

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RAMBU LALULINTAS UNTUK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA

Sari Megawati

Sistem Informasi, STMIK WICIDA
Jalan Adam Malik II Gg.H.Nasri No.43 RT.2

E-mail : sariskyland25@yahoo.co.id

ABSTRAK

Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalulintas Untuk Usia Dini Berbasis Multimedia, aplikasi yang didesain untuk memperkenalkan Rambu Lalulintas sejak dini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu memperkenalkan rambu lalulintas, menggunakan multimedia yang terdiri dari animasi, suara dan teks. Aplikasi ini dibangun menggunakan *SwishMax4* dan *Visual Basic 6.0*. 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 *Hybrid* dan *Storyboard*.

Kata Kunci : Rambu Lalulintas, *SwishMax4*, *Visual Basic 6.0*, Multimedia, Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pondasi seseorang untuk menjadikan seseorang itu menjadi sukses. Untuk itu pendidikan sangatlah perlu diberikan sejak dini. Adapun pendidikan yang perlu diberikan sejak dini yaitu pendidikan agama, sopan santun, bahasa, pengetahuan umum supaya menjadi bekal saat anak sudah menjadi dewasa nanti, salah satu contoh pengetahuan umum yang sangat sederhana yaitu belajar tentang rambu-rambu lalulintas. Untuk saat ini masih sangat banyak orang-orang dewasa yang tidak mengeti dan paham tentang rambu-rambu lalulintas, adapun orang yang sudah mengerti dan paham akan tetapi masih sering melanggarnya dan tidak mematuhi rambu-rambu lalulintas yang telah berlaku di Negeri Indonesia ini.

Dalam hal ini sebenarnya peraturan-peraturan tersebut sudah diterapkan oleh kepolisian kita, tetapi masih banyak pengendara kendaraan yang tidak mentaati peraturan-peraturan yang telah berlaku di jalan raya, sehingga menyebabkan banyak terjadinya kecelakaan lalulintas ataupun terjadi kemacetan yang timbul oleh para pengguna jalan raya yang tidak mau patuh terhadap peraturan rambu lalulintas yang telah berlaku.

Jika kita yakin bahwa pengendara sudah mengetahui peraturan yang telah berlaku, maka kemungkinan besar tingkat kesadarannya

yang masih kurang, oleh karena itu pengetahuan dan kesadaran akan disiplin berlalulintas harus ditanamkan dari sejak dini, dengan cara menanamkannya kepada anak-anak, dengan harapan akan memupuk rasa disiplin dan kesadaran akan suatu peraturan yang berlaku. Dalam hal iniyaitu disiplin berlalulintas dan untuk menarik minat anak-anak agar mau belajar untuk saat ini tidaklah terlalu sulit seperti dulu.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini khususnya pembelajaran pada anak-anak, banyak metode-metode yang sudah digunakan untuk menarik rasa suka dan minat anak-anak agar tetap mau belajar.

2. RUANG LINGKUP PERMASALAHAN

Dalam penelitian ini permasalahan ini mencakup :

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka dapat dirumuskan :
"Bagaimana Membangun Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalulintas Untuk Usia Dini Berbasis Multimedia ?"

2. Batasan Masalah

Pada *web* Batasan masalah atau yang sering disebut sebagai lingkup kerja memiliki tujuan untuk memudahkan pekerjaan serta pembahasan masalah agar selalu terarah dan

menghindari kegiatan diluar tujuan yang ditetapkan. Pada penelitian ini, adapun batasan permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Media Pembelajaran ini untuk usia 4-6 tahun.
2. Penjelasan pada setiap menu dimedia pembelajaran ini hanya berupa garis besarnya saja.
3. Media pembelajaran ini hanya menyediakan tes pengenalan sederhana berdasarkan materi pengenalan yang ada didalam aplikasi.
4. Metode pengembangan yang dipakai adalah metode pengembangan multimedia.
5. Pengujian yang digunakan menggunakan *BlackBox*.

3. BAHAN DAN METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk memperoleh dan menganalisa data. Dalam metode penelitian ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1. Waktu dan Tempat Penelitian.
2. Metode Pengumpulan Data.
3. Metode Pengembangan Sistem

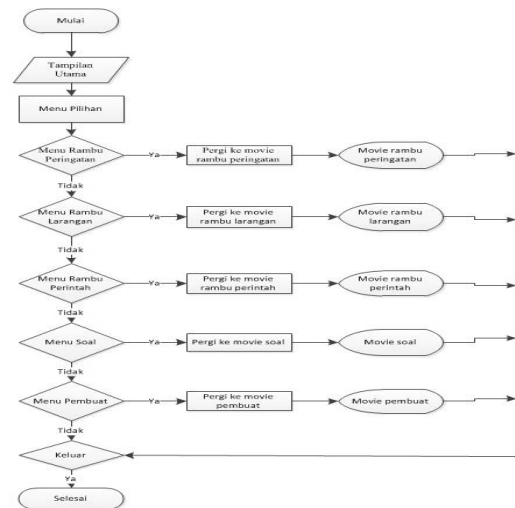
Metode yang digunakan dalam menganalisis data ini adalah menggunakan metode multimedia. Pada metode ini terdapat 6 (enam) tahap untuk mengembangkan multimedia. Enam tahapan ini tersusun dari bawah, diantaranya konsep, Desain, pengumpulan bahan, pembuatan, tes, distribusi. Sehingga pengembangan sistem dapat dicapai dengan hasil maksimal.

4. RANCANGAN SISTEM / APLIKASI

1. Flowchart

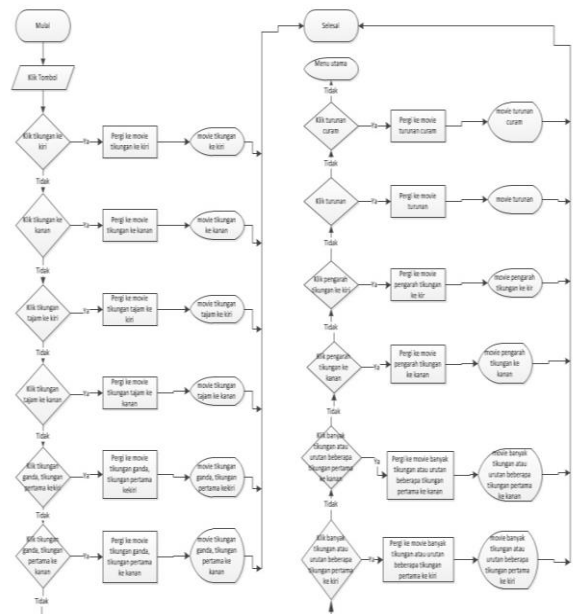
Flowchart digunakan sebagai alat untuk menjelaskan alur suatu proses program pengenalan rambu lalulintas. Dengan *flowchart* dapat digambarkan urutan-urutan proses yang terjadi. Adapun gambar dari proses pengenalan rambu ini terlihat pada gambar 1, 2, 3, 4, dan 5.

1. Flowchart Menu Utama Pengenalan Rambu Lalulintas



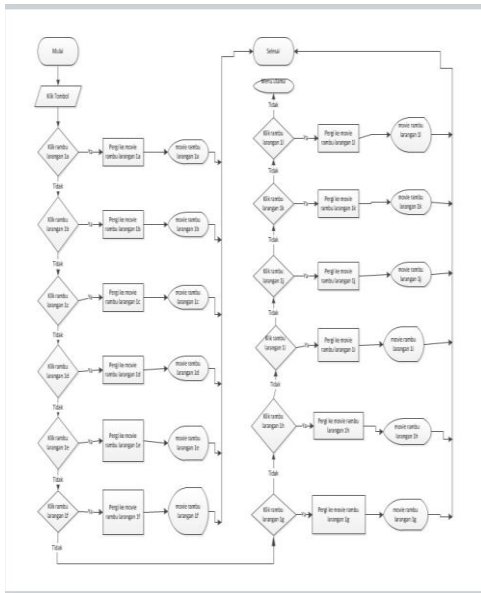
Gambar 1
Flowchart Menu Utama Pengenalan Rambu Lalulintas

2. Flowchart Rambu Peringatan



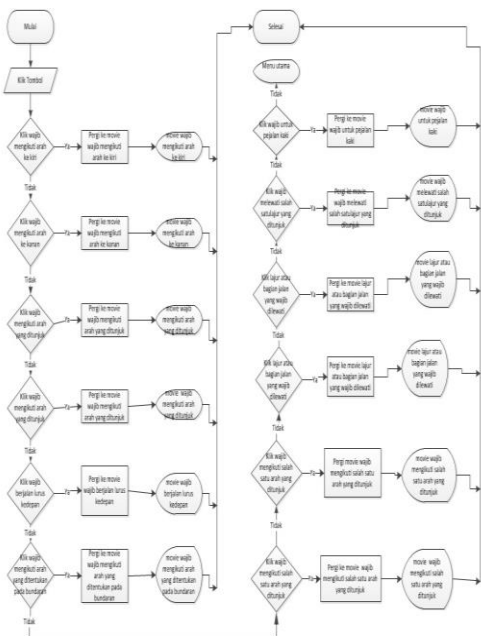
Gambar 2
Flowchart Rambu Peringatan

3. Flowchart Rambu Larangan



Gambar 3
Flowchart Rambu Larangan

4. Flowchart Rambu Perintah



Gambar 4
Flowchart Rambu Perintah

2. Desain Struktur Storyboard

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Sound	Link
1	Menu Utama	<p>Selamat Datang</p> <p>Mulai</p> <p>Scene menu utama, terdapat tombol mulai yang jika diklik akan berlanjut ke scene selanjutnya</p>	instrumen	Tombol mulai
2	Menu Pilihan	<p>Menu Pilihan</p> <p>Peringatan Larangan</p> <p>Perintah Soal</p> <p>Pembuat Keluar</p> <p>Didalam scene menu pilihan ini terdapat enam pilihan media pembelajaran, rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, rambu perintah, pembuat, dan keluar</p>	instrumen	Tombol Rambu Peringatan Tombol Rambu Larangan Tombol Rambu Perintah Tombol Soal Tombol Pembuat Tombol Keluar
3	Menu Belajar	<p>Rambu</p> <p>Keterangan</p> <p>Didalam scene terdapat gambar. Keterangan rambu lalu lintas selanjutnya</p>	Instrumen	Tombol gambar panah untuk melanjutkan gambar rambu lalu lintas selanjutnya
4	Menu Soal	<p>Soal 1-10</p> <p>1. Pertanyaan ?</p> <p>a. Pilihan</p> <p>b. Pilihan</p>	Instrumen	Suara mengucapkan pertanyaan

5. IMPLEMENTASI

Tahapan pembuatan merupakan tahapan pembuatan Media Pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas. Dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan konsep, *storyboard* yang berasal dari tahap desain dan bahan-bahan multimedia yang sudah ditentukan. Pada tahap ini *software* digunakan adalah *Visual Basic 6.0*, *Swismax4* dan *Memo Suara*

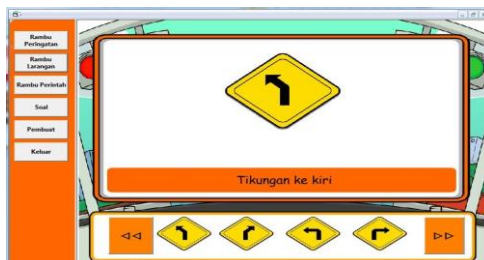
1. Tampilan Desain / Perancangan.

1) Tampilan Menu Utama



Gambar 1 Tampilan Halaman Utama

2) Tampilan Menu Rambu Peringatan



Gambar 2 Tampilan Menu Rambu Peringatan

3) Tampilan Menu Rambu Larangan



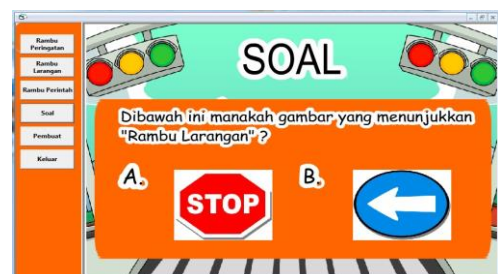
Gambar 3 Menu Rambu Larangan

4) Tampilan Menu Rambu Perintah



Gambar 4 Tampilan Menu Rambu Perintah

5) Tampilan Menu Soal



Gambar 5 Tampilan Menu Soal

6) Tampilan Hasil Jawaban Benar



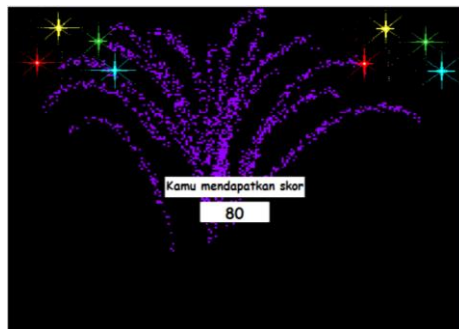
Gambar 6 Tampilan Menu Jawaban benar

7) Tampilan Hasil Jawaban Salah]



Gambar 7 Tampilan Hasil Jawaban Salah

8) Tampilan Skor



Gambar 8 Tampilan Skor

9) Tampilan Profil



Gambar 9 Tampilan Profil

2. Tes

Tahapan pengujian di lakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukan sudah selesai dilakukan. Uji coba sistem yang dilakukan meliputi uji coba *storyboard*, uji coba fungsional dan uji coba validasi. Tujuan dilaksanakannya pengujian ini untuk menentukan kesalahan dan juga untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat telah sesuai dengan yang diinginkan.

2.1. Sistem Pengujian Metode *Blackbox*

Pelaksanaan pengujian pada pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalulintas Untuk Usia Dini Berbasis Multimedia ini dilakukan dengan pengujian *blackbox*. Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui fungsi - fungsi pada perangkat lunak apakah sudah memenuhi persyaratan yang dibuat untuk program. Pengujian ini dilakukan oleh pembuat media pembelajaran. Kemudian penguji bertugas untuk menilai apakah hasil penginputan sesuai atau tidak seperti pada tabel 1

Tabel 1 Pengujian *Blackbox*

No	Item yang diuji	Hasil yang ingin dicapai	Jumlah Pengujian	Hasil Pengujian
1.	Tombol Rambu Perintah	berhasil masuk ke menu rambu perintah	5x	Berhasil
2.	Tombol Rambu Larangan	Berhasil masuk ke menu rambu larangan	2x	Berhasil
3.	Tombol Rambu Perintah	Berhasil kembali atau berhasil masuk ke menu rambu perintah	3x	Berhasil
4.	Tombol Soal	Berhasil masuk ke soal	2x	Berhasil
5.	Tombol Pembuat	Berhasil masuk ke menu pembuat	2x	Berhasil
6.	FungsiKeluar	Berhasil keluar dari Media Pembelajaran	3x	Berhasil

4.2 Pengujian *Betha*

Pengujian beta dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari media pembelajaran yang dibangun, apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Untuk itu dalam pengujian beta dilakukan penelitian dengan cara memberikan kuesioner pada calon pengguna media pembelajaran yang dibangun. Kuesioner diberikan kepada 3 sampel

pengguna yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 2 guru.

Hasil Pengujian *Betha* Bobot Nilai

Tabel 2 bobot nilai

Jawaban	Bobot
Tidak Setuju	1
Kurang Setuju	2
Cukup setuju	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Nilai Maksimum 45

Hasil Respoden

Tabel 3 Hasil Respoden

No	Responden	Jawaban					Skor Nilai
		SS	S	CS	KS	TS	
1	Maysarah	5 x 5	4 x 3	3 x 1	2 x 0	1 x 0	40
2	Iis	5 x 2	4 x 6	3 x 1	2 x 0	1 x 0	37
3	Nur	5 x 3	4 x 4	3 x 2	2 x 0	1 x 0	37

Nilai rata-rata dari skor nilai pada tabel 4.13 adalah :

$$(40+37+37) / 3 = 38$$

$$\text{Persentase nilai} : 38 / 45 * 100\% = 84,44\%$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian pertanyaan kuesioner kepada 3 (tiga) responden dapat ditarik kesimpulan lebih dari 84,44% responden menjawab bahwa aplikasi media pembelajaran dapat diterima oleh pengguna.

3. Distribusi

Media pembelajaran ini akan ditempatkan di TK Aisyiyah Samarinda, agar mempermudah pengajaran dalam memberikan materi pengenalan rambu lalu lintas sejak usia dini.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas untuk usia dini berbasis multimedia sebagai berikut :

1. Telah dibuat “media pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas untuk usia dini berbasis multimedia menggunakan *swishmax4* dan *Visual Basic 6.0* pada TK Aisyiyah Samarinda”.
2. Struktur *Hibrid* dan *storyboard* sebagai alat bantu perancangan penelitian ini.
3. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi pengenalan rambu lalu lintas kepada para murid khususnya pada TK Aisyiyah Samarinda.

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. Diharapkan para murid dapat memahami pentingnya mengetahui rambu lalu lintas sejak dini.
3. Untuk pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan sempurna.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Al-Bahra Ladjamudin. 2005. *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.
- Endang, Suhartini. 2006. *Ayo Tertib Berlalu Lintas*. Yogyakarta : Penerbit Rudiani.
- Indra Yatini. 2010. *Flowchart Algoritma dan Pemrograman*

- Janner, Simarmata, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kansil. 2012. *Pintar Mengenal Rambu Lalu Lintas*. Jakarta : Penerbit Buana Ilmu Populer.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Munir, 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alabeta.
- Subari, dan Yustanto, 2008, *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0*, PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Suyanto, 2004. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Multimedia*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- SmartMob, 2014. Smart Voice Recorder
- Tim Pustaka Merah Putih, 2009. Undang-Undang Lalu Lintas
- Wisah dan Gunawan, 2010. Belajar Animasi *SwishMax 2.0*
- Yustanto, 2008, *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0*, PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta.