

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN KONSEP BENTUK,
WARNA, UKURAN DAN POLA PADA TK PGRI 58 KALIPANCUR 01 SEMARANG
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Muslih, M.Kom, Aris Febriyanto

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131
Telp : (024) 3517261, Fax : (024)3520165
E-mail :kucritaris@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan di Indonesia adalah seluruh pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia, baik itu secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Teknologi dalam pembelajaran telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang ditandai dengan interaksi tatap muka antara guru dan siswa baik di kelas maupun di luar kelas sehingga teknologi dalam pembelajaran diartikan sebagai media untuk mendistribusikan pesan. Adanya multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Dengan desain pembelajarn yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interatif, lebih efektif, kualitas belajar belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan sikap dan minat belajar belajar siswa dapat ditingkatkan.Pada usia dini, anak sangat membutuhkan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk menjawab persoalan tersebut, maka penulis membuat media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bentuk, warna, ukuran dan pola pada TK PGRI 58 Kalipancor 01 Semarang.

Kata kunci : Bentuk, media pembelajaran interaktif, Pola, Ukuran, Warna.

ABSTRACT

Education in Indonesia is a whole education held in Indonesia, whether it is structured or unstructured . Technology has changed the face of learning in different learning with traditional learning process characterized by face-to- face interaction between teachers and students both in the classroom and outside the classroom so that learning technology is defined as a medium to distribute the message. The existence of multimedia interactive learning (MPI) can help teachers to design learning creatively . With the design of creative learning , it is expected the learning process into an innovative , exciting , more iterative , more effective , the quality of student learning can be enhanced learning , teaching and learning can be done anywhere and at any time , and the attitude and interest in learning students' learning can be improved. At an early age , children are in need of learning interactive, engaging and fun . So it takes an interactive learning media to address these issues , the authors create interactive learning media to introduce shapes , colors , sizes and patterns in TK PGRI 58 Kalipancor 01 Semarang .

Keywords : Shape , interactive learning media , pattern , size , color .

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini telah memasuki berbagai bidang diantaranya pendidikan, terkait masalah yang dikemukakan diatas maka penulis akan menekankan pembahasan pada pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan dengan multimedia interaktif. TK PGRI 58 KALIPANCUR 01 SEMARANG mengharapkan teknologi multimedia yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar di TK tersebut, pengajar dan murid memerlukan sarana pendukung yang dapat membantu proses belajar

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif ini bisa digunakan untuk membantu perkembangan kemampuan kognitif anak sehingga jumlah anak yang mengalami gangguan perkembangan dan mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh akan menurun. Dengan media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bentuk, warna, ukuran dan pola pada TK PGRI 58 Kalipancur Semarang, ini siswa bisa belajar dengan mudah dan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interkatif sehingga kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan.

mengajar yang lebih interaktif, seperti yang ditulis oleh Daryanto dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik akan memberikan manfaat yang besar bagi guru dan siswa. Sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interkatif sehingga kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan.

Sehingga penulis ingin membuat media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bentuk, warna, ukuran dan pola pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang, guna meningkatkan pencapaian perkembangan kognitif.

1.1.2 Pembatasan Masalah

Di era modern ini para pelajar mulai mengikuti perkembangan teknologi. Khususnya media-media untuk pembelajaran, mulai dari laptop, smartpone, tablet PC, dll. Pengajar dan murid memerlukan sarana pendukung yang dapat membantu proses belajar mengajar yang lebih interaktif, seperti yang ditulis oleh Daryanto dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran, apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik akan memberikan manfaat yang besar bagi guru dan siswa. Sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik

dan interkatif sehingga kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan.

1.2 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan dari pada pembuatan proyek akhir ini adalah terwujudnya media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bentuk, warna, ukuran dan pola pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang untuk meningkatkan

pencapaian perkembangan kognitif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interkatif sehingga kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan dan membantu sejumlah anak yang mengalami gangguan perkembangan akibat gangguan perkembangan kemampuan kognitif anak.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pariwisata

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Latuheru, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga hal yang dikemukakan itu bisa sampai pada penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media

itu disebut media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk membantu siswa belajar secara optimal dan mempermudah interaksi pendidik dengan siswa itu sendiri sehingga tujuan belajar tercapai. Manfaat media pembelajaran antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

3.1.1 Pemilihan Alat

1. Identifikasi perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah satu unit PC Desktop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Pentium(R) Dual Core
- b. Memory 2GB

- c. VGA Intel(R) G33/G31 Express Chipset Family
- d. Hardisk 320 GB
- e. Mouse Logitech

2. Identifikasi perangkat lunak

- a. Adobe Flash CS6, merupakan *software* utama dalam perancangan media interaktif. *Software* ini digunakan untuk membuat aplikasi dan animasi.

b. Adobe Photoshop CS6, merupakan *software* yang digunakan untuk mengedit gambar, background, logo, dll.

c. Adobe Premiere Pro CS6, *software* yang digunakan untuk mengedit video.

d. CorelDraw X4, *software* untuk membuat vektor seperti ikon dll.

4. HASIL KARYA

4.1 Print Out dan Spesifikasi Karya

Media Pembelajaran ini dimulai dengan opening. Dalam menu utama terdapat lima menu yang bisa dipilih, yaitu menu silabus, evaluasi, belajar warna, belajar bentuk geometri, belajar ukuran, dan belajar pola.



Gambar 4.1 Tampilan utama.

4.1.2 Spesifikasi Karya

Multimedia Pembelajaran ini mempunyai resolusi 1000 x 600 pixel. Pada tampilan *default*, media pembelajaran ini dibuat *fullscreen* dan terdapat pengaturan untuk merubahnya menjadi ukuran aslinya. media pembelajaran ini menggunakan format .swf dan .exe (*Flash Projector*) dengan tujuan agar mudah dijalankan pada semua *sistem operasi Windows*.

4.2 Karya

4.2.1 Ilustrasi

Dalam media pembelajaran ini terdapat tiga tipe *background*, antara lain *background* pemandangan gunung, *background* pemandangan hutan, *background* di dalam rumah

a. Analisis Karya

Dalam *background* menu hanya berupa garis diagonal putih dan beberapa gradien warna. Dalam *background* loading berupa gambar stadion sepakbola.

4.3 Background

a. Deskripsi Karya

Terdapat dua karakter yang ada dalam media pembelajaran interaktif ini. Karakter tersebut dibuat sebagai tokoh utama dalam tema media pembelajaran ini, yaitu seorang kakek yg berjulan balon dan anak tk.

b. Analisis Karya

Konten Background perpaduan warna menggambarkan kesan aneka ragam.

4.3.1 Menu Pariwisata

a. Deskripsi Karya

Menu belajar warna, terdiri dari dua bagian yaitu belajar dan bermain. Bagian belajar akan di kenalkan macam warna dan pada bagian bermain, anak dituntut bias mengenali warna yang benar.

b. Analisis Karya

Terdapat Sembilan warna yg di perkenalkan kepada anak agar dapat dikenali, dengan memperlihatkan

benda yang memiliki warna sesuai dengan kenyataannya, sehingga anak

akan dapat membedakan warna pada menu bermain warna.

4.3.2 Pengolahan Audio

Pada media pembelajaran anak, audio sangatlah penting bagi keefektifan pembelajaran, karena anak tentu belum bisa membaca, sehingga sangat memerlukan suara percakapan.

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Mengenalkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang”, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk memudahkan metode pengajaran yang digunakan oleh guru agar siswa lebih memahami materi lebih dalam dan dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar yang komunikatif bagi peserta didik.

2. Dengan “Media Pembelajaran Interaktif Mengenalkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang” dapat

memberikan visualisasi tentang pengenalan bentuk, warna, ukuran dan pola menggunakan konsep dan unsur multimedia.

5.2 Saran

Dari hasil penyusunan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif “Media Pembelajaran Interaktif Mengenalkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola pada TK PGRI 58 Kalipancur 01 Semarang” penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam membuat media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka akan bisa digunakan untuk belajar-mengajar agar tepat guna.

2. Desain yang digunakan hendaknya dibuat dengan semenarik mungkin agar

peserta didik lebih tertarik lagi dalam mempelajari bentuk, warna, ukuran dan pola.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sujiono, Yuliani Nuraini. (2011).
Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini
Jakarta:PT Indeks.2
- [2] Hildayani, R. (2005). Psikologi
Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas
Terbuka. 16.
- [3] Sujiono, Yuliani Nuraini. (2011).
Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
Jakarta:PT Indeks. 3
- [4] Patmonodewo, Soemiati.
(2003). Pendidikan Anak Pra Sekolah.
Jakarta:
RinekaCipta.
- [5] Patmonodewo,
Soemiati.2003. Pendidikan Anak Pra
Sekolah. Jakarta:
RinekaCipta. 28
- [6] Undang-undang RI No.20 Tahun
2003, Tentang Sistem Pendidikan
Nasional.
- [7] Daryanto, *Media pembelajaran*, Satu
Nusa Bandung 2010. 50
- [8] Suyanto, M. (2005). Multimedia Alat
Untuk MeningkatkanKeunggulan
Bersaing.Yogyakarta: Andi.
- [9] Adi Kusrianto, *Pengantar Desain
Komunikasi Visual*, (Yogyakart: Andi
Offset, 2007), hal. 46
- [10] Eko Nugroho, *Pengenalan teori
warna*, (Yogyakarta: Andi, 2008), hal. 1
- [11] Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer;
Teori Grafis Komputer*, (Yogyakarta:
Andi Offset, 2005), hal. 44-45