

Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Animasi 2 Dimensi Untuk Anak Usia Dini di masa Pandemi

Sarwindah¹⁾, Syarah²⁾, Hengki³⁾, Elly Yanuarti⁴⁾

^{1), 3)}Fakultas Ekonomi Bisnis, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Bangka Belitung

²⁾Fakultas Teknologi Informatika, STMIK Dharma Putra, Jakarta

⁴⁾Fakultas Teknologi Informatika, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Bangka Belitung

^{*)}Correspondence Author: indah_syifa@atmaluhur.ac.id, Bangka Belitung, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i1.792>

Abstrak

Pada tahap pendidikan anak usia dini, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warni cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Pada tahap pendidikan anak usia dini, sangatlah lebih tertarik dengan permainan yang didalamnya terdapat warna-warni serta gambar animasi yang menarik perhatian. Sedangkan saat ini kebanyakan di sekolah masih menggunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Pada pembelajaran pengenalan huruf dan angka siswa di ajarkan dengan menggunakan buku panduan dari sekolah yang materi pembelajarannya berisi mengenai pengenalan huruf dan angka. Animasi merupakan suatu objek yang dituangkan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi, menampilkan gambar berurut yang bergerak sehingga karakter tersebut akan terlihat hidup dan yang melihat akan merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Ilusi gerakan adalah perubahan yang dapat dilihat secara visual oleh penonton. Animasi tidak hanya menggerakkan objek, tetapi juga memberikan karakter pada objek yang digerakkan, seperti emosi, watak untuk pengembangan karakterisasi (Theophano, 2007). Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis membuat media pembelajaran berbasis animasi pengenalan huruf dan angka yang bertujuan dapat membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam pembelajaran pengenalan huruf dan angka ini, siswa akan bermain dengan cara memilih jenis huruf dan angka dan secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat urutan huruf dan angka. Animasi ini dibuat menggunakan aplikasi photoshop dan flash untuk membuat animasinya.

Kata Kunci: Pembelajaran, Animasi dan 2 Dimensi

Abstract

At the early childhood education stage, students will tend to be more interested in easy-to-play games and there are bright colors and eye-catching animated images. At the early childhood education stage, it is more interested in games in which there are colorful and animated images that attract attention. While today most in school still use teaching methods using the media guidebook. In the learning of letter recognition and numbers students are taught using a manual from a school whose learning materials contain about the introduction of letters and numbers. Animation is an object that is poured in the form of 2 dimensions or 3 dimensions, displaying a sequenced image that moves so that the character will look alive and who sees will feel the illusion of movement in the image shown. The illusion of movement is a change that can be seen visually by the viewer. Animation not only moves objects, but also assigns characters to objects that are driven, such as emotions, characters for characterization development (Theophano, 2007). Based on the existing problems, the author created an animation-based learning medium of letter and number recognition that aims to help students more easily remember the material delivered by the teacher because it is presented in a pleasant display. In this letter and numeral recognition lesson, students will play by selecting typefaces and numbers and indirectly students will find it helpful and will be faster to remember the order of letters and numbers. This animation is created using photoshop and flash applications to create the animation.

Keywords: Information Systems, Wedding Packages, Web

PENDAHULUAN

Multimedia merupakan salah satu bentuk dari Teknologi informasi, yang menggabungkan gambar, teks, suara, video dan animasi menjadi suatu informasi yang berguna untuk menyampaikan pesan atau berita. Perkembangan Teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pemahaman belajar 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-warni 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.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat berpengaruh terhadap proses pemahaman belajar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia dini, sangatlah lebih tertarik dengan permainan yang didalamnya terdapat warna-warni serta gambar animasi yang menarik perhatian. Sedangkan saat ini kebanyakan di sekolah masih menggunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Pada pembelajaran pengenalan huruf dan angka siswa di ajarkan dengan menggunakan buku panduan dari sekolah yang materi pembelajarannya berisi mengenai pengenalan huruf dan angka. Animasi merupakan suatu objek yang dituangkan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi, menampilkan gambar berurut yang bergerak sehingga karakter tersebut akan terlihat hidup dan yang melihat akan merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

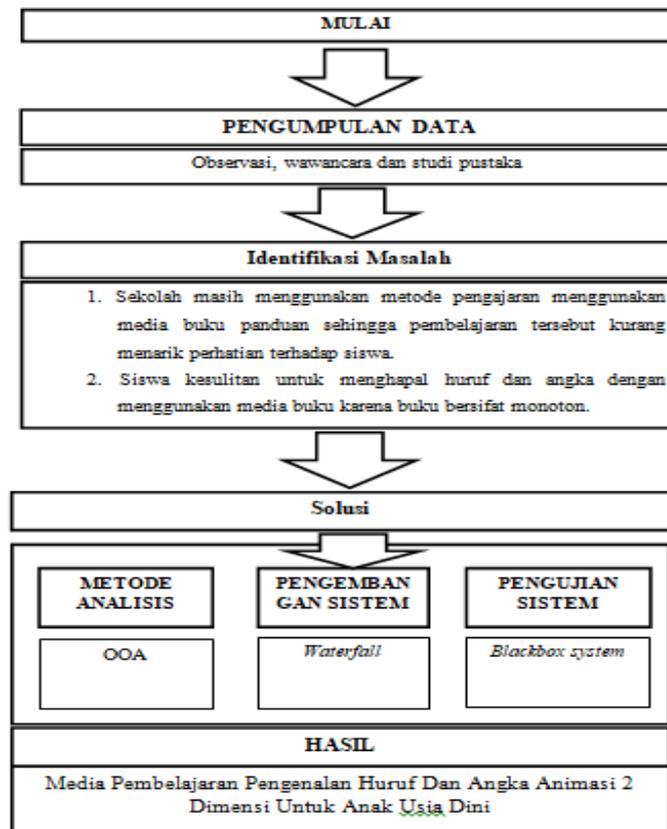
Berdasarkan permasalahan saat ini dibutuhkan media pembelajaran berbasis animasi pengenalan huruf dan angka dengan harapan akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam pembelajaran pengenalan huruf dan angka ini, siswa akan bermain dengan cara memilih jenis huruf dan angka dan secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat urutan huruf dan angka.

Penelitian terdahulu pada penelitian Siregar, Rezeki Apriani. 2016. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Accelerated Learning*. Jurnal Riset Komputer (JURIKOM) Vol.3 No.1. , pada penelitian Purwaningsih, Esty. 2018. Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada

Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. Tangerang: AMIK Bsi Tangerang, Vol3, No2, dan pada penelitian Bakhri, Samsyul, 2019. Animasi Interaktif pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta. Pada penelitian Sururi, Ahmad. 2019. Perancangan Media Interaktif Sebagai Panduan dan Promosi Pada Ilearning Journal Center. Tangerang: STMIK Raharja. Pada penelitian Ihsan, Muhamad Majid. 2018. Design Educational Kit Sebagai Pendukung Media Pembelajaran Pada Yayasan Pendidikan An-Nur Kabupaten Tangerang. Tangerang: STMIK Raharja. Isfandira, Handika Bhaktiar. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Pengenalan Huruf dan angka pada anak di Ba Aisyah Tejobang Simo Boyolali. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dan pada penelitian Faris Ahmad, dan Ade Fitria Lestari. 2016. Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, Vol11, No1.

METODE PENELITIAN

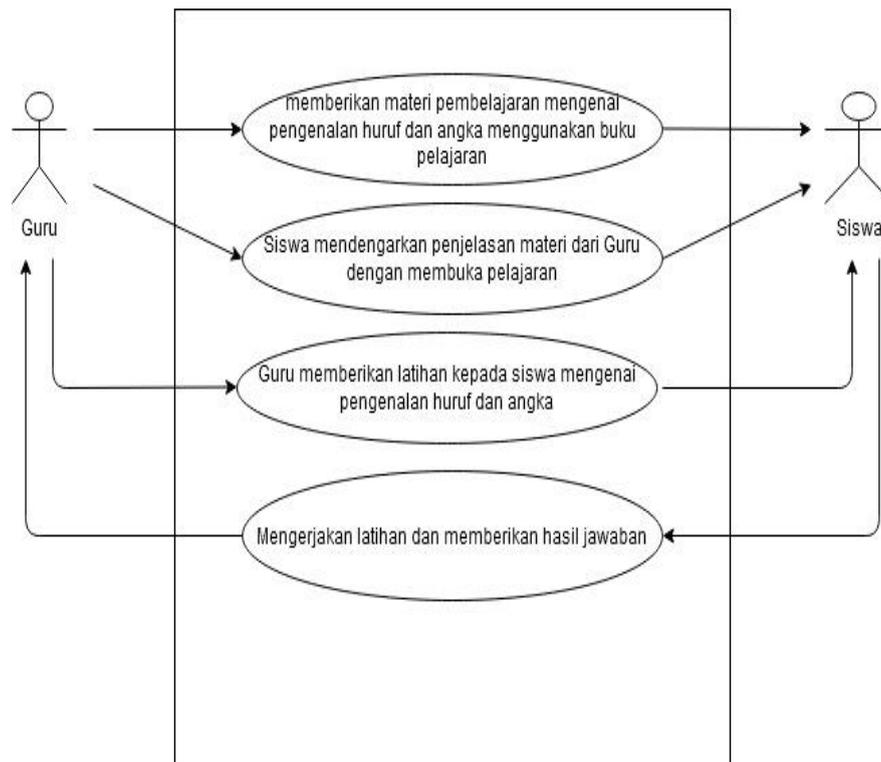
Berikut merupakan kerangka berpikir atau alur kerja mulai dari masalah yang terjadi, solusi dalam masalah yang ada hingga pemecahan masalah.



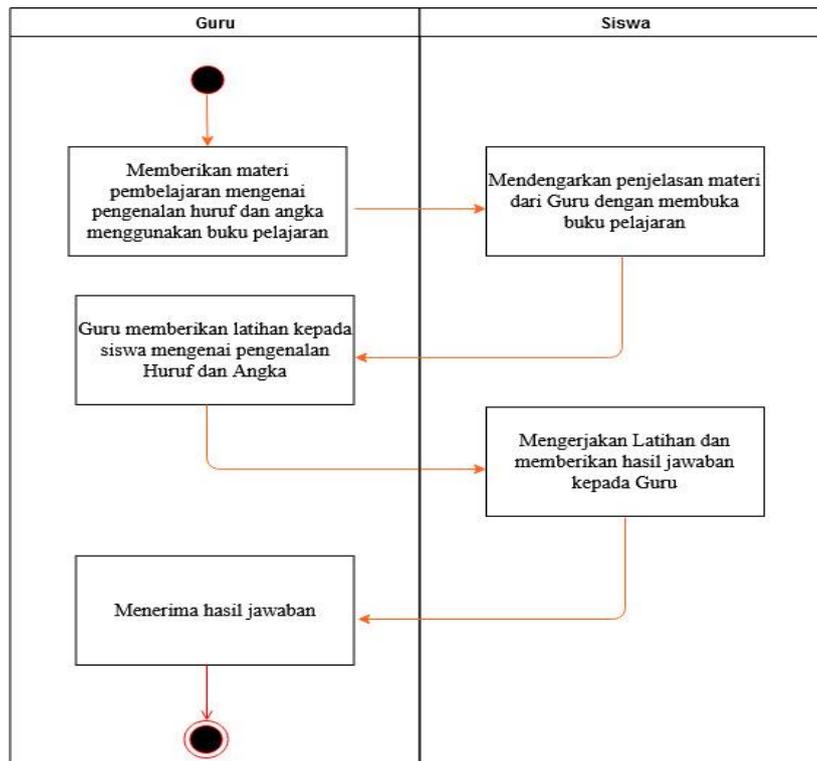
Gambar 1. Kerangka Pemikiran

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Sistem Berjalan



Gambar 2. Use Case Diagram analisa Berjalan

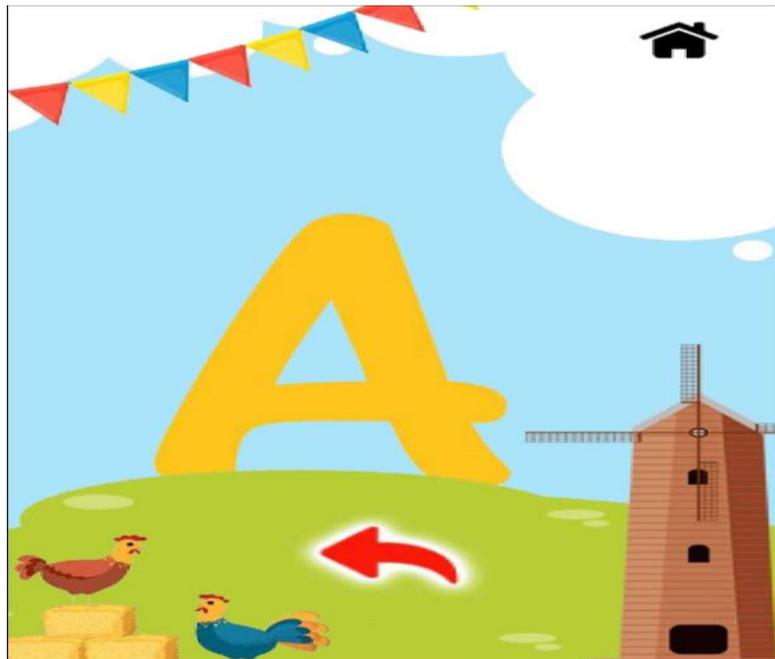


Gambar 3. Activity Diagram Sistem Berjalan

b. Tampilan Animasi



Gambar 4. Menu Utama



Gambar 5. Menu Huruf Bagian 1



Gambar 6. Menu Huruf Bagian 2



Gambar 7. Menu Huruf Bagian 3



Gambar 8. Menu Angka Bagian 1



Gambar 6. Menu Angka Bagian 2

c. Pengujian *Black Box*

Tabel 1. *Black box* menu huruf

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu huruf maka akan menampilkan huruf A-Z		Sistem akan menampilkan huruf A-Z		Valid

Tabel 2. *Black box* menu angka

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu angka maka akan menampilkan angka 0-9		Sistem akan menampilkan angka 0-9		Valid

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya maka didapatkan kesimpulan bahwa animasi pengenalan huruf dan angka dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran huruf dan angka disertai dengan adanya suara dan gambar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi tidak monoton. Siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran pengenalan angka dan huruf karena animasi ini disertai dengan gambar dan suara.

REFERENSI

- Bakhri, Samsyul, 2019. Animasi Interaktif pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta.
- Faris Ahmad, dan Ade Fitria Lestari. 2016. Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, Vol11, No1.
- Ihsan, Muhamad Majid. 2018. Design Educational Kit Sebagai Pendukung Media Pembelajaran Pada Yayasan Pendidikan An-Nur Kabupaten Tangerang. Tangerang: STMIK Raharja.
- Isfandira, Handika Bhaktiar. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Pengenalan Huruf dan angka pada anak di Ba Aisyah Tejobang Simo Boyolali. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prasetyo, Hary. 2017. Media Promosi Berbasis Animasi Pada Jurusan STMIK Teknik Informatika STMIK Raharja. Tangerang: STMIK Raharja.

Purwaningsih, Esty. 2018. Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. Tangerang: AMIK Bsi Tangerang, Vol3, No2.

Siregar, Rezeki Apriani. 2016. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Accelerated Learning*. Jurnal Riset Komputer (JURIKOM) Vol.3 No.1.

S. Sarwindah, "Prototype Sistem Pembiayaan Berbasis MFINWEB pada PT. Mandala Finance," J. Justin (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi), vol. 8, no. 4, p. 322-327, 2020, DOI: 10.26418/justin.v8i4.41522

Sururi, Ahmad. 2019. Perancangan Media Interaktif Sebagai Panduan dan Promosi Pada Ilearning Journal Center. Tangerang: STMIK Raharja.

Sarwindah, "Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Buku pada TOKO BUKU NURIS," J. TEKNOSI, pp. 77–84, 2016

Syahnaz, Chris. 2017. Perancangan Design Educational Kit Sebagai Sarana Pendukung Media Pembelajaran Pada Yayasan Bani As-Syuro Kabupaten Tangerang. Tangerang: STMIK Raharja.

Sarwindah, dkk. Pelatihan Aplikasi ANSIS (Analisa System) Bagi Karyawan Credit Analisis Mandala Dalam Pemberian Kredit Motor: Indonesia, Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi 1 (2), 241-246, 2021

Yurindra, dkk. Aplikasi Absensi Mahasiswa Berbasis Radio Frequency Identification (Rfid) Di Institut Sains Dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang. Nuansa Informatika 15 (2), 30-36, 2021