

HOAQ: JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI, Volume 11 Nomor 2 – Desember 2019, Hal 38-44  
p- ISSN: 2337-5280, e-ISSN: 2620-7427

## **APLIKASI MULTIMEDIA PEMBALAJARAN HURUF DAN ANGKA UNTUK ANAK - ANAK**

**Theresia Wihelmina Mado<sup>1</sup>, Yohanes Jibrail Mado<sup>2</sup>, Gusti<sup>3</sup>**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusa Nipa  
Jl. Kesehatan 3, Alok Timur, Sikka  
e-mail: [theresia.mado@gmail.com](mailto:theresia.mado@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The learning process in children starts early. Children generally have limited knowledge depending on the information they receive. Visualization tends to be used to receive information and remember it in the brain. In general, children have a high enough imagination power, so that in delivering learning material about a given material, they must pay attention to real aspects that can foster imagination, so that you can imagine what actually happened or a real form that can be described through visualization. Letters and numbers are the most basic and main things that must be learned and known by children, the packaging of the learning methods used is also expected to be able to attract children's interest, so that children are not easily bored or bored during the learning process. For that we need a multimedia application that will help the child's learning process. Making this application uses a lot of animation, images and added sound to make it easier for children to remember what they have learned*

*Keywords: Learning media, Multimedia*

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan awal pembelajaran maka perlu mengenal berbagai pengetahuan umum sehingga diharapkan dapat menjadi tumpuan pertama, sebelum terwujudnya program pemerintah yaitu Wajib Belajar 9 tahun. Pemanfaatan teknologi bagi siswa atau dalam hal ini anak-anak dapat dijadikan sebagai suatu pengembangan baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi. Anak-anak umumnya memiliki keterbatasan pengetahuan tergantung pada informasi yang diterimanya. Visualisasi cenderung digunakan untuk menerima informasi dan mengingatkannya dalam otak. Pada umumnya anak-anak memiliki daya imajinasi yang cukup tinggi, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang suatu materi yang diberikan harus memperhatikan aspek nyata yang dapat menumbuhkan imajinasi, agar dapat dibayangkan hal yang sesungguhnya terjadi atau bentuk nyata yang dapat digambarkan melalui visualisasi (Adam Faroqi, 2014)

Penggunaan aplikasi pembelajaran dewasa ini diharapkan mampu menambah minat belajar anak – anak apalagi aplikasi yang dibuat berbasis multimedia yang didalamnya terdapat unsur teks, gambar, suara, animasi dan video yang mana akan

mampu menghasilkan sebuah aplikasi yang menarik dan interaktif. Huruf dan angka adalah hal yang paling dasar dan utama yang wajib dipelajari dan ketahui oleh anak – anak, pengemasan metode belajar yang dipakai juga diharapkan mampu menarik minat anak, sehingga anak tidak mudah bosan atau jenuh selama proses belajar. Untuk itulah diperlukan sebuah aplikasi multimedia yang akan membantu proses belajar anak. Pembuatan aplikasi ini banyak menggunakan animasi, gambar serta ditambahkan suara sehingga mempermudah anak untuk mengingat kembali apa yang dipelajari.

Dari permasalahan di atas pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Huruf dan Angka Bagi Anak, semoga menjadi solusi bagi proses belajar mengajar anak.

## 1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan huruf dan angka bagi anak – anak ?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Pokok bahasan hanya pada pengenalan huruf dan angka.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional cs6*.

## 1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka penulis memaparkan tujuan dari penelitian ini adalah :

Membuat aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan huruf dan angka bagi anak – anak.

#### 1.4.2 Manfaat

##### 1. Bagi Anak-Anak TKK Lusitada

Dengan adanya aplikasi ini bisa menarik minat belajar anak-anak agar dapat memahami dan mengetahui materi yang diberikan yaitu pengenalan huruf dan angka

##### 2. Bagi Guru

Dengan menggunakan metode pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tentang pengenalan huruf dan angka menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil penelitian yang dijadikan perbandingan yang tidak terlepas dari judul penelitian yaitu media pembelajaran untuk anak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pamuji,2018) tentang Pengenalan buah dan

sayur merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum pembelajaran di taman kanak-kanak. Pembelajaran buah dan sayur sangat penting bagi anak-anak khususnya untuk memotivasi anak agar lebih menyukai buah dan sayur. Materi pengenalan buah dan sayur sangat menarik untuk diajarkan pada anak usia taman kanak-kanak. Buah dan sayur yang sangat beragam dengan aneka warna yang menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Penyampaian materi yang masih konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pengenalan buah dan sayur kepada para siswanya.

Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Zahara,2009), tentang Pengenalan Warna. Warna merupakan salah satu materi pembelajaran dari bahasa Inggris yang membahas tentang jenis-jenis warna. Siswa memerlukan objek gambar untuk menjelaskan materinya. Oleh karena itu,perlu disusun media pembelajaran yang membuat materi tersebut menjadi ilmu yang mudah dipahami, antara lain dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang telah ada seperti penggunaan teknologi komputer.

Penelitian di atas masih terdapat kekurangan belum ada unsur video dan pada soal evaluasi. Sedangkan yang akan diteliti pada penelitian kali ini menitik beratkan pada media pembelajaran yang interaktif tergabung dari beberapa unsur animasi, teks, audio, video, gambar, animasi, dan pada latihan soal atau kuis. Prosedur pembuatan media pembelajaran ini menggunakan struktur navigasi yang digunakan adalah struktur navigasi *campuran*.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1. Media Pembelajaran

#### 2.2.1.1 Media

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah artinya perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Arsyad, 2002).

#### 2.2.1.2 Belajar

Belajar adalah suatu proses atau usaha dari setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, sehingga lebih

memahami dan menjadikannya lebih baik lagi. Bagi seorang pelajar dan mahasiswa, proses belajar adalah sesuatu yang dasar (fundamental) karena dengan belajar, pelajar juga mahasiswa dapat menyelesaikan tugas sehingga mampu menyelesaikan jenjang pendidikannya.

Beberapa pengertian belajar menurut para ahli sebagai berikut :

- a) Belajar adalah suatu proses atau usaha dari setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, sehingga lebih memahami dan menjadikannya lebih baik lagi. Bagi seorang pelajar dan mahasiswa, proses belajar adalah sesuatu yang dasar (fundamental) karena dengan belajar, pelajar juga mahasiswa dapat menyelesaikan tugas sehingga mampu menyelesaikan jenjang pendidikannya (Whittaker, 2002).
- b) Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Abdillah, 2002).

### 2.2.2. Media pembelajaran

Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses

interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa

### 2.2.3 Komputer Sebagai Media Pembelajaran

Istilah komputer (computer) diambil dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (to compute atau to reckon). Sementara Sanders (2012) menyatakan bahwa Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output, bekerjanya dikendalikan oleh program yang tersimpan di dalam penyimpanannya dan program tersebut dikenal dengan system operasi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa komputer adalah seperangkat elektronik yang dapat menerima

masukan (input), dan selanjutnya melakukan pengolahan (process) untuk menghasilkan keluaran (output) berupa informasi secara cepat melalui suatu program atau aplikasi tertentu.

### 2.3 Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakutkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

### 2.4 Adobe flash Cs6

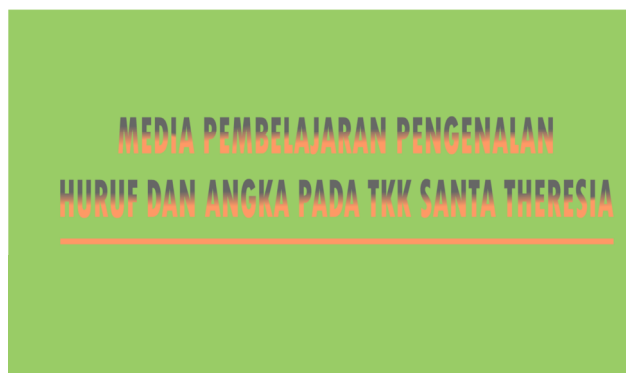
Adobe Flash Professional CS6 adalah software grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis pendukung seperti Illustrator atau Photoshop Flash Professional CS6 dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh Adobe Flash versi sebelumnya, seperti bone tool yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik

sendi pada objek, 3D Rotation tool yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam implementasi program ini terdapat dua hal penting, antara lain Menu Utama dan Sub menu. Berikut penjelasan dari menu dan sub menu yang terdapat dalam menu utama.

#### 3.1. Menu Pembuka



#### 3.2. Menu Utama



#### 3.3. Menu Materi



#### 3.4. Menu Huruf



#### 3.5. Menu angka



### 3.6. Menu Latihan Soal

#### 4.1. KESIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi multimedia ini dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru dalam kelas sehingga anak tidak cepat merasa bosan, dapat mempermudah menarik minat belajar anak agar anak tidak cepat merasa bosan nyaman dan menyenangkan. Serta dapat memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pelajaran .

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sufajar Butsianto, (2017) Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, volume 6, Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa
- [2] Adam Faroqi, (2014) aplikasi multimedia interaktif pembelajaran membaca, menulis, berhitung (calistung), volume VIII, Fakultas Sains dan Teknologi
- [3] Pamuji, (2018). "Pengenalan buah dan sayur " jurnal skala husada volume 8 (hlm.119-125) gizi jakarta
- [4] Zahara (2009), Hubungan Dukungan sosial teman sebaya reguler dengan penyelesaian sosial pada siswa kelas enam SD Bina Insani Bogor, *Jurnal. Universitas diponegoro.*
- [5] arsyad (2002), Pengertian media, volume 3 No 2 batam
- [6] Fatimah (2012), Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional Cs6 Pada Materi Gula Dan Hasil Olahnya Untuk Siswa Kelas X Jasa Boga Smk Negeri 1 Sewon
- [7] Cecep Muhamad Sidik R, ( 2018) aplikasi pengenalan profil negara di asia berbasis augmented reality volume 4, Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.