

MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL BENTUK DAN WARNA BERBASIS MULTIMEDIA PADA RA AL A'RAAF

Akip Suhendar¹, Zaenal Mustofa²

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Serang Raya

¹ akip.suhendar@gmail.com, ² zaenalmustofa15@gmail.com

Abstrak - Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan membawa kemudahan dalam berbagai bidang, dalam bidang pendidikan, telah melahirkan media pembelajaran yang interaktif, sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menggunakan papan tulis untuk menerangkan pembelajaran tertentu atau mendengarkan penjelasan dari guru secara lisan. Daya tangkap siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda. Metode pembelajaran yang konvensional terkadang memberikan kesulitan sebagian siswa dalam memahami materi pelajaran karena tersebut menghafalkan catatan berupa tulisan. ra al a'raaf salah satunya, sekolah tersebut dalam penyampaian materi khususnya pelajaran mengenal angka, huruf, bentuk dan warna masih menggunakan buku pelajaran, menulis di papan tulis, maupun menerangkan secara lisan. Pada Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif mengenal angka, huruf, bentuk dan warna yang di implementasikan pada ra al a'raaf cilegon sebagai media alat bantu proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Multimedia, Interaktif, Pembelajaran Bentuk dan Warna

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan membawa kemudahan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Maswin (2010) dalam mengemukakan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media atau format file yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain, sedangkan dari Wikipedia Indonesia ensiklopedia berbahasa Indonesia pengertian multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi, sehingga berbagai inovasi dapat memberikan dampak positif dalam perkembangannya. Dunia pendidikan juga dapat mengembangkan dan dapat memberikan kesempatan pada peserta didik agar lebih tertarik dalam proses belajar dan sekaligus berkompeten dalam kemampuan mereka untuk belajar, berketerampilan harus dimulai sejak usia dini. Usia pra sekolah (TK) merupakan usia paling peka bagi peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru Raudhatul Athfa (RA) Al-A'raaf bahwa media pembelajaran saat ini masih menggunakan metode konvensional yaitu metode belajar yang masih menggunakan papan tulis, menerangkan secara lisan dan menghafalkan catatan berupa tulisan terkadang memberikan kesulitan kepada anak didik Raudhatul Athfa

(RA) Al-a'raaf karena metode pembelajaran tersebut, terutama pada pelajaran pengenalan angka, huruf, bentuk dan warna. hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh Raudhatul Athfal (RA) Al-A'raaf. Sehingga kepala Raudhatul Athfal (RA) Al-A'raaf beserta guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar yang terlalu banyak.

Untuk mengatasi masalah diatas maka pada penelitian ini akan merancang sebuah aplikasi Pembelajaran mengenal angka, huruf, bentuk, dan warna pada Raudhatul Athfal (RA) Al-A'raaf dengan menggunakan Adobe flash cs6 ini merupakan sebuah aplikasi multimedia yang berisikan pembelajaran tentang mengenal angka, huruf, bentuk dan warna yang dikemas dalam bentuk yang menarik dan interaktif dibuat dengan adobe flash cs6.

Diharapkan aplikasi ini dapat dimanfaatkan di Raudhatul Athfal (RA) Al-A'raaf dan dapat membantu anak-anak sekolah dalam belajar, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. dengan menggunakan adobe flash cs6, tampilan dari aplikasi ini menjadi lebih menarik karena merupakan penggabungan dari elemen-elemen multimedia yaitu gambar, teks, suara musik, dan animasi yang dirangkum menjadi satu. aplikasi ini juga dikemas dalam bentuk cd sehingga dapat digunakan tanpa harus menggunakan program adobe flash cs6.

2. DASAR TEORI

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran, kaitannya dengan model pembelajaran

langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi. Dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Maka dalam hal ini media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting yang dijadikan alat untuk memberikan suatu ilmu.

2.2 Perangkat lunak adobe flash cs 6

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasidan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu software ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs website atau blog ,tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya.

3. Uji Coba Sistem

Sistem Dibuat oleh adobe flash CS6



Gambar 3.1 Tampilan Intro

Tampilan ini merupakan tampilan awal pada saat aplikasi pembelajaran ini dijalankan. Pada tampilan ini terdapat animasi tulisan Media Pembelajaran dan Background aplikasi menggunakan warna-warna cerah karena mempertimbangkan pengguna yaitu anak-anak. setelah itu klik tombol mulai maka akan tampil menu berikutnya.



Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama



Gambar 3.3 Tampilan Menu angka



Gambar 3.4 Tampilan Menu Huruf



Gambar 3.5 Tampilan Mengenal bentuk



Gambar 3.6 Tampilan Mengenal Warna

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

1. Media pembelajaran berbasis multimedia ini dibuat dengan memadukan gambar, animasi, suara dan permainan warna sehingga menarik,memudahkan dan menyenangkan bagi pengguna dalam mempelajari, angka, huruf, bentuk- bentuk bangun ruang dan warna.
2. Aplikasi media pembelajaran ini dapat dikemas dalam bentuk cd, yang dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja,sehingga pengguna tidak merasa jenuh dan penguasaan materi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan menyenangkan.
3. Dengan melakukan analisa akan kebutuhan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, sesuai riset CTR (Computer Technology Research), dilihat, didengar dan dilakukan 80% lebih mudah diingat dan dipahami sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat digunakan sebagai media alat bantu proses belajar mengajar.

4.2 Saran

1. Dipublish secara online. Hal ini dimaksudkan agar media pembelajaran mengenal bentuk dan warna berbasis multimedia ini dapat dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas.
 2. Pembuatan media pembelajaran mengenal bentuk dan warna berbasis multimedia ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, terutama dalam pembuatan modul ajaran lain dengan konten dan materi yang lain.
 3. Pembuatan media pembelajaran membaca mengenal bentuk dan warna berbasis multimedia ini yang dibuat penyusun dapat dikembangkan lebih beragam lagi dalam hal animasi, desain, fitur, musik serta pemrograman yang lebih efisien.
2. Hadi Sutopo Ariseto, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Graha Ilmu, Yogyakarta:2003
 3. <http://globalsearch1.blogspot.com/2014/02/pengertian-media-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 05 juli 2014
 4. <http://www.blanjamudah.com/komputer/software> diakses pada tanggal 18 juli 2014
 5. <http://keripiku.blogspot.com/2014/03/pengertian-perbedaan-white-box-dan.html> diakses pada tanggal 20 juli 2014

DAFTAR PUSTAKA

1. Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.