

PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF VOKAL BERBASIS ANIMASI MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK TK

Ari Hidayatullah^{1*}, Arum Kusuma Wardani²
Universitas Dian Nusantara, Jakarta, Indonesia

Corresponding author: ari.hidayatullah@undira.ac.id



Diterima : 13/10/2021
Direvisi : 08/07/2022
Dipublikasi : 30/09/2022

Abstrak: Berbagai Dampak kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi antar lain adalah mulai banyaknya penggunaan fasilitas multimedia dalam kegiatan belajar dan mengajar. Saat ini media pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis multimedia banyak digunakan, mulai dari pendidikan formal tingkat dasar, menengah, tinggi maupun pendidikan non formal. Umumnya media pembelajaran berbasis TIK sebelum pandemi hanya diberikan melalui white board, komunikasi langsung dan juga melalui video rekaman guru yang dibagikan melalui kanal Youtube. Hal inilah yang menginspirasi tim peneliti untuk membuat aplikasi media pembelajaran berbasis animasi multimedia. Adapun tujuan dari media pembelajaran ini adalah (1) membantu guru-guru SD dalam memberikan materi pelajaran (2) membantu anak-anak (3) Mempermudah anak-anak TK dalam mempelajari huruf Vokal. Target luaran penelitian ini adalah suatu produk aplikasi media pembelajaran berbasis animasi multimedia dan dipublikasikan minimal di jurnal nasional tidak terakreditasi atau jurnal online.

Kata kunci: Aplikasi, Media Pembelajaran, Animasi, Multimedia

Abstract: Various impacts of advances in Information and Communication Technology include the use of multimedia facilities in teaching and learning activities. Currently, learning media in the form of multimedia-based applications are widely used, starting from formal education at the primary, secondary, higher and non-formal levels. Generally, ICT-based learning media before the pandemic was only provided through white boards, direct communication and also through teacher-recorded videos shared through Youtube channels. This is what inspired the research team to create a multimedia animation-based learning media application. The objectives of this learning media are (1) to help elementary school teachers in providing subject matter (2) to help children (3) to make it easier for kindergarten children to learn vowels. The target output of this research is a multimedia animation-based learning media application product and published at least in a non-accredited national journal or online journal.

Keywords: Application, Learning Media, Animation, Multimedia

PENDAHULUAN

Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar di berbagai tingkatan, baik di pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Kegiatan belajar mengajar di TK pun sudah dipengaruhi oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi. Saat ini di berbagai sekolah TK, anak-anak sudah mulai diperkenalkan dengan komputer. Seminggu sekali diadakan praktek komputer di lab komputer, walaupun pelajaran di TK masih terbatas pada pengenalan warna, pembuatan bentuk bangun

sederhana seperti lingkaran, kotak, segitiga, pemberian warna,

Situasi dan kondisi negara dan juga dunia saat ini yang sedang mengalami krisis ekonomi akibat Pandemi Covid 19 membawa dampak besar ke berbagai bidang termasuk sektor pendidikan. Mulai dari jenjang pendidikan PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK sampai dengan jenjang pendidikan tinggi semuanya terkena dampak akibat Pandemi Covid 19 ini.

Awalnya memang dunia pendidikan sangat terpuak dan terkesan kurang siap dalam menghadap dampak pandemi ini, namun seiring berjalannya waktu serta dukungan pemerintah dan berbagai pihak akhirnya dunia pendidikan perlahan-lahan mampu beradaptasi dengan situasi dan kondisi akibat pandemi ini.

Sistem pembelajaran mau tidak mau, suka tidak suka harus menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat ini, pembelajaran tatap muka langsung sudah tidak memungkinkan lagi dan sebagai gantinya tatap muka online harus dilakukan sebagai sistem pembelajaran yang baru. Tatap muka online tentu saja memerlukan infrastruktur yang mendukung dan juga peningkatan kompetensi SDM khususnya para guru agar mampu menggunakan berbagai perangkat untuk mendukung kegiatan tatap muka online.

Pengenalan huruf Vokal adalah materi dasar yang harus diberikan kepada para murid TK agar mereka mulai dapat menulis dan membaca. Perancangan Aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para murid TK dalam mempelajari cara mengenali dan membaca huruf-huruf vokal.

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana agar salah satu materi pembelajaran anak-anak TK khususnya tentang pengenalan huruf Vokal dapat dilakukan dengan lebih menarik menggunakan aplikasi multimedia. Materi pelajaran pengenalan huruf vokal ini dibuat sedemikian rupa sehingga anak-anak TK dapat belajar sambil bermain.

KAJIAN PUSTAKA

Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harafiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. (Divayana, 2016). Media diartikan sebagai alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, televisi. (Septanto, Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-anak TK, 2020).

Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran

Untuk kajian teori tentang pengertian pembelajaran, peneliti hanya memilih salah satu dari pengertian pembelajaran dari sebuah artikel sebagai berikut: Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar secara terprogram untuk membuat

siswa belajar secara aktif melalui proses kegiatan belajar mengajar yang telah disusun secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar (Budiman, 2019).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang mempunyai tujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Media pembelajaran sendiri meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, televisi, komputer, dan lainnya (Diarsono, 2008).

Media Pembelajaran adalah media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Media pembelajaran adalah peralatan fisik apa saja (bahan cetak, teks, objek nyata, audio, visual, video, Internet, dan berbagai media interaktif yang menggunakan DVD dan CD Rom) yang didesain secara terencana dan sistematis untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan maksud menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien. (Yaumi, 2017).

Animasi

Animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sukiyasa, 2013).

Multimedia

Menurut William Ditto dalam Artikel yang dikutip oleh Ariasdi dan dikutip Kembali oleh (Septanto, 2014) disebutkan bahwa multimedia dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi, antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film dan suara. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2003).

Berdasarkan kedua definisi tentang Multimedia tersebut penulis berpendapat bahwa multimedia adalah gabungan antara, teks, gambar, animasi, film dan suara yang saling terintegrasi sehingga menghasilkan sebuah informasi yang lebih jelas tertangkap oleh panca indera manusia.

Penelitian Terdahulu

1. Septi Eka Hardiyana dan Herlawati (2016) dengan judul artikel “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Khas Pulau Indonesia Berbasis Android pada TK Kupu-kupu mungil Bekasi”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran animasi interaktif yang isinya berupa pengenalan hewan khas pulau Indonesia. Aplikasi yang dihasilkan dapat

- digunakan anak-anak TK sebagai media pembelajaran tentang pengenalan hewan. Para Guru TK juga terbantu dengan adanya aplikasi animasi interaktif pengenalan hewan ini, karena dengan aplikasi ini media pembelajaran dapat lebih bervariasi.
2. Juki Irfansyah (2017) dengan judul artikel “Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang diberi nama “ARnimals” menggunakan Unity3D versi 4.2.2.f1, Java Development Kit 1.7.0 45, Android SDK Windows r19 dan Vuforia Unity Android iOS 2.8.7. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran tentang pengenalan hewan. Aplikasi media pengenalan hewan yang dihasilkan juga berguna bagi guru sebagai media tambahan dalam memberikan materi pelajaran tentang pengenalan hewan.
 3. Muhammad Sony Maulana dan Ade Muhammad Firman Hardiansyah (2017) dengan judul artikel “Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning” (Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5), penelitian menghasilkan sebuah media pembelajaran pengenalan hewan berbasis android yang dapat dimanfaatkan para guru dan orang tua untuk membantu anak-anak TK dalam mempelajari tentang pengenalan hewan khusus hewan khas Kalimantan.
 4. I Made Artawan, Made Sudarma, I Made Arsa Suyadnya (2017) dengan judul artikel “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android”, penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang menampilkan visualisasi objek hewan seperti aslinya dan dapat memberikan informasi tentang hewan tersebut dalam bentuk suara.
 5. Liena (2015) dengan judul artikel “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak PAUD”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang membantu menambah pengetahuan anak-anak PAUD tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.
 6. Henri Septanto (2014) dalam artikel berjudul “Studi Komparasi Antara Media Evaluasi Berbasis Multimedia Dengan Media Evaluasi Berbasis Kertas Terhadap Hasil Ujian Pengenalan TIK Pada Peserta Pelatihan Kejuruan Operator Komputer di PPKD Jakarta Timur”. Penelitian ini membuat perbandingan antara Media Evaluasi Berbasis Multimedia dengan Media Berbasis Kertas”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan sebuah aplikasi evaluasi berbasis multimedia membutuhkan user yang sudah terbiasa dengan

aplikasi berbasis multimedia dengan kata lain butuh adaptasi bagi para peserta pelatihan diPPKD Jakarta Timur untuk menyesuaikan diri dengan media evaluasi berbasis multimedia.

7. Ariasdi (2013) dalam sebuah artikel berjudul: “Multimedia Dalam Dunia Pendidikan” di www.kompasiana.com menyatakan bahwa “definisi multimedia dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi, antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film dan suara”.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, pengumpulan data dilakukan dengan cara menggali informasi melalui observasi lapangan dan ditunjang dengan berbagai informasi tambahan yang didapat peneliti melalui berbagai artikel serta berbagai sumber informasi terpercaya yang ada pada beberapa blog di internet.

Model Proses Prototyping

Model proses yang digunakan dalam penelitian ini adalah model proses *prototyping*, yaitu:

1. Komunikasi
Tahap komunikasi adalah sebuah tahapan dimana tim peneliti mengadakan komunikasi dengan responden di tempat penelitian, di dalam penelitian ini responden adalah kepala sekolah dan beberapa guru TK.
2. Perencanaan cepat
Tahap perencanaan cepat adalah sebuah tahapan dimana dibuat perencanaan sumber daya dan fitur-fitur dalam aplikasi yang akan dirancang.
3. Pemodelan
Pada tahap pemodelan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluation).
Tahap pemodelan yang dilakukan pada perancangan Media Pembelajaran berbasis Animasi Multimedia ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE sebagai berikut:
 - a) *Analysis*
Analisa dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan user.
 - b) *Design*
Perancangan model aplikasi yang akan dibuat.
 - c) *Develop*
Setelah desain selesai dibuat langkah selanjutnya adalah membuat aplikasi media pembelajaran berdasarkan Analisa dan desain sesuai dengan kebutuhan user.
 - d) *Implementation*
Implementasi dilakukan dengan menjalankan aplikasi media pembelajaran.
 - e) *Evaluation*
Dilakukan evaluasi berupa perbaikan terhadap kekurangan yang ada pada aplikasimedia pembelajaran tersebut.
4. Konstruksi
Tahap konstruksi dilakukan dengan menggunakan beberapa software aplikasi yang

diperlukan untuk menyempurnakan aplikasi media pembelajaran, jika pada tahap pemodelan aplikasi yang telah dihasilkan masih mengandalkan satu software maka pada tahap konstruksi ini maka diperlukan tambahan software untuk memperindah tampilan aplikasi media pembelajaran misalnya gambar-gambar yang akan dibuat animasinya diedit terlebih dahulu menggunakan adobe photoshop sehingga menjadi lebih baik.

5. Deployment

Pada tahap ini dilakukan software aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat diberikan kepada user untuk di ujicoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tampilan Awal

Berikut ini adalah Tampilan Awal Aplikasi Pengenalan Huruf Vokal



Gambar 1. Tampilan Awal

2. Tampilan Kedua

Saat tombol Play di klik maka muncul tampilan sbb:



Gambar 2. Tampilan kedua

Saat pointer mouse diarahkan ke setiap huruf yang tampil maka akan terdengar suara orang melafalkan huruf sesuai huruf mana yang diarahkan. Misal pointer mouse mengarah ke huruf A maka akan terdengar suara seorang anak melafalkan huruf “A”.

3. Tampilan ke 3, Pengenalan huruf A



Gambar 3. Tampilan Gambar Ayam

Saat huruf A diklik maka akan muncul tampilan gambar huruf A disertai contoh gambar hewan yang depannya huruf A, saat pointer diarahkan ke tulisan Ayam maka akan terdengarsuara anak kecil melafalkan “Ayam”.

4. Tampilan ke 4, pengenalan huruf I

Saat huruf I diklik maka akan muncul tampilan gambar huruf I disertai contoh gambar hewanyang depannya huruf I, saat pointer diarahkan ke tulisan Ikan maka akan terdengar suara anakkecil melafalkan kata “Ikan”.



Gambar 4. Tampilan Gambar Ikan

5. Tampilan ke 5, pengenalan huruf U



Gambar 5. Tampilan gambar ular

Tampilan ke 5 juga menampilkan contoh-contoh gambar hewan sesuai dengan huruf yang dipilih. Saat huruf U diklik maka akan muncul tampilan gambar huruf U disertai contoh gambarhewan yang depannya huruf U, saat pointer diarahkan ke tulisan Ikan maka akan terdengar suara anak kecil melafalkan kata “Ular”.

6. Tampilan 6, Pengenalan huruf E



Gambar 6. Tampilan gambar Elang

Saat huruf E diklik maka akan muncul tampilan gambar huruf E disertai contoh gambar hewan yang depannya huruf E, saat pointer diarahkan ke tulisan Ikan maka akan terdengarsuara anak kecil melafalkan kata “Elang”.

7. Tampilan ke 7, pengenalan huruf O



Gambar 7. Tampilan gambar Orang Utan

Saat huruf O diklik maka akan muncul tampilan gambar huruf O disertai contoh gambar hewanyang depannya huruf O, saat pointer diarahkan ke tulisan Ikan maka akan terdengar suara anakkecil melafalkan kata “Orang Utan”.

8. Rancangan Link dan Multimedia



Gambar 8. Rancangan Link dan Multimedia

Huruf “ a i u e o “ adalah link yang dapat di klik, saat salah satu huruf dipilih maka akan tampil huruf yang dipilih disertai suara sesuai huruf yang dipilih, jika kita klik huruf “a” maka akan keluar suara vokal “a”.

9. Animasi dan Multimedia

Huruf A, I, U, E, O akan membesar saat pointer mouse diarahkan pada huruf dan mengeluarkan suara A, I, U, E, O sesuai dengan huruf yang dipilih dan mengecil kembali ke bentuk semula saat pointer mouse menjauh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal berbasis animasi diperlukan sebagai media pembelajaran alternatif untuk menambah wawasan anak-anak TK tentang pengenalan huruf vocal sebagai tahap awal mereka untuk mengenal huruf dan belajar membaca.

Media Pembelajaran berbasis animasi ini juga berguna bagi guru TK sebagai alternatif dan alat bantu dalam memberikan materi pembelajaran sehingga materi pembelajaran yang masih konvensional dapat lebih bervariasi dengan memanfaatkan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa komputer, khususnya dalam bentuk media pembelajaran berbasis animasi multimedia.

Saran

1. Pengenalan huruf jangan hanya sebatas pada huruf vokal saja, tetapi seluruh huruf mulai dari huruf A sampai dengan huruf Z.
2. Tambahkan narasi suara guru yang memberikan penjelasan singkat tentang materi pengenalan huruf agar aplikasi media pembelajaran berbasis animasi multimedia ini menjadi lebih menarik.
3. Tambah kuis sederhana berupa pertanyaan pilihan ganda atau game tentang dunia pengenalan huruf, misal gambar-gambar hewan yang huruf depannya A atau gambar-gambar buah yang huruf depannya A sehingga aplikasi akan lebih bervariasi dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 2, No.2, 134.
- Diarsono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, XIII, No.2, 158.
- Divayana, D. G. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Janapati*, 5, Nomor 3, 151.
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Lusiana Paranduk, A. I. (2018). Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Menggunakan Algoritma Genetika Berbasis Web. *Journal Portal*, 46-50.
- Rudi Hermawan, A. H. (2016). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web, Studi Kasus: Yayasan Ganesha Operation Semarang. *Evolusi*, 72-79.
- Septanto, H. (2014). Studi Komparasi Antara Media Evaluasi Berbasis Multimedia Dengan Media Evaluasi Berbasis Kertas Terhadap Hasil Ujian Pengenalan TIK Pada Peserta Pelatihan Kejuruan Operator Komputer di PPKD Jakarta Timur. *Bina Insani ICT Journal*, 1, No.1, 3.
- Septanto, H. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-anak TK. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15, No.1, 100.
- Sukiyasa, K. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, Nomor 1, 129.
- Suyanto. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Yaumi. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.
Makasar: Seminar Nasional Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial, kerjasama Pasca
Sarjana Universitas Pare-Pare dengan Pasca Sarjana UIN Alauddin Makassar.