

Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad di TK Pelangi Menggunakan Unity3D

Egy Septi Mulyana¹, Rizki Tri Prasetyo²

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

e-mail: egyseptimulyana@gmail.com, rizki@ars.ac.id

Abstrak

Pada saat ini metode belajar di Tk Pelangi untuk pengenalan huruf abjad menggunakan media permainan seperti gambar, kartu dan buku yang dimana cara pengucapan dan pelafalannya harus langsung dipraktikkan oleh pendidik secara berulang – ulang sehingga belajar mengajar terasa sangat membosankan dan menjenuhkan Maka dari itu perlu dibuatkan media pembelajaran baru yang dapat menghasilkan kesempatan belajar yang baru bagi siswa di Tk Pelangi. Pembuatan dan perancangan aplikasi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle dan menggunakan C# sebagai bahasa pemrogramannya. Media pembelajaran yang tercipta dapat membantu mengenalkan bentuk huruf sekaligus cara pengucapannya, dengan tampilan pembelajaran yang menarik serta mudah digunakan oleh anak, dan menjadi alat bantu belajar yang dapat digunakan kapanpun dimanapun oleh pendidik dan orang tua karna aplikasi dapat di pasang telepon genggam

Kata kunci—abjad, MDLC, media pembelajaran

Abstract

At this time the learning method at Rainbow Kindergarten for the introduction of the letters of the alphabet uses game media such as pictures, cards and books in which the pronunciation and pronunciation must be directly practiced by educators repeatedly so that teaching and learning feels very boring and boring. Therefore, it's needed to make media new learning that can provide a new learning experience for children at Rainbow Kindergarten. The manufacture and design of this application uses the Multimedia Development Life Cycle method and uses C# as the programming language. The learning media created can help introduce the shape of the letters as well as how to pronounce them, with an attractive learning display and easy to use by children, and become learning aids that can be used anytime anywhere by educators and parents because the application can be installed on a mobile phone.

Keywords—alphabets, MDLC, learning media

Corresponding Author:

Rizki Tri Prasetyo

Email: rizki@ars.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting dalam kehidupan termasuk pada anak usia dini. Dalam rentan umur 1-5 tahun anak sedang melakukan proses tumbuh dan berkembang. Dalam perkembangan kognitif pada anak guru perlu mengenalkan materi yang disampaikan hal ini diperlukan agar anak mengerti informasi yang disampaikan guru. Pengenalan yang dapat digunakan seperti gambar, buku dan bahan ajar yang lainnya [1]. Di Indonesia, upaya dan inisiatif untuk mendigitalkan pendidikan memiliki sejarah panjang, meskipun berjalan lambat. Pandemi virus yang sedang terjadi sejak awal tahun 2020 telah membuka banyak realitas tentang lemahnya kapasitas institusi pendidikan dalam melaksanakan transformasi digital.

Proses dan rencana digitalisasi pendidikan di Indonesia masih menjadi hak prerogatif beberapa lembaga pendidikan, khususnya di tingkat taman kanak-kanak. Media interaktif adalah proses penyajian video atau gambar bergerak yang operasikan oleh komputer kepada *audiens* tidak hanya dengan melihat tetapi juga dengan suara yang dapat didengar, serta grafis yang berikan dapat memberi umpan balik yang baik dalam penyajiannya, animasi interaktif dapat disimpulkan sebagai alat dukung yang dihasilkan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur suara, gambar, untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik [2].

Pada saat ini metode belajar khususnya di Tk Pelangi untuk pengenalan huruf abjad menggunakan media permainan seperti gambar, kartu dan buku yang dimana cara pengucapan dan pelafalannya harus langsung dipraktikan oleh pendidik secara berulang – ulang.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sebuah platform yang dapat mendukung proses pembelajaran, yakni terdiri dari alat bantu dalam penyampaian materi ajar yang disampaikan pengajar kepada siswa. Media pembelajaran memberi manfaat memudahkan interaksi antar pengajar dan anak hingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan praktis. Media ialah segala jenis komponen dalam lingkup pembelajaran yang digunakan untuk merangsang siswa belajar [3]. Pembelajaran ialah penghubung dari pesan yang berikan oleh pengajar kepada siswa dengan maksud agar pesan tersebut dapat cepat diterima dan tepat [4].

2.2. Pengenalan Huruf Abjad

Pengenalan huruf adalah tahap dimana belajarnya anak dari yang belum mengenal menjadi sudah mengenal baik dalam bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak sudah mulai mengenal bentuk huruf dan memaknainya [5]. Belajar adalah hal yang penting untuk mengembangkan membaca dan menulis. Anak harus mengetahui dan mengenal huruf untuk akhirnya dapat membaca dan penulis sendiri [6].

2.3. Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat mempermudah cara belajar dan memunculkan ide kreatif serta inovasi guru dalam mendesain proses belajar mengajar [7].

2.4. Tinjauan Studi

Media belajar interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep sistem komputer yang diliat dari: (1) ketuntasan hasil belajar siswa, (2) meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ditemukan peningkatan hasil belajar antara nilai pre-tes dan nilai post-test[8].

Terciptanya aplikasi pengenalan huruf abjad untuk pembelajaran pada anak [9] dibuat memakai Macromedia Flash 8.0 pada PAUD Bina Bangsa Kebun Tebeng Kota Bengkulu dari hasil penelitian disebutkan sangat diterima oleh siswa[10].

2.5. Tahapan Penelitian

Penelitian menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan datang langsung mengamati [11] proses kegiatan belajar yang digunakan di Tk Pelangi.

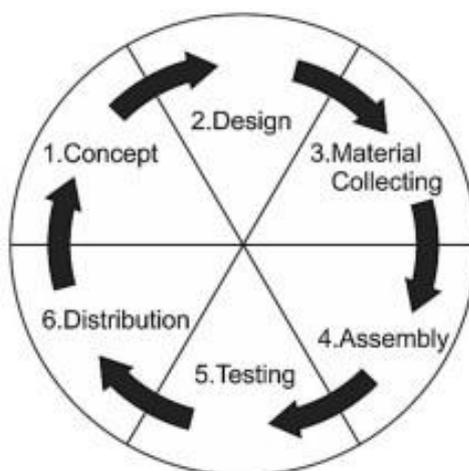
b. Wawancara

Wawancara yang dilaksanakan dengan bertanya langsung [12] kepada pendidik dan orang tua siswa mengenai pembelajaran huruf.

c. Studi Pustaka

Penulis mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah terjadi ditempat penelitian [13].

Pengembangan perangkat lunak untuk implementasi dalam penelitian yang digunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle) concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Konsep (*concept*)
Dalam tahap konsep disini menentukan tujuan dibuatnya media pembelajaran pengenalan huruf dan konsep isi media pembelajarannya.
2. Perancangan (*design*)
Menentukan hal yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf [14].
3. Pengumpulan Material (*materil collecting*)
Pengumpulan semua bahan yang digunakan untuk aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf. Pada fase ini semua data dikumpulkan dalam satu format digital yang sesuai. Selain itu untuk konten materi yang digunakan untuk pembelajaran diambil dari buku Mengenal Huruf untuk pendidikan anak usia dini terbitan Daffa Media.
4. Pembuatan (*assembly*)
Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design seperti *storyboard, user interface*, dan kebutuhan yang lain.
5. Pengujian (*testing*)
Tahap ini adalah tahapan dimana aplikasi pembelejaraan ini diperiksa meliputi fungsi-fungsi tombol yang terdapat pada aplikasi dan melakukan cek keseluruhan agar aplikasi sudah dapat dijalankan sebagaimana mestinya [15].
6. Distribusi (*distribution*)
Pada tahap ini aplikasi distribusi dan disebarakan kepada pada Guru digunakan sebagai media bantu belajar pengenalan huruf lalu dapat disebarakan ke orangtua murid.

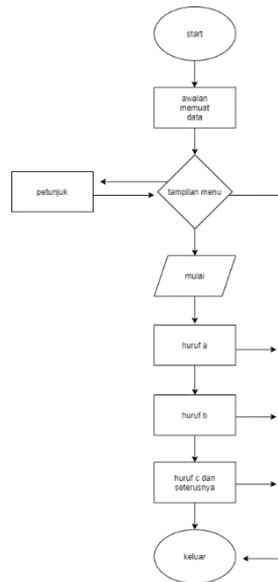
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan

Prosedur yang diusulkan dalam pembuatan aplikasi media pembelejaraan pengenalan huruf ini dengan membuat *storyboard, user interface*, dan kebutuhan lain.

a. *Flowchart*

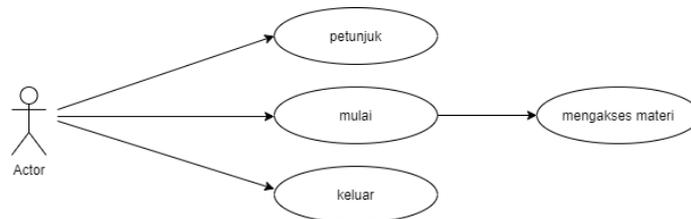
Rancangan *flowchart* menggambarkan garis besar berjalannya media pembelajaran ini, pada menu awal media pembelajaran terdapat beberapa tombol yaitu: mulai, petunjuk dan keluar yang didalamnya mempunyai fungsi lebih lanjut seperti yang digambarkan oleh gambar dibawah ini.



Gambar 2. Flowchart

b. Use Case Diagram

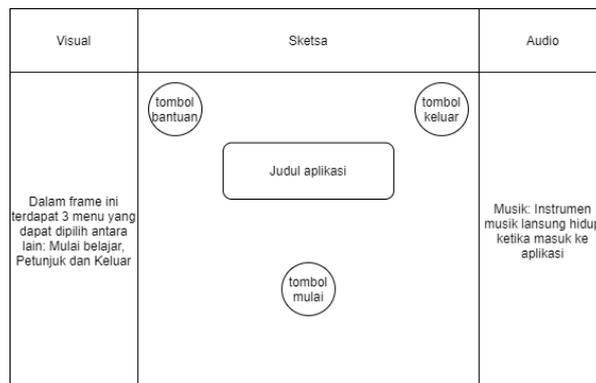
Relasi dari pengguna terhadap aktivitas yang sedang berjalan terhadap aplikasi atau sistem bisa dilihat dari gambar use case diagram dibawah ini.



Gambar 3. Usecase Diagram Media Pembelajaran

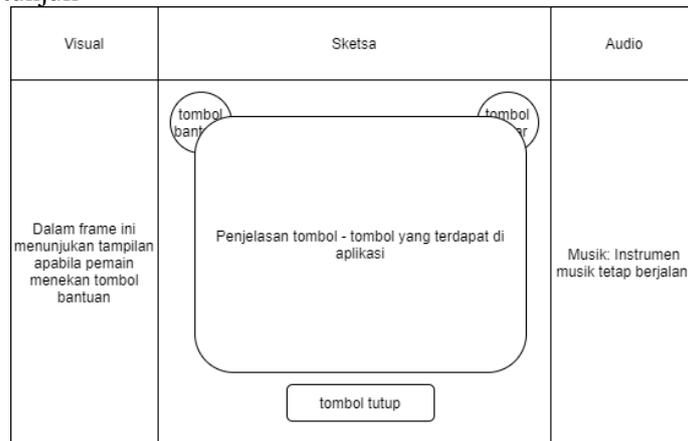
3.2. Storyboard

a. Storyboard Menu



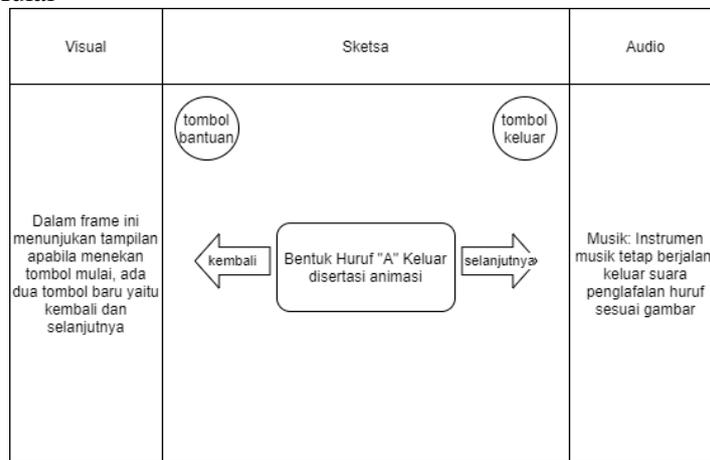
Gambar 4. Storyboard Menu

b. *Storyboard* Petunjuk



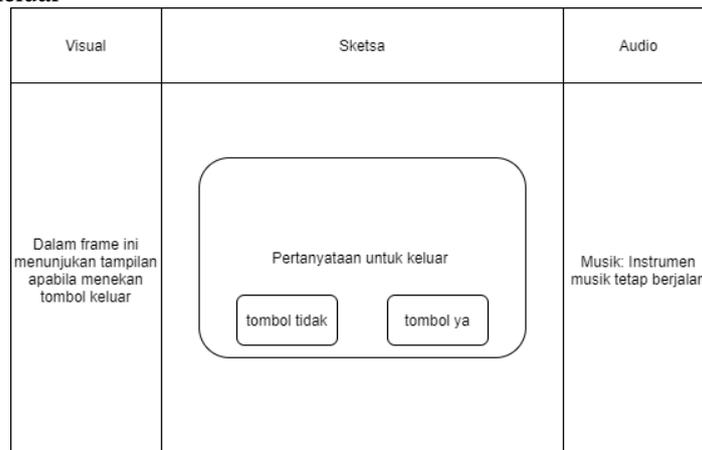
Gambar 5. *Storyboard* Petunjuk

c. *Storyboard* Mulai



Gambar 6. *Storyboard* Mulai

d. *Storyboard* Keluar



Gambar 7. *Storyboard* Menu Keluar

3.3. Tampilan Antar Muka

a. Tampilan halaman Awal



Gambar 8. Menu Utama

b. Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 9. Tampilan Petunjuk

c. Tampilan Media Pembelajaran



Gambar 10. Media Pembelajaran

d. Tampilan Menu Keluar



Gambar 11. Menu Keluar

3.4. Pengujian Aplikasi

Dalam tahap ini adalah tahapan dimana aplikasi pembelejaran ini diperiksa meliputi fungsi-fungsi tombol yang terdapat pada aplikasi dan melakukan cek keseluruhan agar aplikasi sudah dapat dijalankan sebagaimana mestinya.

1. Pengujian menu mulai

Tabel 1. Fungsi Menu Mulai

Pengujian	Proses Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
Arah →	Menekan tombol →	Menunjukkan huruf selanjutnya	Berhasil
Arah ←	Menekan tombol ←	Menunjukkan huruf sebelumnya	Berhasil

2. Pengujian menu petunjuk

Tabel 2. Pengujian Menu Petunjuk

Pengujian	Proses Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
Menu Petunjuk	Menekan tombol petunjuk	memunculkan petunjuk menggunakan tombol-tombol	Berhasil
Pengujian tombol tutup	Menekan tombol tutup	Kembali kehalaman awal	Berhasil

3. Pengujian menu keluar

Tabel 3. Pengujian Menu Keluar

Pengujian	Proses Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
Tombol Keluar	Menekan tombol keluar	Memunculkan halaman pilihan keluar	Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam pembuatan media pembelejaran pengenalan huruf abjad ini, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang tercipta dapat membantu mengenalkan bentuk huruf sekaligus cara pengucapannya, media pembelajaran pengenalan huruf ini mudah dipahami dan dioperasikan oleh anak usia dini.
2. Dengan adanya media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad pendidik maupun orang tua dirumah bisa menggunakan aplikasi ini kapanpun dan dimanapun karna aplikasi dapat dipasang diperangkat smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. D. Syaiful dan Z. Aswan, Strategi belajar mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- [2] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.
- [3] S. Arief, Media pendidikan, LPFE UI, 2003.
- [4] S. Anitah, Media Pembelajaran, Surakarta: Yuma Pustaka & FKIP UNS, 2010.
- [5] D. Soenjono, Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003.
- [6] C. SEEFELDT dan B. A. Wasik, Pendidikan Anak Usia Dini : menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah, Jakarta: Indeks.
- [7] S. Saluky, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress Eduma," 2016.
- [8] N. Rini dan Z. Syaiful, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK," 2020.
- [9] N. Khoirun, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok A RA KM Miftahul Huda Pulosari," 3026.
- [10] Y. Liza, J. Juju dan N. Z. Leni, "Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)," 2013.
- [11] R. T. Prasetio, A. Mubarak, Y. Ramdhani, E. Junianto, A. A. Rismayadi, I. F. Anshori dan S. Topiq, "Upaya peningkatan produktivitas UMKM melalui implementasi ICT pada look at hijab Bandung," *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [12] A. Mubarak, D. Riana, R. Sanjaya, R. T. Prasetio, Y. Ramdhani, A. A. Rismayadi dan A. Herliana, "Sistem Informasi Pelayanan Online di Mapolresta Bandung," *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [13] R. T. Prasetio, "Analisa Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Google Task di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode TAM," *JURNAL RESPONSIF: Riset Sains & Informatika*, pp. 65-74, 2020.
- [14] R. N. Anissa dan R. T. Prasetio, "Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter," *Jurnal Responsif: Riset Sains & Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 122-128, 2021.
- [15] R. T. Prasetio, Y. Ramdhani, I. F. Anshori, S. Hidayatulloh dan A. Mubarak, "Analisis Penerimaan Microsoft Office dengan Pendekatan Technology Acceptance Model pada Warga Desa Karyamukti Kecamatan Cililin," *Jurnal Abdimas BSI*, vol. 1, no. 3, 2018.