

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain[2]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai sebuah perantara yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan serta menyampaikan pesan (dalam hal ini materi pembelajaran). Semakin baik media tersebut dirancang serta digunakan, semakin baik pula media tersebut dalam menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan. Dengan begitu pemanfaatan dan penggunaan media dapat menunjang efektifitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat sudah merambah dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar pada taman kanak – kanak yaitu pengembangan kognitif. Pengembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah hasil dari proses belajar. Dengan menentukan bermacam – macam alternatif diharapkan membantu anak – anak mengembangkan kemampuan logika pengetahuan dan guna melatih menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi, serta mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Mengacu pada kompetensi dasar taman kanak- kanak bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain adalah salah satu dari prinsip-prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Banyak terjadi kesalahan pemilihan permainan pada anak-anak, karena kurangnya pengawasan untuk memilih permainan

yang cocok untuk umur dan manfaat dari permainan dalam game edukasi tersebut. Permainan yang sering diterapkan dalam bidang pendidikan sering disebut dengan *game* edukasi [13]. Game edukasi banyak dikembangkan karena sangat berperan dalam dunia pendidikan saat ini. Dari hal tersebut, *game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai sebuah metode pembelajaran alternatif yang memberikan berbagai manfaat seperti melatih kemampuan motorik anak dengan adanya berbagai bentuk warna, pola, dan bentuk. Dengan adanya *game* edukasi ini dapat memberikan pembelajaran yang tidak monoton dan lebih kreatif untuk digunakan oleh anak-anak.

Proses pembelajaran yang tadinya terikat waktu dan tempat hanya bisa dilakukan dengan alat peraga yang hanya ada di sekolah, sekarang sudah bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dengan demikian akan menambah waktu belajar anak yang tadinya hanya dilakukan di sekolah sekarang dapat dilakukan diluar jam sekolah. Salah satu pelajaran yang diberikan di taman kanak-kanak adalah tentang mengenalkan macam –macam

profesi disekitar kita. Mengenalkan macam profesi kepada anak sejak dini, diharapkan anak memiliki pandangan akan profesi yang mereka minati. Dengan menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran, anak akan lebih tertarik karena didalamnya mengandung unsur animasi dan suara sehingga membuat anak tidak bosan.

2. METODE PENGUMPULAN DATA

Jenis data yang digunakan untuk mendukung perancangan dan pembuatan proyek akhir ini, adalah data primer dan data sekunder:

- a) Data primer yang dibutuhkan adalah, informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengenalan alat transportasi umum terhadap siswa, meliputi pendekatan pembelajaran dan alat yang digunakan dalam pembelajaran. Data ini didapatkan secara langsung melalui wawancara dengan

- guru/ pengajar.
- b) Data sekunder yang dibutuhkan adalah, referensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengenalan bentuk, fungsi, dan nama, referensi yang berkaitan dengan alur kerja dalam pengembangan game berbasis mobile. Data tersebut didapatkan melalui e-book, internet, buku referensi.

Ada pun teknik pengumpulan data untuk pembuatan proyek akhir ini yang dilakukan adalah melalui wawancara dan studi pustaka:

- a) Penulis mewawancarai guru yang bersangkutan tentang ketepatan tema yang diangkat penulis dengan materi pengenalan profesi.
- b) Penulis melakukan studi pustaka melalui e-book, internet dan

buku untuk mencari referensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengenalan macam profesi untuk anak usia 4-6 tahun.

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 Macam Alat Transportasi Umum

Genre : Game Edukasi

Audiens : Masyarakat, khususnya anak usia 4-6 tahun

Image : menggunakan format PNG dan JPG

Audio : menggunakan *backsound* Instrumen dan hasil *recording*.

Animasi : menggunakan teknik frame by frame dan motion tween.

Interaksi : menggunakan mouse.

Resolution : 1280 x 800 pixel

b. Storyboard

Tahap 1 – pembukaan, -----

loading.

Tahap 2 – menu utama, menampilkan lima tombol yaitu bermain, profil, *sound*, bantuan dan exit.

Tahap 3 – menu bermain, terdapat 3 tombol pilihan lagi yaitu Game A, Game B, dan Game C.

Tahap 4 – menu profil, pada menu ini berisi nama pembuat game.

Tahap 5 – menu *sound*, pada menu ini berisi pengaturan suara nyala mati.

Tahap 6 – menu bantuan, pada menu ini berisi instruksi cara bermain.

Tahap 7 – tombol *close*, untuk keluar dari permainan.

Tahap 8 – menu game A, pada menu ini berisi potongan-potongan karakter profesi yang dimana nanti pemain *game* ini diminta untuk menyatukan potongan – potongan karakter profesi tersebut agar menjadi karakter yang utuh. Apabila pemain salah dalam memilih maka pemain akan kehilangan 5 detik dari

waktu yang sudah di sediakan selama 30 detik. Jika pemain berhasil dengan benar maka akan muncul reward dan keterangan karakter profesi tersebut.

Tahap 9 – menu game B, pada menu ini menampilkan karakter-karakter profesi disebelah kiri dan disebelah kanan menampilkan tempat kerja salah satu karakter profesi tersebut. Pemain diminta untuk mencocokkan antara karakter profesi tersebut dengan tempat kerjanya. Apabila pemain salah dalam memilih maka pemain akan kehilangan 5 detik dari waktu yang sudah di sediakan selama 30 detik. Jika pemain berhasil dengan benar maka akan muncul reward dan keterangan tempat kerja profesi tersebut.

Tahap 10 – menu game C, pada menu ini menampilkan karakter profesi beserta tempat kerjanya masing-masing, disini pemain diminta untuk membantu mencari alat kerja profesi tersebut dengan tepat dan benar. Apabila pemain salah dalam memilih maka pemain akan kehilangan 5 detik dari waktu yang sudah di sediakan selama 30 detik. Jika pemain berhasil dengan benar maka akan muncul reward dan keterangan alat kerja profesi tersebut.

4. PRINT OUT HASIL KARYA

Game ini dimulai dengan munculnya logo beserta loading, setelah itu akan masuk ke menu utama, dengan tampilan animasinya, lalu jika ingin bermain tinggal menekan tombol *play* setelah itu akan muncul 3 pilihan, dimana untuk menyelesaikan semua pilihan itu harus dimulai daripilihan yang pertama.

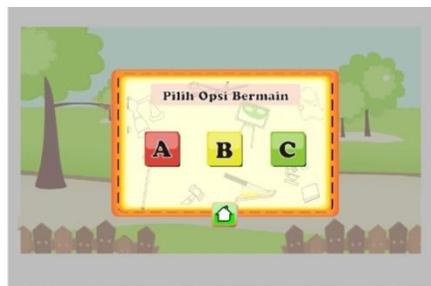
a. Tampilan Loading



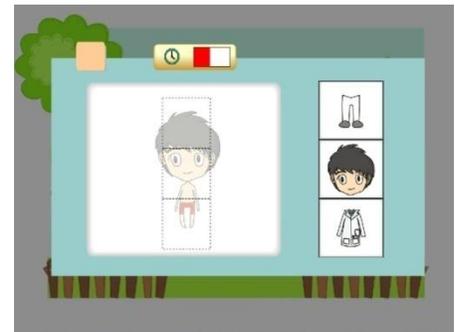
b. Menu Utama



c. Pilihan Permainan



d. Tampilan Saat Bermain



e. Tampilan Saat Benar Menjawab



f. Tampilan Saat Gagal Menjawab



g. Tampilan Saat Berhasil Menyelesaikan Semua Permainan



5. KESIMPULAN

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berupa *game* edukasi “Game Edukasi Pengenalan Berbagai Macam Profesi untuk Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Android”, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi ini berisikan tentang pengenalan macam-macam profesi disekitar kita.
2. Penyampaian materi menggunakan *game* edukasi dapat lebih bervariasi baik dari segi gambar, animasi dan audio sehingga anak-anak lebih tertarik.
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

Ahmad Iskak, S.Pd., M.Pd. dan Dra. Yustinah, M.Pd. (2008). *Bahasa Indonesia Kelas X*. Erlangga. 91-92

Asnawir, dkk. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Bambang, Riyanto (2006). *Mobile Learning*. Bandung: Informatika

Benny A. Pribadi, dkk(2008), *Komputer dalam kegiatan pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Fanani , A. Zainul dan Arry Maulana Syarif (2009). *Membuat Mini Games Seru dengan Flash*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.3 Yogyakarta. 107

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.

Madcoms (2011). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Jakarta: Andi Publisher.

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

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

Nararya Rahardyan B, S.pd.(2013). *Mengenal Berbagai Jenis Profesi sebagai Pilihan karir Masa Depan*. Jakarta: Paramitra Publishing.

Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (edisi pertama, cetakan ke-10). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sihombing, Danton (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Surianto Rustan, S.Sn. (2009). *Lay out Dasar dan Penerapannya*. 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.

Yusa Biran, H. Misbach (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita. 1st ed.* Jakarta: Pustaka Jaya.
<http://www.m-edukasi.web.id/2011/10/penjelasan-tentang-graphical-user.html>, diakses pada 01 Oktober 2014 pukul 11.49

<http://www.scribd.com/Pengertian-&-Fungsi-Desain-Grafis.html>, diakses pada 03 Oktober 2014 pukul 17.00.