



Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini

Jumiati¹, Halifa Rahakabauw², Erna Budiarti³

^{1,2,3}Sekolah Pascasarjana, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Email: jumiatabau0@gmail.com, ifa.mkw18@gmail.com, bbbudiarti@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-04-20 Revised: 2022-05-28 Published: 2022-06-07 Keywords: <i>Adobe flash; Early Childhood; Multimedia; Media Learning.</i>	Multimedia is a combination of the components of the information in the form of text, images, sounds, animations and videos are hosted in the computer for stored, processed and presented either in a linear or interactive. A medium that contains only one of these components can still be called multimedia. Digital Learning Media For early childhood it is the Media that provide information about the learning of children, among others; Learn to know the names of animals and plants, know the forms of animals and plants, know the sound of animals, know how to breed animals, know how the preservation of animals and plants, to foster a sense of love for the environment. In the Media there are animations, images, sounds and music. With music, children can channel his emotions positively so that it was able to encourage yourself to do something good and useful. In this case the motivation will give hope, strength and optimism so that it has a fighting spirit to do a particular activity, such as learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-04-20 Direvisi: 2022-05-28 Dipublikasi: 2022-06-07 Kata kunci: <i>Adobe flash; Anak Usia Dini; Multimedia; Media Pembelajaran.</i>	Multimedia merupakan gabungan dari komponen-komponen informasi berupa teks, gambar, suara, animasi dan video yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linier maupun interaktif. Suatu Media yang berisi hanya salah satu komponen tersebut masih dapat disebut multimedia. Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini merupakan Media yang memberikan informasi tentang pembelajaran anak-anak, antara lain; belajar mengenal nama hewan dan tumbuhan, mengenal bentuk hewan dan tumbuhan, mengenal suara hewan, mengenal cara berkembang biak hewan, mengenal cara pelestarian hewan dan tumbuhan, hingga menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Dalam Media ini terdapat animasi, gambar, suara dan musik. Dengan musik, anak dapat menyalurkan emosinya secara positif sehingga mampu memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini motivasi akan memberikan harapan, kekuatan dan optimisme sehingga memiliki semangat juang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, misalnya belajar.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep penyelenggaraan pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern, pembelajaran modern ini ditandai dengan penyampaian materi menggunakan media digital, media digital menjadi salah satu komponen pembelajaran yang penting. Proses pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan khususnya bagi anak usia dini. Masa emas 0-8 tahun (golden age) merupakan masa yang penting untuk menyerap pembelajaran secara maksimal sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap

masa depannya. Sebagai pendidik masa emas anak sudah seharusnya dikenalkan dengan memanfaatkan dunia digital tentu dengan terus kita awasi dengan bijaksana dan terarah, penggunaan digital dapat memberikan variasi dan inovasi pada pembelajaran, peran guru dan orang tua sangat penting untuk mempersiapkan media dengan maksimal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Media digital dapat memberikan ilmu pengetahuan sebagai penyegaran pada proses pembelajaran dan dapat membuat anak menjadi lebih aktif, senang tanpa ada unsur paksaan.

Media pembelajaran digital berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, media digital ini simulasi dengan tujuan pembelajaran ini dapat digunakan

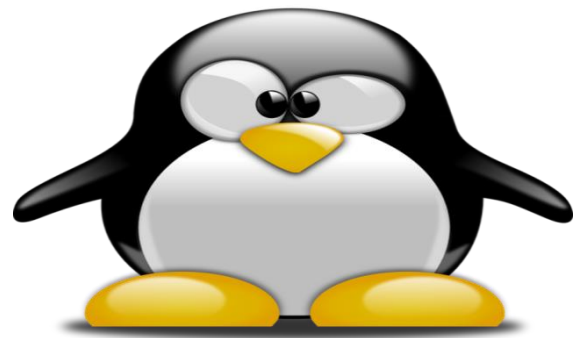
sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki pola pembelajaran learning by doing, berdasarkan pola yang dimiliki oleh Media tersebut, pemain dituntut untuk melihat, membaca dan memahami yang disediakan oleh Media akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa Media Pembelajaran dapat menunjang proses pendidikan, media Pembelajaran unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Media pembelajaran digital untuk anak usia dini ini merupakan media yang memberikan informasi tentang pembelajaran anak-anak, antara lain; belajar mengenal nama hewan dan tumbuhan, mengenal bentuk hewan dan tumbuhan, mengenal suara hewan, mengenal cara berkembang biak hewan, mengenal cara pelestarian hewan dan tumbuhan, hingga menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Dari latar belakang di atas maka peneliti melakukan suatu analisa dan perancangan pengembangan media pembelajaran digital anak usia dini untuk menjadi suatu media pembelajaran yang lebih menarik.

II. METODE PENELITIAN

Dalam Media ini diperlukan perancangan sebuah Adobe Flash dengan rancangan yang baik, menarik, berkesan dan mudah dimengerti, tampilan interaktif yang baik mengutamakan nilai keindahan dan keluwesan bentuk tidak monoton sehingga, dari awal pengguna atau pemakai sudah mempunyai kesan yang baik dan tidak bosan untuk mengetahui informasi selanjutnya yang ada dalam Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini, media ini dibuat dengan unsur hiburan yang interaktif yang berwawasan, berikut gambar-gambar animasi dengan warna dan bentuk yang bervariasi. Media ini juga dilengkapi dengan instrumen musik agar animasi yang ditampilkan akan tampak lebih menarik Pembuatan Media Program Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini memerlukan beberapa tahapan yang dikerjakan secara berurutan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini diperlukan sebuah perancangan Adobe Flash dengan rancangan baik, menarik dan berkesan bagi si pemakai atau pengguna, tampilan interaktif yang baik mengutamakan nilai keindahan dan keluwesan bentuk juga tidak monoton sehingga, si pemakai atau pengguna sudah mempunyai kesan yang baik dan tidak bosan untuk mengetahui informasi selanjutnya yang ada dalam Media tersebut. Berikut penulis memberikan gambaran hasil dari printscreen dan penjelasan dari Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini.





Gambar 1-7. Tampak Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini.

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini untuk anak usia Dua sampai Lima tahun dengan menggunakan Adobe Flash CS4 ini, dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Kebutuhan Dasar

Perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan dalam Adobe Flash CS5:

a) Perangkat Keras (Hardware)

- 1) Prosesor : Pentium 4, 1.40GHz
- 2) Memory RAM : 2 GB
- 3) Hardisk : Minimal 1 GB ruang kosong
- 4) CD-ROM: Minimal 2X
- 5) Monitor: SVGA 2048 X 1536 pixel dengan 32 bit warna
- 6) Mouse: Alat penunjuk dan pembuatan animasi
- 7) Speaker: Untuk output musik dan suara.

b) Perangkat Lunak (Software)

- 1) Sistem operasi: Windows XP, Windows Vista, Windows 7

- 2) Media: Adobe Flash CS5

2. Kebutuhan Tambahan

Untuk menjadikan animasi menjadi lebih baik di perlukan kebutuhan tambahan yaitu:

a) Perangkat Lunak (Software)

- 1) Cool Edit Pro dan Audacity: Untuk pengeditan suara

- 2) Notepad++: Untuk Pembuatan kode di XML

- 3) Photoshop CS5: Untuk Pengeditan Gambar Animasi

b) Ketrampilan (Skill and Brainware)

- 1) Imajinasi: Membuat jalan cerita dan konsep animasi

- 2) Kreativitas: Menuangkan imajinasi ke dalam stage

- 3) Sketsa: Untuk membuat berbagai objek animasi

- 4) Sense of music: Untuk menghidupkan proyek animasi atau Media.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada akhirnya Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini ini diharapkan dapat membantu anak dalam belajar dan memahami segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Media ini cukup memberikan fasilitas-fasilitas yang sangat mudah dalam penggunaannya untuk anak dan disertai tampilan program dari form ke form yang variatif dan interaktif, karena adanya animasi yang menarik. Metode penyampaian materi yang jelas, praktis dan mudah dipahami serta di satu-padukan dengan penggunaan suara dan media gambar berupa animasi yang akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak sehingga dapat membangkitkan semangat dan keinginan mereka untuk memahaminya, di samping itu, penggunaan metode yang melibatkan peran serta orang tua sebagai pembimbing yang selalu mendampingi anak-anak dalam proses pengenalan dan pembelajaran program ini, akan banyak membantu anak dalam proses pemahaman materi yang ada.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara

komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Posing Problem Berkelompok dan Metode Ceramah. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 69–75. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.107>
- Dian Kristiani, 2011. Dunia Binatang. Bogor: Penerbit Cikal Aksara. Madcoms, 2008. Panduan Lengkap: Adobe Flash CS3 Profesional . Jakarta : Penerbit Andi.
- Diana, 2011. Petualangan Seru Dunia Binatang. Jakarta : Penerbit Pustaka Anggrek.
- Madcoms. 2009. Student Book Series Adobe Flash CS4 Professional. Jakarta: Penerbit Andi
- Pratama bayu, Kurniawan, Maret 2010. Mengenal Hewan & Tumbuhan Asli Indonesia. Jakarta: Penerbit Cikal Aksara. <http://warungflash.com/2009/10/efek-salju> diakses hari Sabtu tanggal 13 Agustus 2015. <http://warungflash.com/2009/07/soal-pilihan-ganda-3> diakses hari Kamis tanggal 3 Agustus 2015.
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Susanto, S., Sidqi, M., & Fajar, D. A. (2022). Evaluasi Kesiapsiagaan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Pekalongan dalam Penyediaan Mutu dan Inklusivitas Pembelajaran Pasca Pandemic. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 42–49. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.111>
- Time Sunrise Picture, 2010. Cara Asyik Belajar Ilmu Pengetahuan Untuk Anak. Jakarta : Penerbit Cikal Aksara
- Time Sunrise Picture, Februari 2011. Mengenal Hewan Liar dan Jinak Jakarta : Penerbit Cikal Aksara