

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI

Firman Ardiyanto Arief

Prodi Informatika, Stmik Amikom Surakarta, Sukoharjo Indonesia

Email: firman.10357@mhs.amikomsolo.ac.id

Keywords

alphabet, Interactive media

Abstract

Introduction to the alphabet is very important for early childhood education. Interactive learning media is created to help parents and teachers learn the alphabet in a fun, interesting, and educational way. For this study, the Luther-Sutopo multimedia development model was used, which consists of six stages: idea, design, material collection, creation, testing, and distribution. This learning media offers an interactive technology-based learning experience that uses visual, audio, and interactive elements to increase children's interest in learning. To date, the study has gone through four stages: idea, design, material collection, and creation. It is hoped that this media will help early childhood learn the alphabet and prepare them for reading and writing.

abjad, Media interaktif

Pengenalan huruf-huruf abjad sangat penting untuk pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran interaktif dibuat untuk membantu orang tua dan guru mempelajari abjad dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan mendidik. Untuk penelitian ini, model pengembangan multimedia Luther-Sutopo digunakan, terdiri dari tahap: ide, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Media pembelajaran ini menawarkan pengalaman belajar berbasis teknologi yang interaktif yang menggunakan elemen visual, audio, dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak. Sampai saat ini, penelitian telah melewati empat tahap: ide, desain, pengumpulan bahan, dan pembuatan. Diharapkan media ini membantu anak usia dini belajar huruf abjad dan mempersiapkan mereka untuk membaca dan menulis.

1. PENDAHULUAN

Pengenalan huruf abjad adalah salah satu dasar penting dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Tahap ini, anak-anak bisa mulai paham dan mengenal simbol-simbol huruf yang akan menjadi dasar perkembangan kemampuan membaca dan menulis mereka. Sebab itu, metode belajar yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam mempelajari huruf-huruf abjad[1].

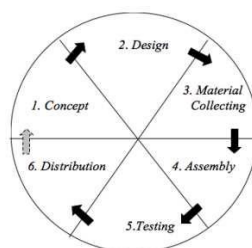
Dalam era teknologi yang semakin berkembang, media pembelajaran interaktif menjadi alternatif yang efektif untuk memfasilitasi proses pengenalan huruf abjad. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui visual, audio, serta elemen-elemen interaktif lainnya. Hal ini memungkinkan anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat huruf-huruf abjad, serta merangsang perkembangan motorik dan sensorik mereka[2].

Salah satu cara yang efektif dan menarik untuk mengatasi anak dalam kebosanan belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, terutama untuk belajar mengenal huruf huruf abjad[3]. Media pembelajaran interkatif ini juga meningkatkan minat anak usai dini dan membantu mereka memahami huruf huruf abjad yang kompleks dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menghibur yang menggabungkan kesenangan dengan tantangan[4].

Media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad pada anak usia dini ini bertujuan membuat cukup pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan edukatif[5]. Dengan menggunakan berbagai fitur interaktif, anak-anak diharapkan dapat belajar mengenal huruf abjad dengan cara yang lebih menyenangkan, memotivasi mereka untuk terus belajar, dan mempersiapkan mereka untuk kemampuan membaca dan menulis yang lebih kompleks di masa depan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode pengembangan multimedia dengan model Luther-Sutopo. Metode ini dipilih karena memiliki tahap yang terstruktur dan sistematis, sehingga sesuai dengan pengembangan media interaktif. Model Luther-Sutopo menyediakan kerangka kerja yang jelas untuk merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Tapi kami masih sampai empat tahap[6].



Gambar 1. Gambar alur luther sutopo

2.1 Konsep (*concept*).

Konsep adalah tahap awal dalam pengembangan multimedia Luther-Sutopo. tahap ini untuk tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf huruf abjad serta menentukan penggunaan media interaktif. Pada penelitian ini, tujuan penelitian ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan edukatif, dengan multimedia luther-Sutopo ini bisa membantu guru dan orang tua mengenalkan huruf huruf abjad pada anak usia dini[7].

2.2 Perencanaan (*Design*).

Perencanaan (*Design*) merupakan spesifikasi secara terinci dalam tampilan media pembelajaran interaktif dan cara menyajikannya. Tujuan tahap perancangan yaitu membuat spesifikasi mengenai tampilan dan kebutuhan media interaktif. Dengan prototype lebih mudah untuk dimengerti gambaran tampilan media interaktif nya.

2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pengumpulan Bahan merupakan tahap pengumpulan bahan dan materi, yang akan dibuat sebagai prototype.

2.4 Pembuatan (*Assembly*)

Pembuatan merupakan langkah pembuatan keseluruhan bahan dan materi yang dibutuhkan. Pembuatan media interaktif ini didasarkan pada Tahap menggunakan perangkat lunak, seperti CorelDraw[8].

2.5 Pengujian (*testing*)

Pengujian adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan sebelum sistem didistribusikan kepada pengguna akhir.

2.6 Distribusi (*Distribution*)

Distribusi adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat diakses dan digunakan sesuai dengan tujuan yang telah dirancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

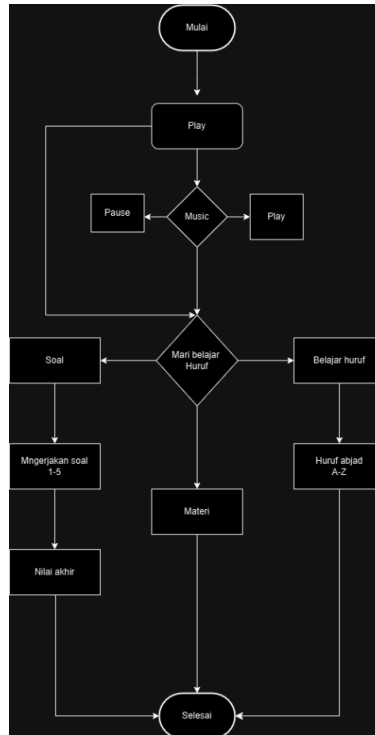
3.1 Tahap concept

- Kebutuhan fungsional
 - Setelah mesuki game ada tombol play untuk memulai game.
 - Dibaawah tombol play ada tombol play music yang berfungsi untuk nyalakan lagu

- Di sebelah tombol play music ada tombol paush yang berfungsi apabila kita mau menghentikan lagu.
- Masuk ke menu selanjutnya ada 3 tombol yaitu belajar huruf yang berfungsi untuk memulai belajar, tombol materi berfungsi untuk melihat apa itu huruf abjad, tombol soal berfungsi untuk mengerjakan soal.
- Setelah kita menekan tombol huruf abjad kita akan dibawa ke halaman mengenal huruf-huruf disitu ada tombol next yang berfungsi untuk ke huruf selanjutnya, tombol back berfungsi Kembali ke huruf sebelumnya ada juga tombol Kembali ke halaman pemilihan 3 tombol diatas.[9]
- Setelah kita menekan tombol soal kita akan diarahkan untuk mengerjakan soal pilihan ganda terdiri dari tombol pilihan untuk menjawab soal yaitu A B C dan setelah kita selesai mengerjakan soal kita akan di kasih nilai akhir
- Kebutuhan non fungsional
- Media pembelajaran hanya dapat di operasikan di android dengan minimum spek android 10
- Tidak harus menggunakan ram yang gede untuk media ini hanya saja harus menyediakan ruang penyimpanan minimal 2gb
- Media ini dibuat dengan adobe animet, dan corel
- Media ini dibuat se simple mungkin untuk mempermudah dalam proses pembelajaran[10].

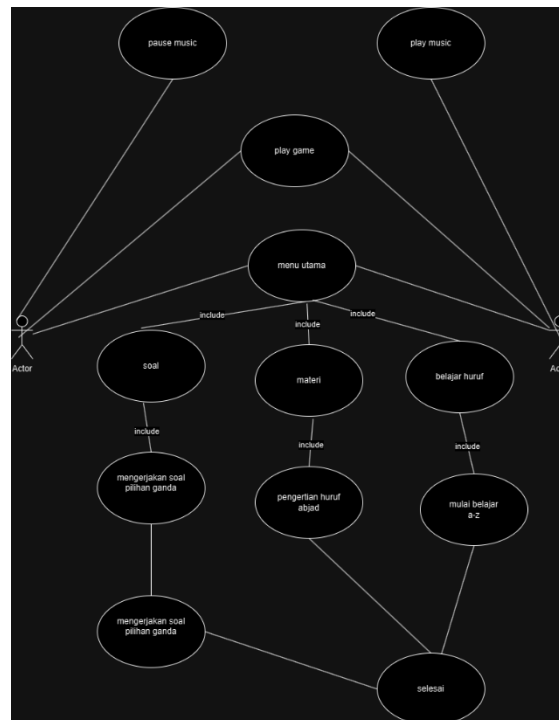
3.2 Tahap desain

- Flowchart



Gambar 1. flowchart

➤ Usecase

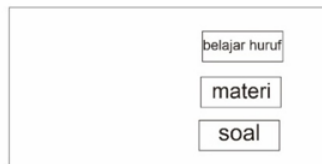


Gambar 2. usecase

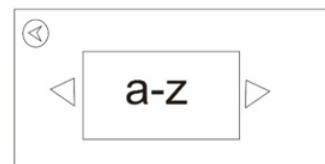
➤ Wireframe /desain antar muka



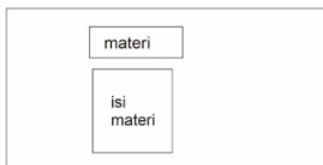
Gambar3.wireframe menu play



Gambar4.wireframe menu utama



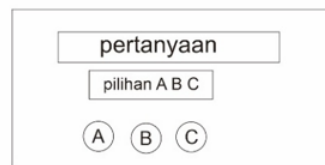
Gambar5.wireframe menu belajar



Gambar6.wireframe menu materi



Gambar7.wireframe menu mulai mengerjakan soal



Gambar9.wireframe menu menjawab soal

3.3 Tahap material collecting

➤ Desain menu play



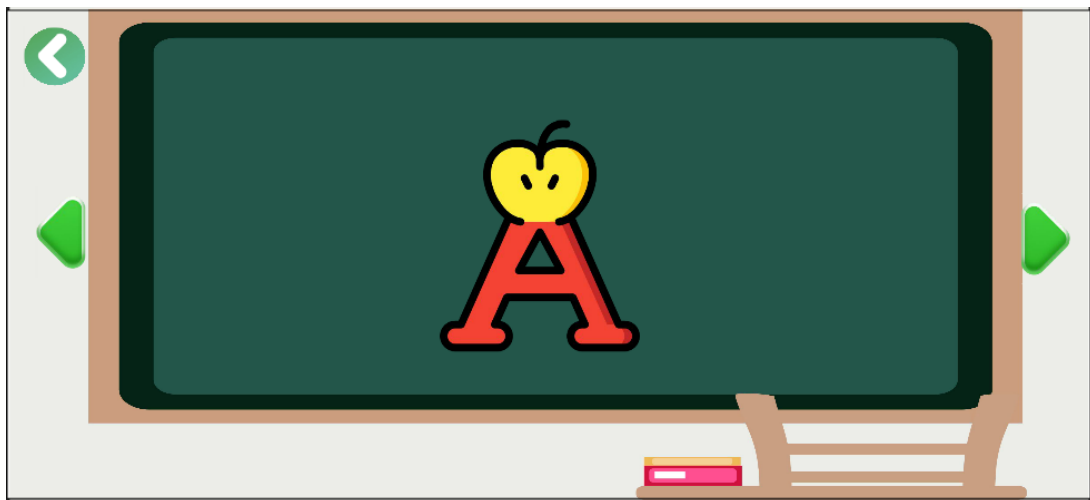
Gambar 10. desain menu play

➤ Desain menu utama



Gambar 11. Desain menu utama

➤ Desain menu belajar



Gambar 12. Desain munu belajar

➤ Desain menu materi



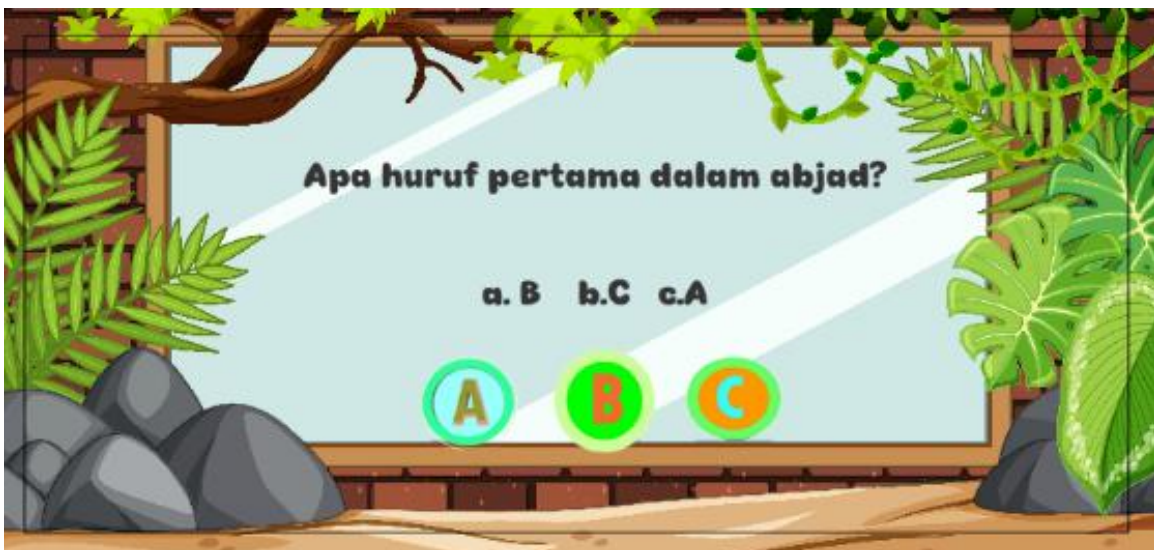
Gambar 13. desain menu materi

- Desain menu mulai mengerjakan soal



Gambar 14. desain menu mulai mengerjakan soal

- Desain menu mengerjakan soal



Gambar 15. Desain menu mengerjakan soal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad pada anak usia dini dirancang sebagai salah satu media yang dapat membantu proses belajar mengenal huruf dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media yang dikembangkan memiliki beberapa fitur,

seperti menu belajar huruf abjad, materi, dan soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan navigasi untuk memudahkan anak dalam menggunakannya. Pengembangan media menggunakan metode Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dalam penelitian ini, proses pengembangan yang telah dilakukan masih sampai tahap concept, design, material collecting, dan assembly. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan proses pengenalan huruf abjad dapat menjadi lebih interaktif serta membantu meningkatkan minat anak dalam belajar sebagai dasar untuk kemampuan membaca dan menulis.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Indriyani et al., "PENGENALAN HURUF, ANGKA DAN WARNA PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTI MEDIA."
- [2] E. Erianto and W. Hadikrisanto, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Alphabet Letter Recognition Educational Game as a Learning Media For Early Childhood," *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, vol. 4, no. 02, 2022.
- [3] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, "ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8, 2017.
- [4] "f10".
- [5] A. Faris and A. F. Lestari, "RANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALFABET PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI".
- [6] E. Purnama Harahap STMIK Raharja, U. Rahardja, and M. Salamuddin, "SATIN-Sains dan Teknologi Informasi journal homepage : <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id> Aplikasi Panduan dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Android," 2018. [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- [7] N. Cahyati and R. Syafdaningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KATA BERMAKNA PADA ANAK," 2018.
- [8] "APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF DAN ANGKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS : TK KARNIDA BAHAGIA PEKANBARU)."
- [9] A. A. Safitri, A. Aufa Bakhtiar, M. V. Wijayanti, and I. Asrowardi, "KARYA ILMIAH

MANAJEMEN INFORMATIKA.”

- [10] S. Fortuna, A. Irma Purnamasari, and A. Rinaldi Dikananda, “Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon,” *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 61–65, 2023, doi: 10.56854/jtik.v1i2.70.