

# MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA PROPERTY UNTUK PENDIDIKAN USIA DINI (PAUD) BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus Pada TK Aisyiyah)

Shinta Palupi<sup>1)</sup>, Reza Andrea<sup>2)</sup>, Muhammad Adha Rahmadani<sup>3)</sup>

SI<sup>1</sup>, TI<sup>2</sup>, STMIK Widya Cipta Dharma

SI<sup>3</sup>, STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123

E-mail : caca\_200177@gmail.com<sup>1)</sup>, sefty\_stmik@yahoo.com<sup>2)</sup>, rahmadani@gmail.com<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

Media Pembelajaran Pengenalan Nama Property Untuk Pendidikan Usia Dini (Paud) Berbasis Multimedia, aplikasi yang didesain untuk memperkenalkan Nama Property sejak dini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu memperkenalkan Nama Property, menggunakan multimedia yang terdiri dari animasi, suara dan teks. Aplikasi ini dibangun menggunakan SwishMax4. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tinjauan pustaka, analisis data dan analisis teknologi. Metode analisis dan desain sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Struktur UML.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia untuk memperkenalkan Nama Property, media pembelajaran ini untuk usia 4-6 tahun.

**Kata Kunci :** *Nama Property, SwishMax4, Multimedia, Pembelajaran*

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap pendidikan anak usia dini, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di PAUD masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di TK Aisyiyah. Pada pembelajaran nama property, siswa diajarkan mengenai materi dasar pengenalan nama property yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar mengenal jenis dan nama property.

Untuk memperkenalkan nama dan jenis property kepada anak-anak pada umumnya perlu adanya promosi. Promosi yang baik adalah dengan multimedia karena kelebihan multimedia dapat menarik indra dan menarik minat, karena kombinasi dari teks, gambar, seni grafis,

suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa game pengenalan nama hewan yang dapat mempermudah proses belajar anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain. Untuk itu dilakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Pengenalan Nama Property Untuk Pendidikan Usia Dini (PAUD) Berbasis Multimedia”.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan kepada :

1. Media pembelajaran ini hanya menyediakan tes pengenalan sederhana berdasarkan materi pengenalan yang ada di dalam aplikasi
2. Metode pengembangan yang dipakai adalah metode pengembangan multimedia

## 3. BAHAN DAN METODE

### 3.1 Media

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pada hakekatnya kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. (Musfoqin, 2012)

Mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. (Arsyad, 2011)

### 3.2 Pembelajaran

Mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran, terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran, terjadi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Warsita, 2008)

Pembelajaran merupakan proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata. (Munir, 2008)

### 3.3 Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam maupun bergerak dan grafik.

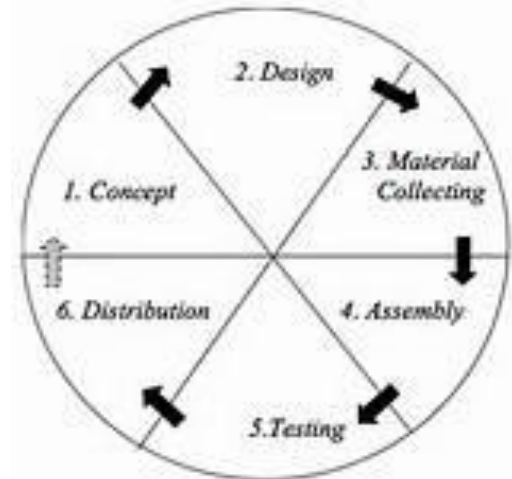
Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa penggunaan telah membaca menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna besar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna konsep salah, maka pengguna harus mengulang memahaminya. Konsep tersebut secara keseluruhan pada bagian akhir biasanya akan memberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan. (Binanto, 2010)

### 3.4 Simulasi

Multimedia mempelajari dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas penerbangan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut atau terjadi malapetaka nuklir. (Binanto, 2010)

### 3.5 Tahapan Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu concept, design, material, assembly, testing dan distribution. (Binanto, 2010)



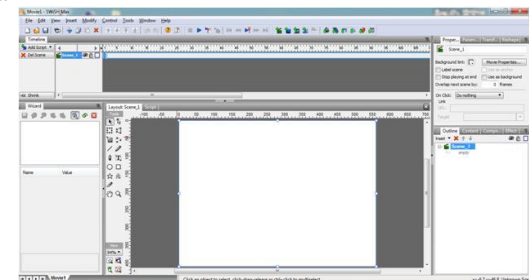
Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia

### 3.6 Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. (Nugroho, 2010)

### 3.7 SwishMax4

SwishMax4 merupakan aplikasi untuk membuat animasi flash seperti halnya Macromedia Flash MX. Namun perbedaannya, SwishMax lebih mudah dalam penerapannya dibandingkan dengan Flash MX. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi 'keluwesan' para pengguna yang ingin berkreasi lebih dengan menggunakan Flash. Akan tetapi untuk pada pemula, program SwishMax sudah lebih dari cukup untuk membuat berbagai animasi Flash apalagi kelengkapan fitur pada SwishMax semakin bertambah. Berikut tampilan SwishMax seperti pada gambar 2



Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja SwishMax

## 4. RANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN

### 1. Use Case Diagram

Actor User dapat memilih menu dari enam menu yang ada. Menu pertama yaitu menu ruang tamu. Di halaman menu ruang tamu ini, akan ditampilkan gambar-gambar property yang terdapat di ruang tamu pada umumnya. User

dapat memilih gambar-gambar property ruang tamu dengan cara klik gambar yang ada pada menu tersebut hingga tampilan gambar dan suara mengenai gambar yang diklik muncul.

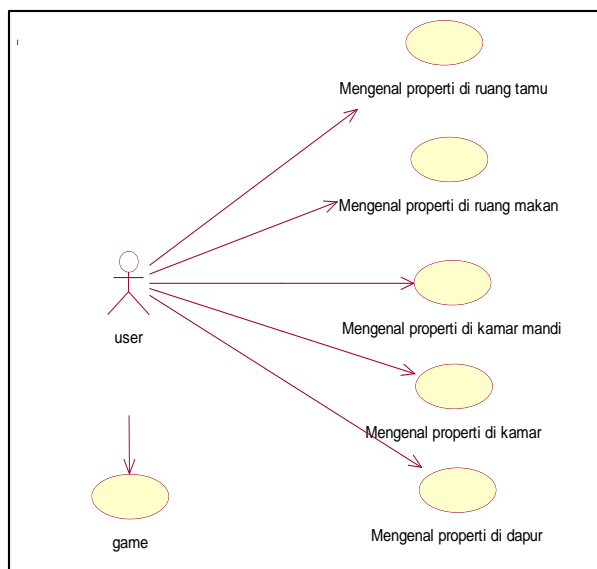
Menu kedua adalah menu ruang makan. Di halaman menu ruang makan ini, akan ditampilkan gambar-gambar property yang terdapat di ruang makan pada umumnya. User dapat memilih gambar-gambar property ruang makan dengan cara klik gambar yang ada pada menu tersebut hingga tampilan gambar dan suara mengenai gambar yang diklik muncul.

Menu ketiga adalah menu kamar mandi. Di halaman menu kamar mandi ini, akan ditampilkan gambar-gambar property yang terdapat di kamar mandi pada umumnya. User dapat memilih gambar-gambar property kamar mandi dengan cara klik gambar yang ada pada menu tersebut hingga tampilan gambar dan suara mengenai gambar yang diklik muncul.

Menu keempat adalah menu kamar. Di halaman menu kamar ini, akan ditampilkan gambar-gambar property yang terdapat di kamar pada umumnya. User dapat memilih gambar-gambar property kamar dengan cara klik gambar yang ada pada menu tersebut hingga tampilan gambar dan suara mengenai gambar yang diklik muncul.

Menu kelima adalah menu dapur. Di halaman menu dapur ini, akan ditampilkan gambar-gambar property yang terdapat di dapur pada umumnya. User dapat memilih gambar-gambar property dapur dengan cara klik gambar yang ada pada menu tersebut hingga tampilan gambar dan suara mengenai gambar yang diklik muncul.

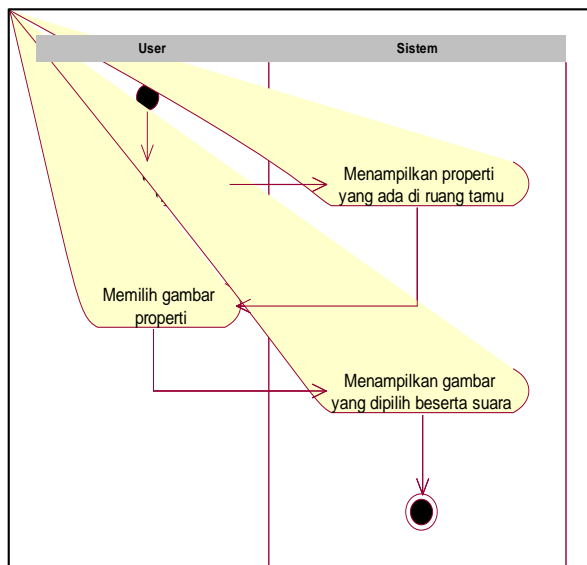
Menu keenam adalah menu game. Di halaman menu game ini, akan ditampilkan gambar-gambar dan soal mengenai property yang terdapat pada menu-menu sebelumnya. User dapat memilih jawab yang sesuai baik itu berupa gambar maupun berupa teks dengan cara klik gambar atau teks yang ada pada menu tersebut hingga mendapat jawaban benar.



Gambar 3. Flowchart Sistem Pendukung Keputusan

## 2. Activity Diagram Property Ruang Tamu

Gambar 4 adalah *activity diagram* ruang tamu pada media pembelajaran pengenalan property yang merupakan aktivitas User dalam memilih properti ruang tamu. Dimana awalnya user akan memilih menu properti ruang tamu, kemudian sistem akan menampilkan halaman ruang tamu. Kemudian user memilih jenis properti yang ada di halaman properti ruang tamu. Sistem menampilkan gambar yang dipilih beserta suaranya.

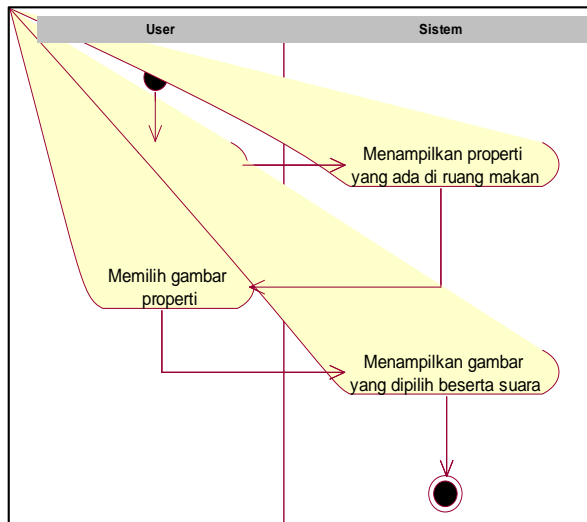


Gambar 4. Activity Diagram Ruang Tamu

## 3. Activity Diagram Property Ruang Makan

Gambar 5 adalah *activity diagram* ruang makan pada media pembelajaran pengenalan property.

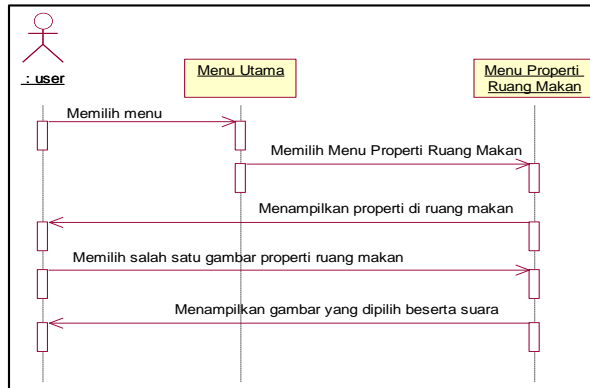
Gambar 5 merupakan aktivitas User dalam memilih properti ruang makan. Dimana awalnya user akan memilih menu properti ruang makan, kemudian sistem akan menampilkan halaman ruang makan. User memilih jenis properti yang ada di halaman properti ruang tamu. Sistem menampilkan gambar yang dipilih beserta suaranya.



Gambar 5. Activity Diagram Ruang Makan

#### 4. Sequence Diagram Property Ruang Makan

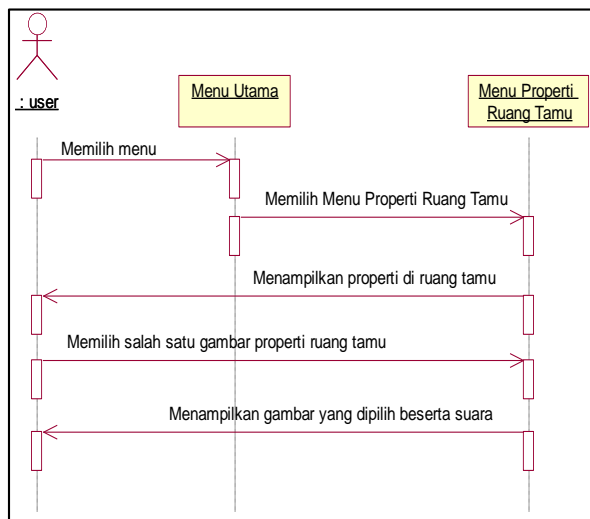
Dari gambar 6 merupakan interaksi user dalam memilih menu properti ruang makan, memilih salah satu gambar yang terdapat dalam halaman menu properti ruang makan, sehingga menampilkan gambar beserta suaranya.



Gambar 6. Sequence Diagram Ruang Makan

#### 5. Sequence Diagram Property Ruang Tamu

Dari gambar 5 merupakan interaksi user dalam memilih menu properti ruang tamu, memilih salah satu gambar yang terdapat dalam halaman menu properti ruang tamu, sehingga menampilkan gambar beserta suaranya.

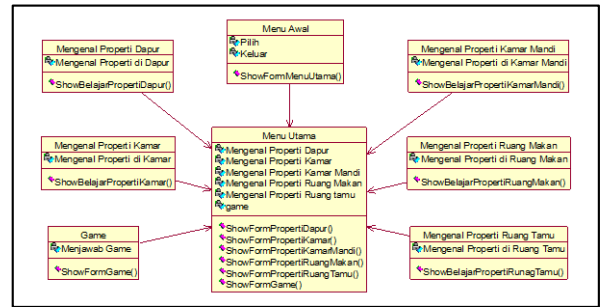


Gambar 5. Sequence Diagram Ruang Tamu

#### 6. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut,

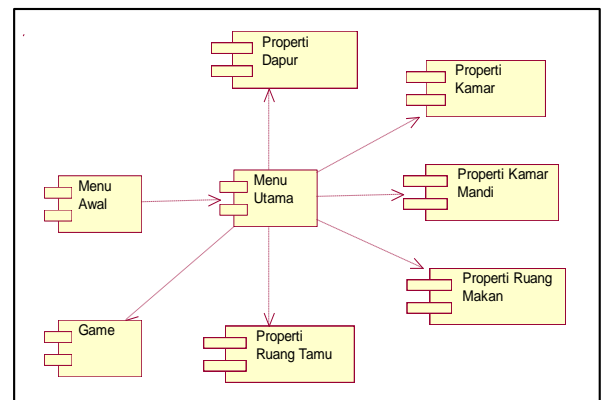
Dari gambar 6 dapat terdapat 8 class yang saling berkaitan, yaitu menu awal, menu utama, menu mengenal property ruang tamu, menu mengenal ruang makan, menu mengenal kamar mandi, menu mengenal dapur, menu mengenal kamar, dan menu game. Berikut class diagram dari media pembelajaran pengenalan nama property:



Gambar 6. Component Diagram

#### 7. Component Diagram

Pada gambar 7 merupakan hubungan sistem antara menu awal, menu utama, dan menu properti yang bertujuan untuk mengetahui interaksi pada sistem yang saling terkoneksi. Pertama user dari menu awal masuk ke menu utama. Dari menu utama user dapat memilih menu-menu lainnya seperti menu property dapur, menu property kamar, menu property kamar mandi, menu property ruang makan, menu property ruang tamu, dan menu game, hingga masuk ke menu yang dipilih.



Gambar 7 Component Diagram

### 5. IMPLEMENTASI

#### 1. Tampilan Awal

Gambar 8 merupakan tampilan awal halaman media pembelajaran. Pada halaman ini terdapat tombol menu yang digunakan untuk masuk ke dalam menu utama. Sedangkan tombol keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi ini.



Gambar 8. Tampilan Awal

## 2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama tersedia 6 menu nama ruangan dan menu game yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan user. Pintu ruang tamu digunakan untuk masuk ke menu ruang tamu. Pintu ruang makan digunakan untuk masuk ke menu ruang makan. Pintu kamar mandi digunakan untuk masuk ke menu kamar mandi. Pintu dapur digunakan untuk masuk ke menu dapur. Pintu kamar digunakan untuk masuk ke menu kamar. Menu game digunakan untuk masuk ke menu game. Sedangkan tombol kembali digunakan untuk kembali ke menu awal.



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

## 3. Tampilan Menu Ruang Tamu

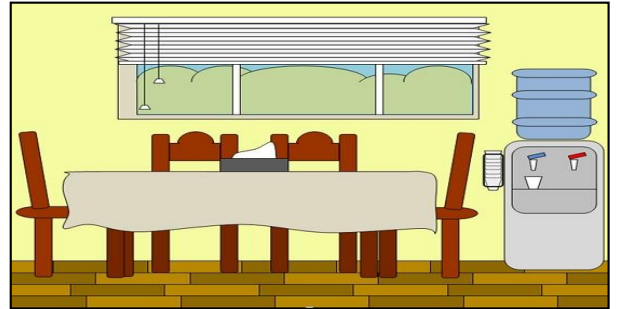
Pada tampilan ruang tamu tersedia 8 gambar property ruang tamu yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan user. Benda-benda yang dapat dipilih oleh user antara lain televisi, meja, sofa, vas bunga, lukisan, korden, rak tv, dan karpet. Masing-masing benda yang dipilih akan memunculkan halaman yang mengenalkan nama benda tersebut baik dalam bentuk teks maupun suara.



Gambar 10. Tampilan Menu Ruang Tamu

## 4. Tampilan Menu Ruang Makan

Pada tampilan ruang makan tersedia gambar property ruang makan yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan user. Benda-benda yang dapat dipilih oleh user antara lain dispenser, meja makan, kursi, dan tissue. Masing-masing benda yang dipilih akan memunculkan halaman yang mengenalkan nama benda tersebut baik dalam bentuk teks maupun suara.



Gambar 11. Tampilan Menu Ruang Makan

## 5. Tampilan Kamar Mandi

Pada tampilan kamar mandi tersedia gambar property kamar mandi yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan user. Benda-benda yang dapat dipilih oleh user antara lain toilet, wastafel, bak mandi, shower, dan bak sampah. Masing-masing benda yang dipilih akan memunculkan halaman yang mengenalkan nama benda tersebut baik dalam bentuk teks maupun suara.



Gambar 12. Tampilan Kamar Mandi

## 6. Tampilan Menu Dapur

Pada tampilan dapur tersedia gambar property dapur yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan user. Benda-benda yang dapat dipilih oleh user antara lain cangkir, piring, sendok dan garpu, rice cooker, panci, dan penggorengan. Masing-masing benda yang dipilih akan memunculkan halaman yang mengenalkan nama benda tersebut baik dalam bentuk teks maupun suara.



Gambar 13. Halaman Master Bahan Habis Pakai

## 7. Tampilan Menu Game

Pada tampilan menu soal terdapat 10 soal tentang materi yang telah dipelajari pada pembelajaran nama property, salah satu contoh soal dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Menu Soal

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Property Untuk Pendidikan Usia Dini (Paud) Berbasis Multimedia sebagai berikut :

1. Diharapkan media pembelajaran yang dibangun sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat membantu proses pembelajaran di TK Aisyiah.
2. Diharapkan media pembelajaran ini dapat mengenalkan anak usia dini dengan teknologi komputer.
3. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi pengenalan nama property kepada para murid khususnya pada anak usia dini TK Aisyiah.
4. Berdasarkan hasil pengujian pertanyaan kuesioner kepada 3 (tiga) responden dapat ditarik kesimpulan bahwa lebih dari 84,44% responden menjawab bahwa aplikasi media pembelajaran dapat diterima oleh pengguna.

## 7. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

1. Pengajar perlu mendampingi murid dalam belajar melalui media pembelajaran ini agar murid lebih mengerti dan memahami.
2. Untuk media pembelajaran ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan interaktif.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Al-Bahra, Ladjamudin. 2006. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Jakarta
- Bambang, Warsita. 2008. Teknologi Pembelajaran dan Aplikasi. Jakarta: Rineka Cipta
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Fowler, Martin. 2008. UML Distilled Edisi 3. Yogyakarta: Andi
- Janner, Simarmata. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP. Yogyakarta: Andi
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran. Jakarta PT. Prestasi Pustakaraya
- Munir. 2008. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung Alabeta
- Mckay John. 2010. History Property. Boston: Houghton Mifflin Company
- Suyanto. 2012. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Multimedia. Yogyakarta: Penerbit Andi
- SmartMob. 2014. Smart Voice Recorder. Play Store
- Wisah dan Gunawan. 2010. Belajar Animasi SwishMax 2.0. PalComTech Publisher