-mail : seftopratama.bjm@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia merupakan gabungan dari komponen-komponen informasi berupa teks, gambar, suara, animasi dan video yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linier maupun interaktif. Suatu Media yang berisi hanya salah satu komponen tersebut masih dapat disebut multimedia. Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini merupakan Media yang memberikan informasi tentang pembelajaran anak-anak, antara lain; belajar mengenal nama hewan dan tumbuhan, mengenal bentuk hewan dan tumbuhan, mengenal suara hewan, mengenal cara berkembang biak hewan, mengenal cara pelestarian hewan dan tumbuhan, hingga menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Dalam Media ini terdapat animasi, gambar, suara dan musik. Dengan musik, anak dapat menyalurkan emosinya secara positif sehingga mampu memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini motivasi akan memberikan harapan, kekuatan dan optimisme sehingga memiliki semangat juang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, misalnya belajar.

Kata kunci : Adobe flash, Anak usia dini, Multimedia, Media pembelajaran

ABSTRACT

Multimedia is a combination of the components of the information in the form of text, images, sounds, animations and videos are hosted in the computer for stored, processed and presented either in a linear or interactive. A medium that contains only one of these components can still be called multimedia. Digital Learning Media For early childhood it is the Media that provide information about the learning of children, among others; Learn to know the names of animals and plants, know the forms of animals and plants, know the sound of animals, know how to breed animals, know how the preservation of animals and plants, to foster a sense of love for the environment. In the Media there are animations, images, sounds and music. With music, children can channel his emotions positively so that it was able to encourage yourself to do something good and useful. In this case the motivation will give hope, strength and optimism so that it has a fighting spirit to do a particular activity, such as learning.

Keywords: Adobe flash, Early childhood, Multimedia, Media Learning

PENDAHULUAN

Media pembelajaran digital berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Media digital ini simulasi dengan tujuan

pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh Media tersebut, pemain dituntut untuk melihat, membaca dan memahami yang disediakan oleh Media akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan.

Berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa Media Pembelajaran dapat menunjang proses pendidikan. Media Pembelajaran unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Media pembelajaran digital untuk anak usia dini ini merupakan media yang memberikan informasi tentang pembelajaran anak-anak, antara lain; belajar mengenal nama hewan dan tumbuhan, mengenal bentuk hewan dan tumbuhan, mengenal suara hewan, mengenal cara berkembang biak hewan, mengenal cara pelestarian hewan dan tumbuhan, hingga menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Dari latar belakang di atas maka peneliti melakukan suatu analisa dan perancangan pengembangan media pembelajaran digital anak usia dini untuk menjadi suatu media pembelajaran yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Dalam Media ini diperlukan perancangan sebuah Adobe Flash dengan rancangan yang baik, menarik, berkesan dan mudah dimengerti. Tampilan interaktif yang baik mengutamakan nilai keindahan dan keluwesan bentuk tidak monoton sehingga, dari awal pengguna atau pemakai sudah mempunyai kesan yang baik dan tidak bosan untuk mengetahui informasi selanjutnya yang ada dalam Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini.

Media ini dibuat dengan unsur hiburan yang interaktif yang berwawasan, berikut gambar-gambar animasi dengan warna dan bentuk yang bervariasi. Media ini juga dilengkapi dengan instrumen musik agar animasi yang ditampilkan akan tampak lebih menarik Pembuatan Media Program Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini memerlukan beberapa tahapan yang dikerjakan secara berurutan.

Berikut adalah Diagram Flowchart yang digunakan pada Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini.

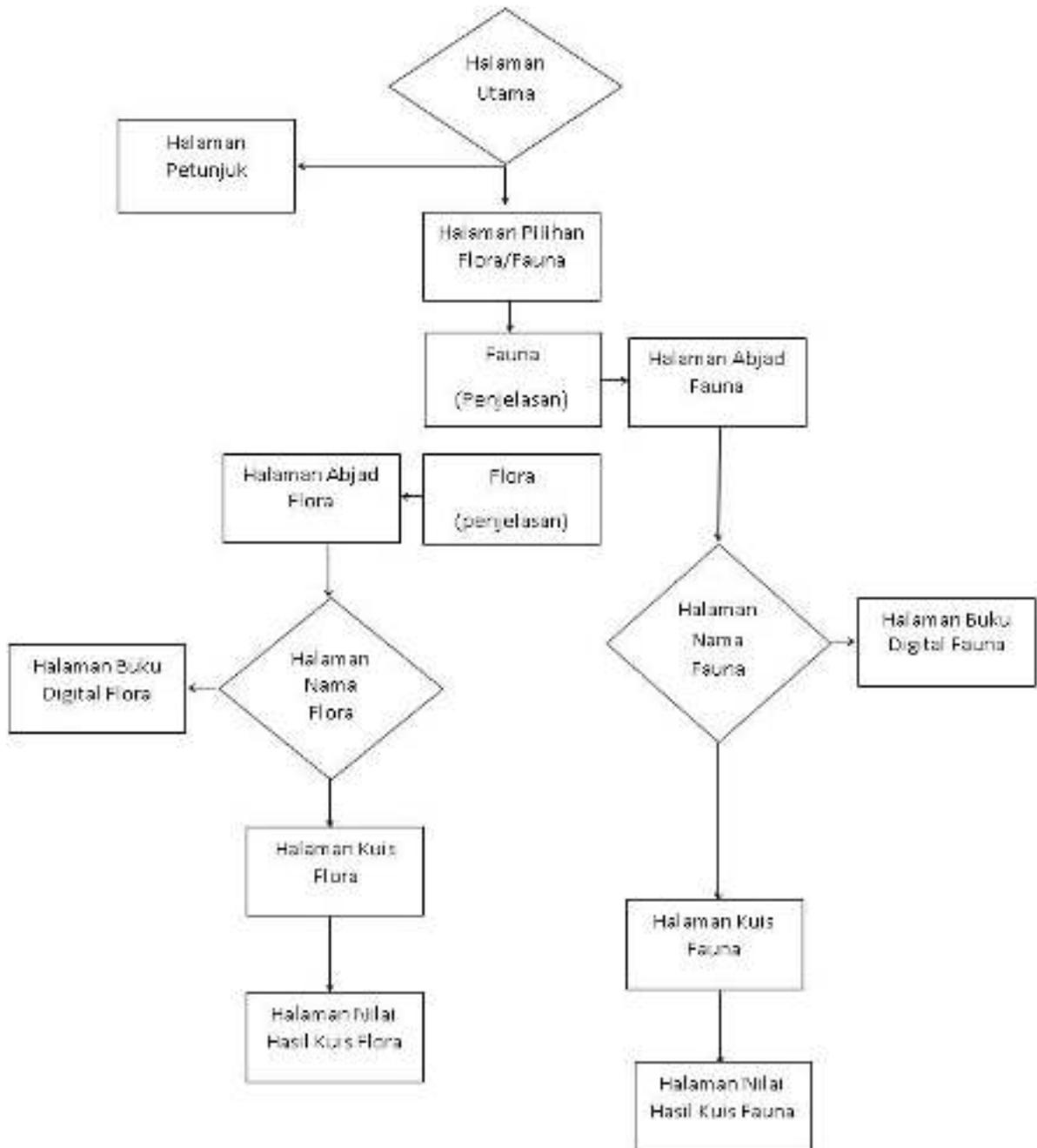


Diagram Flowchart Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini diperlukan sebuah perancangan Adobe Flash dengan rancangan baik, menarik dan

berkesan bagi si pemakai atau pengguna. Tampilan interaktif yang baik mengutamakan nilai keindahan dan keluwesan bentuk juga tidak monoton sehingga, si pemakai atau pengguna sudah mempunyai kesan yang baik dan tidak bosan untuk mengetahui informasi selanjutnya yang ada dalam Media tersebut.

Berikut penulis memberikan gambaran hasil dari printscreen dan penjelasan dari Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini.



Tampilan Halaman Utama



Tampilan Halaman Nilai Kuis Fauna

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini untuk anak usia Dua sampai Lima tahun dengan menggunakan Adobe Flash CS4 ini , dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Kebutuhan Dasar

Perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan dalam Adobe Flash CS5 :

a) Perangkat Keras (Hardware)

- Prosesor : Pentium 4, 1.40GHz
- Memory RAM : 2 GB

- Hardisk : Minimal 1 GB ruang kosong
- CD-ROM : Minimal 2X
- Monitor : SVGA 2048 X 1536 pixel dengan 32 bit warna
- Mouse : Alat penunjuk dan pembuatan animasi
- Speaker : Untuk output musik dan suara.

b) Perangkat Lunak (Software)

- Sistem operasi : Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Media : Adobe Flash CS5

2. Kebutuhan Tambahan

Untuk menjadikan animasi menjadi lebih baik di perlukan kebutuhan tambahan yaitu :

a) Perangkat Lunak (Software)

- Cool Edit Pro dan Audacity : Untuk pengeditan suara
- Notepad++ : Untuk Pembuatan kode di XML
- Photoshop CS5 : Untuk Pengeditan Gambar Animasi

b) Ketrampilan (Skill and Brainware)

- Imajinasi : Membuat jalan cerita dan konsep animasi
- Kreativitas : Menuangkan imajinasi ke dalam stage
- Sketsa : Untuk membuat berbagai objek animasi
- Sense of music : Untuk menghidupkan proyek animasi atau Media.

KESIMPULAN

Pada akhirnya Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini diharapkan dapat membantu anak dalam belajar dan memahami segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Media ini cukup memberikan fasilitas-fasilitas yang sangat mudah dalam penggunaannya untuk anak dan disertai tampilan program dari form ke form yang variatif dan interaktif, karena adanya animasi yang menarik.

Metode penyampaian materi yang jelas, praktis dan mudah dipahami serta di satu-padukan dengan penggunaan suara dan media gambar berupa animasi yang akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak sehingga dapat membangkitkan semangat dan keinginan mereka untuk memahaminya.

Di samping itu, penggunaan metode yang melibatkan peran serta orang tua sebagai pembimbing yang selalu mendampingi anak-anak dalam proses pengenalan dan

pembelajaran program ini, akan banyak membantu anak dalam proses pemahaman materi yng ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, 2011. *Petualangan Seru Dunia Binatang*. Jakarta : Penerbit Pustaka Anggrek.
- Dian Kristiani, 2011. *Dunia Binatang*. Bogor : Penerbit Cikal Aksara.
- Madcoms, 2008. *Panduan Lengkap: Adobe Flash CS3 Profesional* . Jakarta : Penerbit Andi.
- Madcoms. 2009. *Student Book Series Adobe Flash CS4 Profesional*. Jakarta : Penerbit Andi
- Pratama bayu, Kurniawan, Maret 2010. *Mengenal Hewan & Tumbuhan Asli Indonesia*. Jakarta : Penerbit Cikal Aksara.
- <http://warungflash.com/2009/10/efek-salju>
diakses hari Sabtu tanggal 13 Agustus 2015.
- <http://warungflash.com/2009/07/soal-pilihan-ganda-3>
diakses hari Kamis tanggal 3 Agustus 2015.
- Time Sunrise Picture, 2010. *Cara Asyik Belajar Ilmu Pengetahuan Untuk Anak*. Jakarta : Penerbit Cikal Aksara
- Time Sunrise Picture, Februari 2011. *Mengenal Hewan Liar dan Jinak* Jakarta : Penerbit Cikal Aksara