

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
PENGENALAN BILANGAN 1 - 20 UNTUK KELOMPOK B TAMAN
KANAK-KANAK HANDAYANI WONOSALAM DEMAK**

Moh. Nur Imam¹, Muslih, S. Kom²

Program Studi Teknik Informatika – D3

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5 – 11 Semarang 50131

Tlp : (024) 3517261. Fax : (024) 3520165

Abstract

When kindergarten, children has got the golden age (golden age), because at that time the child has grown and developed very rapidly. That's why, in this period is appropriate to learn children about the numbers. Starting from the way of writing, spelling, counting, and sorting. Its has been applied to the kindergarten curriculum. But there needs to be a media that is able to support learning in the study of numbers. The character of the kids who love the game can be used as a reference to create a game that can be used fatherly learning. It is called educational game. Integrate multimedia elements which combines text, images, sounds and animations, educational games to attract children. Accompanied by their parents, children can play this game while learning from the way of writing, spelling, counting and sequencing numbers.

Keyword : Numbers, Games, Education, Kids, Kindergarten Greed

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa anak mengalami mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dimana usia 5 tahun, minat anak terhadap bilangan akan tumbuh sangat besar secara alamiah bila sejak kecil telah diperkenalkan pada konsep bilangan secara kongkrit. Multimedia interaktif banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yang dikenal dengan

sebutan multimedia pembelajaran interaktif. Karena konsep bilangan bersifat abstrak, matematika cenderung sukar untuk dipahami oleh anak TK dimana pemikiran mereka lebih banyak berdasarkan pada pengalaman kongkrit. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, media pembelajaran dengan konsep multimedia mampu memaparkan contoh yang kongkrit dengan disertai teks, gambar,

animasi dan video dan diiringi dengan audio yang sesuai. Sedangkan media pembelajaran

interaktif mampu membuat pengguna turut serta aktif dalam belajar.

1. Wawancara/*Interview*

Yaitu cara memperoleh informasi dengan bertanya langsung kepada narasumber yang bersangkutan. Wawancara dilakukan dengan beberapa guru serta karyawan di Taman-Kanak-Kanak

2. METODE PENELITIAN

Handayani Wonosalam Demak.

2. Literatur

Yaitu cara memperoleh informasi dengan mengumpulkan data-data dari buku, artikel, surat kabar ataupun internet.

3.1. Proses atau Prosedur Berkarya

- a. Menentukan tema atau ide pokok, proyek akhir akan dibuat dengan konsep seperti apa.
- b. Mengumpulkan materi tentang bab pengenalan angka untuk TK kelompok B.
- c. Membuat *storyboard*.
- d. Membuat rancangan program sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.
- e. Mengumpulkan bahan yang digunakan untuk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

membuat karya proyek akhir, yaitu berupa musik dari lagu anak-anak yang dapat dijadikan sebagai audio pengiring dan contoh-contoh gambar yang unik dan menarik yang dapat dijadikan bahan.

- f. Melakukan rekaman untuk pengisi audio sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.
- g. Menggambar semua bahan yang dibutuhkan..
- h. Membuat layout dan desain.
- i. Pembuatan animasi.
- j. Menggabungkan program, desain, animasi dan audio agar

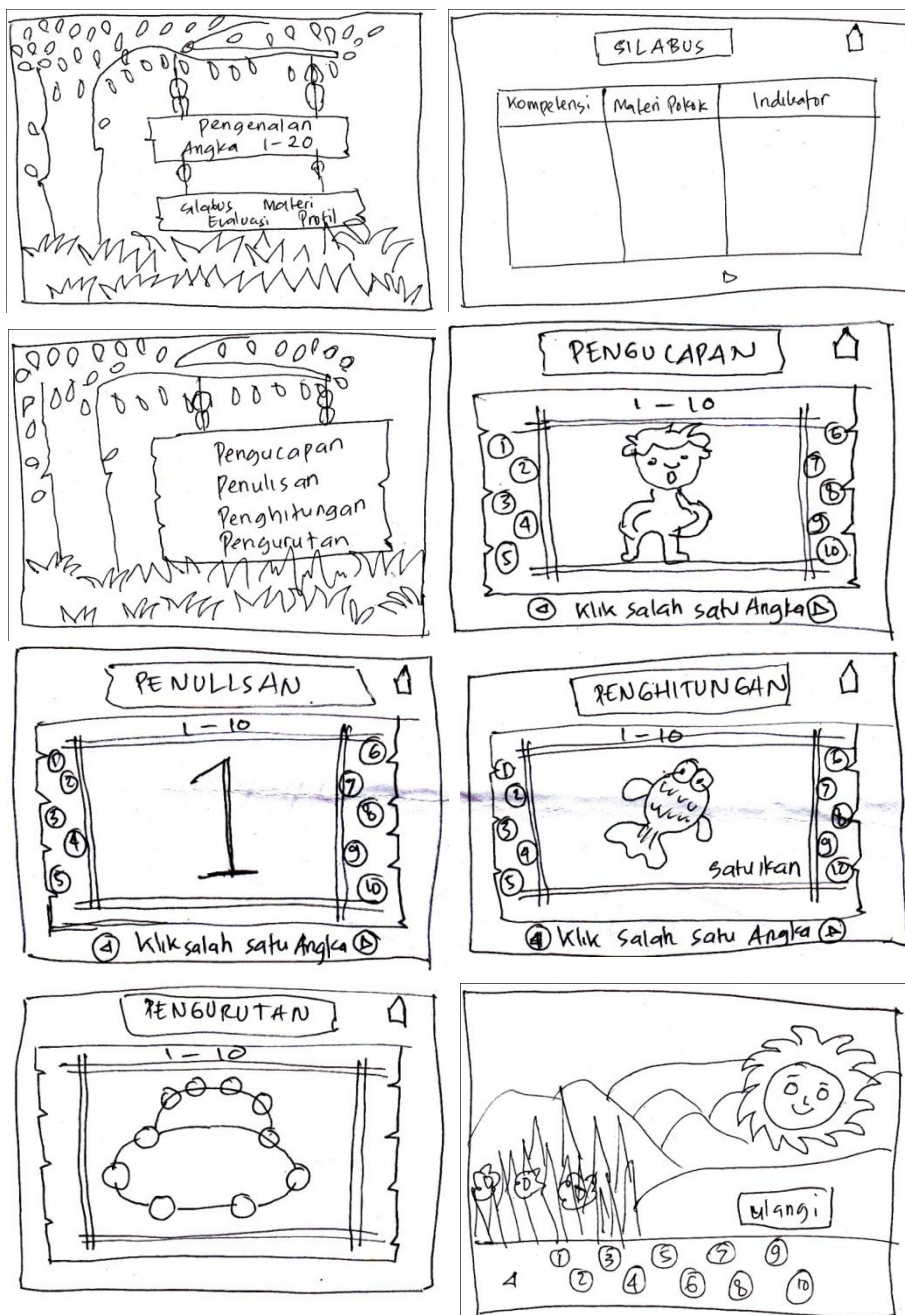
menjadi satu kesatuan yang utuh dan menarik.

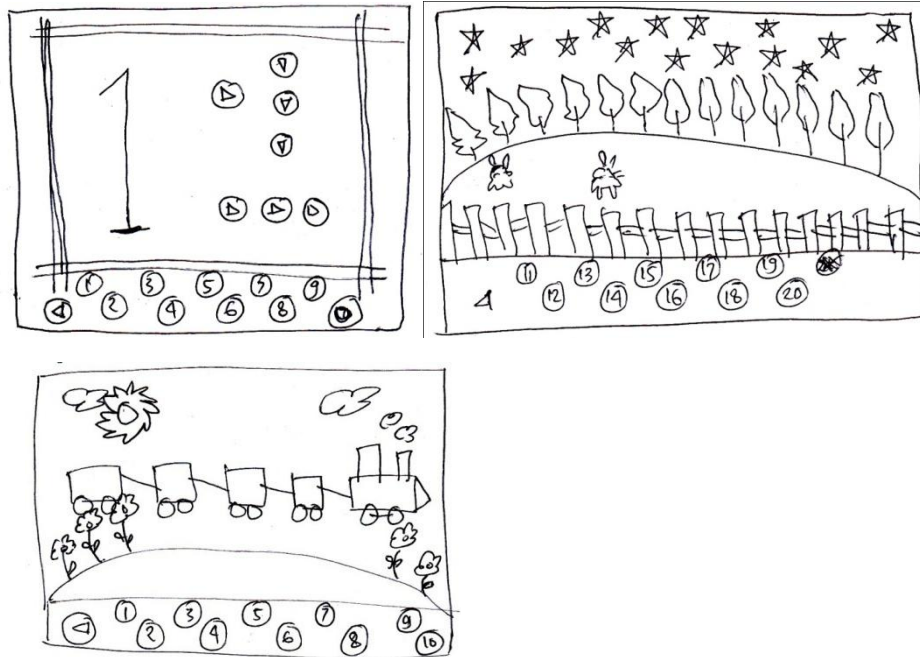
k. Mengubah format menjadi .exe

l. Membuat desain pengemasan, yaitu berupa label dan cover CD.

m. Pengemasan ke dalam bentuk CD.

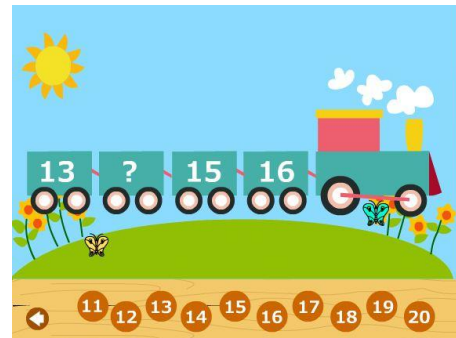
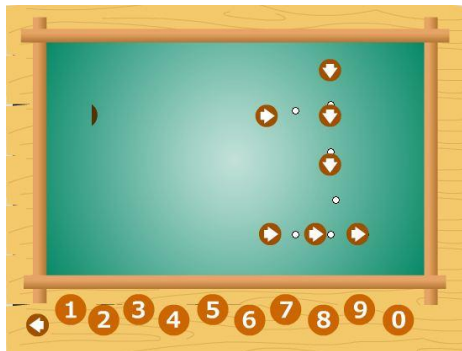
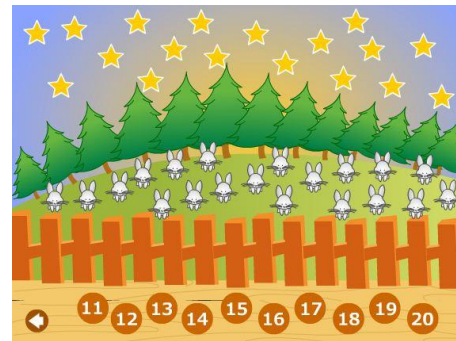
3.2. Storyboard





4. IMPLEMENTASI





5. KESIMPULAN

- a. Multimedia pembelajaran interaktif pengenalan angka 1 – 20 ini dapat memberikan pengenalan tentang pengucapan, penulisan, penghitungan dan pengurutan angka 1 – 20.
- b. Melalui media pembelajaran ini anak-anak TK Handayani Wonosalam Demak dapat belajar tentang pengenalan angka 1 – 20 sambil bermain.
- c. Melalui media pembelajaran ini anak-anak TK Handayani Wonosalam Demak dapat belajar tentang pengenalan angka 1 – 20 dengan lebih menyenangkan

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abi Abdallah. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan dan Operasinya dengan Pendekatan Pembelajaran Student Centered dan Media Cetak Gambar (Penelitian)*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Amalina Imadarty. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*, [online], (<http://amalina11.blogspot.com/2009/04/pendidikan-anak-usia-dini.html>), diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 00.40
- Anonim. 2009. *Mengenal Huruf dan Angka Sejak Usia Dini*, [online]. (<http://www.transmediapustaka.com/Info/mengenal-huruf-dan-angka-sejak-usia-dini.html>), diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 01.00
- Anonim. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Lotto Angka (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Asuhan Bunda) 0703327*, [online]. (<http://kumpulanskripsipaud.wordpress.com/2011/11/26/upaya-meningkatkan-kemampuan-mengenal-bilangan-anak-usia-dini-melalui-penggunaan-media-lotto-angka-penelitian-tindakan-kelas-di-paud-asuhan-bunda-0703327/>) diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 02.00
- Anonim. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini*, [online], (<http://yusufcyber.wordpress.com/2012/05/24/pengaruh-penggunaan-media-manipulatif-terhadap-kemampuan-mengenal-konsep-bilangan-pada-anak-usia-dini/>), diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 00.25
- Anonim. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Lotto Angka (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Asuhan Bunda) 0703327*, [online]. (<http://skripsi-pendidikanguru-anakusiadini.blogspot.com/2011/11/upaya-meningkatkan-kemampuan-mengenal.html>), diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 01.15
- Antonius Rachmat, S.Kom, Alphone Roswanto, S.Kom. 2006. "Pengantar Multimedia" dalam *MULTIMEDIA Semester Genap 2005/2006 – Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana

- Dicky Mardiansyah, 2012, *Pengertian Dan Macam-Macam Bilangan*, [online], (<http://tipssoftwarenew.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-macam-macam-bilangan.html>), diakses tanggal 14 November 2012 pukul 12.26)
- Drs. H. Endang Abutarya, M.Pd., 2011, *Catatan Sejarah Teori Bilangan*, [online], (<http://budayabila.weebly.com/1/post/2011/01/first-post.html>), diakses tanggal 14 November 2012 pukul 13.25)
- Halim. 2012. *Pengertian Storyboard*, [online]. (<http://halimyou.blogspot.com/2012/08/pengertian-storyboard-6.html>) diakses pada Senin, 10 Desember 2012 pukul 14.40
- Idham Arvio. 2012. *Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini*, [online]. (<http://educationvionet.blogspot.com/2012/02/pengenalan-angka-pada-anak-usia-dini.html>) diakses pada 15 Oktober 23.18
- Mila Faila. 2011. *Pengenalan matematika anak usia dini*, [online]. (<http://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengertian-matematika-anak-usia-dini/>) diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 00.50
- Nining Partiningtyas. 2012. *pengertian multimedia interaktif*, [online]. (<http://nining.dosen.narotama.ac.id/2012/02/06/pengertian-multimedia-interaktif/>) diakses pada 15 Oktober 2012 pukul 06.59
- Satria Multimedia, 2008, *Apa itu Multimedia*, [online], (http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html), diakses tanggal 14 November 2012 pukul 20.06)
- Sawerigading Uphe. 2012. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak*, [online], (<http://tkinsancita.blogspot.com/2012/05/skripsi-pengaruh-media-gambar-terhadap.html>), diakses pada 16 Oktober 2012 pukul 00.15