

GAME EDUKASI MENGENAL HURUF, ANGKA, WARNA UNTUK ANAK USIA 2-3 TAHUN

Arum Ningtyas, Abu Salam, M.Kom

*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

Early childhood education is a pre- primary education, which is a development effort that is intended for children from birth to the age of six years. Early childhood education cannot be equated with adult education. Talking about early childhood education cannot be separated from the method or way of providing such education to keep children happy . One such method is to play. There are many ways to introduce letters, numbers, and colors, including through a media or digital game called game. One type of games that is educational game can be taken the form of 2D or 3D. Educational game is a game that inserts elements of science. It reserves not only for children and students, but also a general nature that can be used by all parties. 2D educational is game created using Adobe Flash CS3 software, CorelDraw X4, and Adobe Audition 2.0, titled “Introducing Letters, Numbers, Colors for Children Age 2-3 Years”, personal computer-based applications that elevate the material letters, numbers, and colors.

Keywords: Early Childhood, Letters, Numbers, Colors, Games, Education

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya di singkat PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. PAUD memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Aktivitas PAUD tidak hanya di dalam kelas namun mencakup segala kegiatan yang terarah oleh pendidik. Peran pendidik tidak hanya oleh guru atau orang tua tapi juga melibatkan orang-orang dewasa di sekitarnya yang terlibat dalam proses pendidikan [2].

Menurut Ki Hajar Dewantara “Orangtua menjadi penuntun, pengajar dan sebagai pemberi contoh.” Jadi peran orang tua juga dibutuhkan untuk melanjutkan stimulasi yang dilakukan pendidik di PAUD agar bisa dilakukan di rumah supaya anak mendapatkan stimulasi yang berkesinambungan untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pendidikan anak usia dini tidak bisa disamakan dengan pendidikan orang dewasa. Berbicara tentang pendidikan anak usia dini tidak bisa lepas dari metode atau cara memberikan pendidikan tersebut untuk menjaga agar anak merasa senang. Salah satu metode tersebut adalah bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya [13]. Pengenalan huruf, angka, warna adalah salah satu materi pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD. Dari hasil survey penulis yang dilakukan di PAUD Islam Miftaul Janah, materi pengenalan huruf yang dikenalkan

adalah huruf vokal A, I, U, E, O.

Materi pengenalan angka yang dikenalkan adalah angka dasar dari 1 sampai 5. Materi pengenalan warna yang dikenalkan adalah warna dasar merah, kuning, hijau, biru, hitam.

a. Data Primer

Penulis mewawancarai guru yang bersangkutan tentang ketepatan tema yang diangkat penulis dengan materi pengenalan huruf, angka, dan warna.

2. METODE PENGUMPULAN DATA

b. Data Sekunder

Penulis melakukan studi pustaka melalui e-book, internet dan buku untuk mencari referensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan warna untuk anak usia 2-3 tahun.

c. Pemilihan Responden/ Target

Pemilihan responden atau target audien yang akan menjadi sasaran utama dari *game* edukasi pengenalan huruf, angka, dan warna ini adalah anak usia 2-3 tahun.

d. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi untuk menerapkan *game* edukasi ini adalah di PAUD Islam Miftaul Janah yang beralamat di Jl. Bintoro 2/ 54 Pandean Lamper, Gayamsari Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan suatu *game* edukasi harus sesuai dengan prosedur yang ada, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Ide Pokok

Menentukan ide pokok yang berupa konsep *game* edukasi yang akan dibuat sesuai dengan *storyline* dan alur yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Berikut adalah konsep untuk *game* edukasi ini:

Judul : *Game* edukasi Mengenal Huruf, Angka, Warna

Genre : Game Edukasi

Audiens : Masyarakat, khususnya anak usia 2-3 tahun

Image : menggunakan format AI dan JPG

Audio : Menggunakan format WAV dan MP3

Animasi : *Frame by frame* dan *motion tween*

Interaksi : menggunakan mouse.

Ukuran : 800 x 600 pixel.

b. Storyboard

- Tahap 1 – pembukaan, menampilkan logo pembuat dan *loading*.
- Tahap 2 – menu utama, menampilkan tiga tombol yaitu Belajar, Bermain, Keluar.
- Tahap 3 – menu Belajar, menampilkan tiga tombol yaitu Belajar Huruf, Belajar Angka, Belajar Warna.
- Tahap 4 – menu Bermain, menampilkan tiga tombol yaitu Bermain Huruf, Bermain Angka, Bermain Warna.
- ganti karakter.

4. PRINT OUT / HASIL KARYA

Game edukasi ini dimulai dari munculnya loading, kemudian tampilan menu utama. Dalam menu utama terdapat tiga menu yang bisa dipilih, yaitu menu Belajar, Bermain, dan Keluar.

a. Tampilan Loading



b. Menu Utama



c. Menu Belajar



d. Menu Belajar Huruf



e. Menu Bermain Huruf



f. Menu Bermain Angka



g. Menu Bermain Warna



5. KESIMPULAN

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berupa *game* edukasi “Game Edukasi Mengenal Huruf, Angka, Warna untuk Anak Usia 2-3 Tahun”, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembuatan *game* edukasi ini, diharapkan anak usia 2-3 tahun dapat mengenal huruf, angka, dan warna dari yang paling dasar.
2. Dengan adanya pembuatan produk berupa *game* edukasi ini, diharapkan dapat menjadi sebuah *game* edukasi yang menarik untuk belajar sambil bermain.
3. Dalam perkembangan teknologi seperti saat ini sebuah *game* edukasi yang interaktif sangat diperlukan oleh para pendidik dan orang tua dimana sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.

Haryuni, Sri (2008). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan*. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Universitas Negeri Padang

Henry, Samuel (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Ismail, Andang (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Mulyadi, Dedi (2012). *Belajar Otodidak CorelDraw*. Bandung: INFORMATIKA.

Munir (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Musfiroh, Tadkiroatun (2010). *Memperkenalkan Huruf dan Angka di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sihombing, Danton (2001). *Tipografi*

Dalam Desain Grafis. Jakarta:
Gramedia Pustaka Utama.

Suyanto, M (2005). *MULTIMEDIA
Alat untuk Meningkatkan Keunggulan
Bersaing.* Yogyakarta: ANDI.

Tim Wahana Komputer (2007).
*Tutorial 5 Hari: Mengolah Sound
dengan Adobe Audition 2.0.*
Yogyakarta: ANDI.

Vaughan, Tay (2006). *Multimedia :
Making It Work Edisi 6.* Yogyakarta:
ANDI.

[http://pembelajaran-
pendidikan.blogspot.com/2012/02/pen-
genalan-angka-pada-anak-usia-
dini.html](http://pembelajaran-
pendidikan.blogspot.com/2012/02/pen-
genalan-angka-pada-anak-usia-
dini.html)