

## Perancangan Media Pembelajaran Membaca untuk Anak Prasekolah (TK) Berbasis Multimedia

Amelia Permata Sari

Universitas Insan Cita Indonesia, Indonesia

Alamat: Jln. H. R. Rasuna Said , Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan

Korespondensi penulis : [amel@uici.ac.id](mailto:amel@uici.ac.id)

**Abstract :** *The author discusses this title on the background that preschool children in the process of learning to read have difficulty understanding reading teaching materials, one of which is about letter recognition because this is a new experience. Based on these problems, the author aims to design/design a reading learning media for preschoolers (kindergarten) based on Multimedia using Adobe Flash. The method used in the research is the research and development (R&D) method, which is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of products with Blackbox. The research results of this reading learning media design for preschoolers (kindergarten) are: (1) This reading learning media uses the Luther-Sutopo multimedia development model which is carried out in six stages, namely the concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution stages. (2) The final result of this reading learning media design is a compact disk (CD) that can be run using media on a computer and does not require another system to run it.*

**Keywords:** *Adobe, Flash, Design, Learning, Media.*

**Abstrak :** Penulis membahas judul ini dilatarbelakangi oleh bahwa anak prasekolah pada proses belajar membaca sulit memahami materi ajar membaca salah satunya tentang pengenalan huruf karena ini merupakan pengalaman baru. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis bertujuan untuk mendesain/merancang sebuah media pembelajaran membaca untuk anak prasekolah (TK) berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk dengan *Blackbox*. Hasil penelitian dari desain media pembelajaran membaca untuk anak prasekolah (TK) ini adalah: (1) Media pembelajaran membaca ini menggunakan model pengembangan multimedia Luther-Sutopo yang dilakukan atas enam tahap, yaitu tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. (2) Hasil akhir dari desain/rancangan media pembelajaran membaca ini adalah berupa *compact disk* (CD) yang dapat dijalankan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

**Kata kunci:** *Adobe Flash, Desain, Media, Pembelajaran.*

### 1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan, seorang guru harus dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya hasil belajar yang optimal. Salah satu faktor pendukungnya adalah metode mengajar yang tepat. Metode yang dapat dihadirkan yaitu dengan menggunakan alat peraga atau yang dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik saat ini adalah media dengan konsep berbasis multimedia.

Media pembelajaran yang seperti ini telah banyak digunakan dan mempunyai manfaat yang besar dalam proses belajar. Salah satunya pendidikan di prasekolah. Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip: "Bermain sambil Belajar dan Belajar seraya Bermain". Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang

meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni. Belajar membaca adalah salah satu bentuk program pendidikan di TK disamping belajar menulis dan hitung.

Di TK ASSALAAM didapatkan kenyataannya bahwa belajar membaca dalam proses pembelajaran masih terdapat kendala hal ini dikarenakan strategi yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa, media yang dipakai kurang menarik, sulitnya siswa memahami materi pengenalan huruf karena merupakan pengalaman yang baru serta ruang belajar yang tidak didesain semenarik mungkin sehingga kemampuan membaca anak-anak masih belum lancar. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian tentang “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK ANAK PRASEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA”.

## 2. KAJIAN TEORITIS

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media secara singkat adalah menyampaikan *instruksi* (Azhari, 2015).

Media merupakan salah satu komponen yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena membantu guru dan siswa menyampaikan pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran (Hartini et al., 2017).

Pembelajaran adalah proses bantuan yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, pengetahuan, dan informasi tentang konsep yang mereka ajarkan (Simarmata et al., 2022). Sederhananya, pembelajaran adalah proses pencerahan yang dilakukan guru untuk membantu siswa belajar dan memahami materi (Mansyur, 2020).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada siswa mereka sehingga mereka dapat memahami dan memahami konsep dengan mudah. Jika guru dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia siswa, proses pembelajaran akan lebih berhasil dan efektif (Hasan dkk, 2021). Dan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang tepat, pengembangan potensi diri siswa akan berjalan lebih efektif (Fauyan, 2019).

Multimedia terdiri dari dua komponen: teks (tertulis atau tercetak) dan gambar (gambar, ilustrasi, animasi, atau video) (Praditya, 2019). Multimedia adalah segala bentuk media pembelajaran yang menggabungkan berbagai format media (teks, grafis, audio, video, animasi, dan simulasi) secara sinergis dengan bantuan fasilitas hyperlink, hypermedia, dan hypertext. Multimedia dapat disimpan dalam berbagai media penyimpanan berbasis komputer (seperti CD-ROM, floppy disk, atau flashdisk), atau dapat diakses melalui internet (Uwes Anis Chaeruman, 2019). Multimedia dapat membuat siswa belajar secara aktif, memengaruhi cara mereka berpikir, dan memberikan masukan untuk media. (Nopriyanti & Sudira, 2015).

Media pembelajaran interaktif yang efektif dalam bentuk permainan dapat dibuat dengan *Adobe Flash* (Herdiansyah et al., 2019). Penelitian yang dilakukan oleh (Erwin & Yarmis, 2019), Media pembelajaran tematik telah diakui *valid* karena isi sesuai kurikulum, desain dan layout yang menarik, kemudahan pengoperasian, bahasa yang mudah dipahami siswa, dan penyajian yang jelas sesuai dengan karakteristik siswa. Media juga praktis karena tujuan dan isi yang jelas, mudah dibaca, dan menarik, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh oleh (R. Gita Ardhy Nugraha, 2016).

Aplikasi *Adobe Flash* memungkinkan untuk membuat animasi, gambar, film, presentasi, game, *quiz*, dan kartu elektronik yang interaktif (Arifa et al., 2014).

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia Luther. Menurut Arch Luther, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* (Ariesto Hadi Sutopo, 2002).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### HASIL

Hasil dari perancangan media pembelajaran ini adalah :



Gambar 1. Tampilan Intro



Gambar 2. Tampilan Menu Huruf



Gambar 3. Tampilan Huruf G

##### PEMBAHASAN

###### 1. *Concept*

Materi yang dibahas pada rancangan media pembelajaran membaca ini adalah pengenalan angka, pengenalan alam sekitar, pengenalan huruf abjad, dan belajar membaca lewat suku kata. Hasil akhir dari perancangan media pembelajaran membaca

ini berupa *compact disk* (CD) interaktif yang dapat dijalankan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem khusus untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD interaktif ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar proses belajar membaca tetapi pengguna dapat berkomunikasi dengan komputer, caranya mengklik *button* yang ada, berfungsi untuk memilih materi, latihan dan lainnya, yang dikenal juga dengan multimedia interaktif.

## **2. Design**

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, *storyboard* dan *design interface*.

## **3. Material Collecting**

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah data teks, data audio dan data grafik atau *image*.

## **4. Assembly**

*Assembly* adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

## **5. Testing**

Pengujian dengan metode *Blackbox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian dengan metode ini merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kesalahan ( Roger, 2002)

## **6. Distribution**

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi *diburning* ke CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan perangkat *Cyberlink Power2Go* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai.

## **5. KESIMPULAN**

Media pembelajaran berbasis multimedia ini yang dibuat dengan visualisasi yang menarik, animasi dan suara lebih membuat siswa lebih antusias dibandingkan metode konvensional. Dengan melibatkan banyak lebih banyak indera membantu siswa untuk mengingat informasi lebih lama dan siswa pun dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing masing tanpa bergantung pada guru.

## DAFTAR REFERENSI

- Anis, Uwes Chaeruman (2019). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. Available at: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>.
- Arifa, N., Isnanto, R. R., & Nurhayati, O. D. (2014). Perancangan Permainan Membuat Bioetanol dari Limbah Buah Menggunakan Adobe Flash CS3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.2.1.2014.87-95>
- Azhari (2015) “Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah” *Jurnal Ilmiah Didakta* Vol. 16 No. 1 hal. 43-60
- Fakhri, Ahmad. H, Subakti, Hani, dkk (2022). *Media Pembelajaran dan TIK. Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis*
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>
- Erwin, V. A., & Yarmis, Y. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN PERMAINAN EDUKATIF DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 901–908. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Hadi, Aries Sutopo (2002). *Analisis dan desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta: J & J Learning
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>
- Hasan, Muhammad, dkk (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Herdiansyah, H., Cholily, Y. M., & Cahyono, H. (2019). The Development of Interactive Instructional Media Using Adobe Flash in a Form of Game on the Geometry Lesson (Cube and Cuboid) for Secondary School. *Mathematics Education Journal*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8418>
- Mansyur, A. R. (2020) “Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia,” *Education and Learning Journal*, Vol. 1, No, hal. 113–123.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Praditya, D. (2019). Multimedia Pembelajaran Dengan Evaluasi Instructional Game Matematika Siswa Kelas Vii Smp/Plb-B Negeri 1 Buleleng. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 66–76. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20269>
- R. Gita Ardhy Nugraha. (2016). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswakelas 2 Sd. *Journal of*

Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i2.p94-105>

Simarmata, J. et al. (2022) Pembelajaran Berbasis Multimedia. Yayasan Kita Menulis

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Alfabeta

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta