

ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TK AL ANHAR BOJONG GEDE JAWA BARAT

Jehan Saptia Kurnia
Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma
jehansaptiakurnia@gmail.com

Abstrak

Mengembangkan kemampuan membaca sejak dini (TK) sangatlah penting dalam kehidupan anak selanjutnya termasuk dalam persiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan kemampuan membaca diharapkan anak-anak dapat menambah kosa kata baru dan dapat membaca dengan baik nantinya sehingga mampu bersosialisasi dengan baik serta dapat mengembangkan pola berpikir yang kreatif pada diri anak. Terdapat suatu hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan metode pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar dengan efektif serta menyenangkan diperlukan sumber belajar atau alat peraga yang menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif (multimedia) yang berisi gambar bergerak, suara serta tulisan, merupakan salah satu media alternatif pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu belajar siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis mencoba membuat Aplikasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. Hasil implementasi dan validasi memperlihatkan bahwa aplikasi yang dibuat sudah layak digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca. Pemanfaatan media interaktif berbantuan komputer seperti ini mampu menyediakan simulasi dan umpan balik langsung sehingga berpotensi menarik perhatian dan memotivasi anak dalam belajar.

Kata Kunci : membaca, media, pembelajaran.

Abstract

Developing reading skills from an early age (kindergarten) is very important in a child's life , including the preparation of subsequent children entering further education . With the expected reading ability of children to new vocabulary and can read well will thus be able to socialize well and can develop creative thinking in children .There are some things that need to be considered in determining the learning methods to motivate students to learn effectively and learning resources needed fun or interesting props and fun . The selection of instructional media using interactive animation media (multimedia) that contains moving pictures , sound and text, is one of the alternative media that can be used as a learning tool in the learning study aids Siwa . In this study the authors tried to make Applications Improve Student Reading Ability . Implementation and validation results showed that the application has been made fit for use as learning to improve reading skills . The use of interactive media such as computer -aided simulation and is able to provide immediate feedback so that potentially attract attention and motivate children to learn .

Keywords : Reading, media, Learning.

1. Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan sebagai lembaga pendidikan pra-sekolah yang memiliki tugas utama yaitu mempersiapkan siswa dengan mengembangkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan, intelektual dan bahasa. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa Taman Kank-Kanak merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah yang mengembangkan berbagai kemampuan, yang

salah satunya meningkatkan kemampuan membaca.

Mengembangkan kemampuan membaca sejak dini (TK) sangatlah penting dalam kehidupan anak selanjutnya termasuk dalam persiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan kemampuan membaca diharapkan anak-anak dapat menambah kosa kata baru dan dapat membaca dengan baik nantinya sehingga mampu bersosialisasi dengan baik serta dapat

mengembangkan pola berpikir yang kreatif pada diri anak.

Berdasarkan studi laporan pada TK Al-ANHAR mengungkapkan, diketahui 7 anak mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran membaca huruf dan kata. Sisanya sekitar 20 anak mampu memahami materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran melalui metode membaca menggunakan papan tulis, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik minat anak dalam belajar membaca.

Transformasi pengajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat membantu tugas pendidik dalam meningkatkan minat belajar serta membantu kreatifitas anak didik untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah sehingga potensi kecerdasan anak dapat digali sejak dini. Suryabrata dalam Ilham (2008:I-19).

Terdapat suatu hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan metode pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar dengan efektif serta menyenangkan diperlukan sumber belajar atau alat peraga yang menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif (multimedia) yang berisi gambar bergerak, suara serta tulisan, merupakan salah satu media alternatif pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu belajar siswa dalam pembelajaran.

Multimedia dirancang secara sistematis dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya nantinya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan yaitu pengembangan metode pengajaran akan lebih efektif untuk siswa kelas B di TK Al-ANHAR dengan menggunakan sistem multimedia yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa.

2. Metode Penelitian

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan guna memenuhi kebutuhan dalam penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

2.1. Teknik Pengumpulan data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan guna memenuhi kebutuhan dalam penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan Langsung (Observasi)
Penulis melakukan penelitian dengan cara pengamatan langsung ke objek penelitian serta melihat animasi-animasi pada pembelajaran sejenis, guna memperoleh informasi dan data yang diperlukan.
2. Metode Wawancara (Interview)
Penulis bertindak sebagai pewawancara dengan Kepala Sekolah TK Al Anhar yang bertindak sebagai responden, guna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.
3. Metode Kepustakaan
Penulis melakukan studi pustaka dalam pengumpulan data dan informasi dengan browsing internet, membaca buku atau literatur yang memiliki hubungan dengan materi Skripsi yang dibahas. antara lain web dan jurnal mengenai animasi pembelajaran dan pendidikan serta buku-buku penunjang lainnya.

2.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini, yaitu Model Waterfall. Model Waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari:

1. Analisis kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. Pembuatan kode program (Code generation)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian (Testing)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

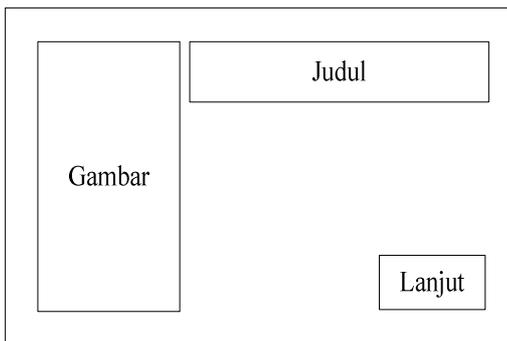
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Storyboard

a. Rancangan Halaman Judul

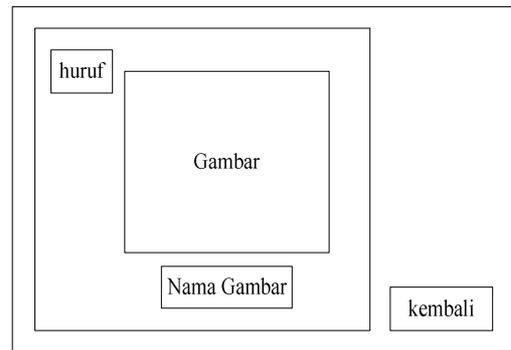
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard judul yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.1 Rancangan Halaman Judul

b. Rancangan Halaman Huruf

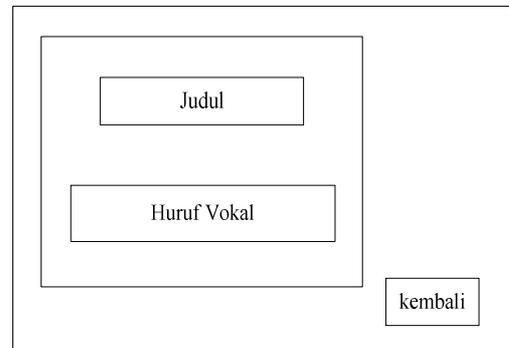
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard huruf yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.2 Rancangan Halaman Huruf

c. Rancangan Halaman Huruf Vokal

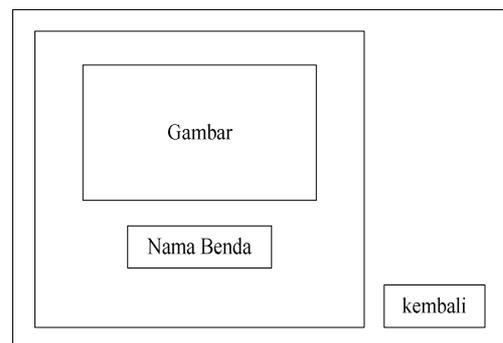
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard huruf vokal yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.3 Rancangan Halaman Huruf Vokal

d. Rancangan Halaman 2 Suku Kata

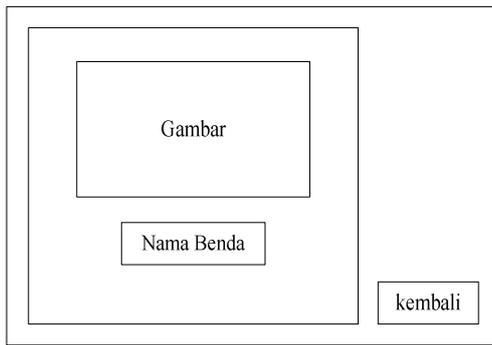
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard 2 suku kata yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.4 Rancangan Halaman 2 Suku Kata

e. Rancangan Halaman 3 Suku Kata

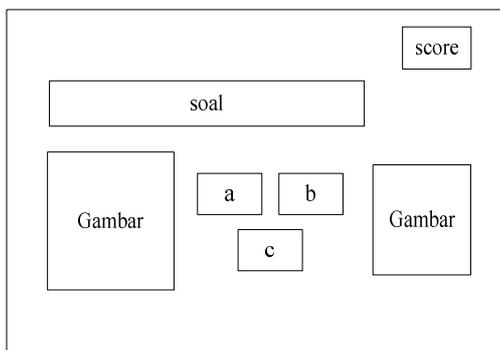
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard 3 suku kata yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.5 Rancangan Halaman 3 Suku Kata

f. Rancangan Halaman Evaluasi

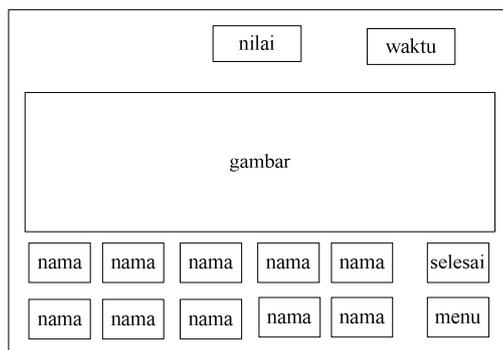
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard evaluasi yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.6 Rancangan Halaman Evaluasi

g. Rancangan Halaman Permainan

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard permainan yang dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.7 Rancangan Halaman Permainan

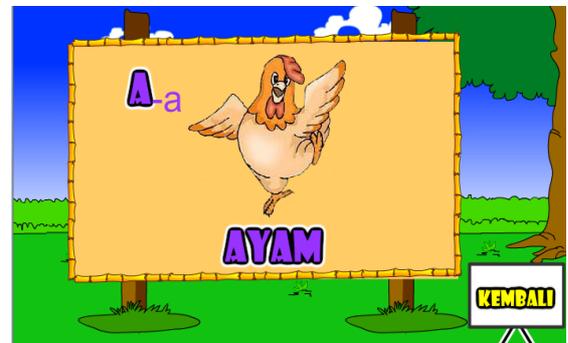
3.2. Hasil

Pada halaman ini menampilkan judul aplikasi yang sedang dimainkan, klik button lanjut untuk melanjutkan dan memasuki ke halaman menu utama.



Gambar 3.8 Halaman judul

Pada halaman ini menampilkan pengenalan huruf.



Gambar 3.9 Halaman Huruf

Pada halaman ini menampilkan pengenalan huruf vokal.



Gambar 3.10 Halaman Huruf Vokal

Pada halaman ini menampilkan materi 2 suku kata yang dieja mulai dari satu huruf menjadi penggalan dua suku kata hingga menjadi satu kata.

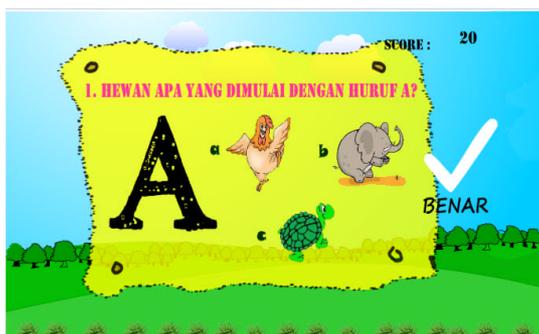


Gambar 3.11 Halaman 2 Suku Kata

Pada halaman ini menampilkan materi 3 suku kata yang dieja mulai dari satu huruf menjadi penggalan tiga suku kata hingga menjadi satu kata. Tombol kembali untuk ke halaman menu tiga suku kata.



Pada halaman ini menampilkan soal evaluasi.



Gambar 3.13 Halaman Evaluasi

Halaman ini menampilkan permainan klik gambar sesuai dengan nama benda yang disebutkan.



Gambar 3.14 Halaman Permainan

3.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi, terlihat bahwa pembelajaran dengan Pemanfaatan media interaktif berbantuan komputer seperti ini mampu menyediakan simulasi dan umpan balik langsung sehingga berpotensi menarik perhatian dan memotivasi anak dalam belajar.

Hasil implementasi dan validasi memperlihatkan bahwa aplikasi yang dibuat sudah layak digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca.

4. Kesimpulan dan Saran

Setelah mempelajari permasalahan yang ada dan telah diuraikan pada bab sebelumnya, serta dengan melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa tk, maka dengan dibangunnya aplikasi ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Belajar dengan menggunakan animasi membuat anak-anak tidak merasa jenuh karena disajikan dalam bentuk permainan, aplikasi ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi tanpa mengulang materi yang sama ketika anak didik masih kurang materi. Dan latihan yang terdapat dalam program ini merupakan cara mengukur tingkat pemahaman anak didik dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan, dengan metode belajar menggunakan animasi seperti ini akan meningkatkan belajar anak-anak karena anak-anak sangat tertarik dan lebih fokus dengan animasi yang ada, dalam aplikasi berbasis animasi yang telah dikembangkan, flash dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan utama dalam pembuatan animasi interaktif karena keunggulan dan kemudahan dalam pemakaiannya.

Saran penulis untuk aplikasi agar kedepannya animasi pembelajaran ini dapat di kembangkan lagi menjadi animasi yang lebih

interaktif dan menyenangkan lagi agar pengguna yang targetnya sebagian besar adalah anak-anak

dapat bersemangat dan juga memberikan hiburan yang bersifat bermain sambil belajar.

DAFTAR ACUAN

- [1] Ilham, M.sahid. 2008. Pengembangan Sarana Pengajaran Dengan Sistem Multimedia untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK (Studi kasus : TK AL'IBRAH Sidomoro Gresik). ISSN : 1907-5022. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2008 (SNATI 2008). (21 Juni 2008).
- [2] Prasetya, Dwi Didik. 2012. Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak Berkesulitan Belajar (Learning Disability). Malang : Bytes Vol 1, No1 2012. (diakses : 10 mei 2013).
- [3] Susila, Budi Candra, Erlina Idola Ganis. 2012. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi Kecamatan Pacitan. ISSN:2302-1136 (Print) – 2088-0154 (Online). Surakarta : Seruni FTI UNSA 2012 Volume 1.