

Penerapan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Metode Suku Kata dan Digital Media Dongeng Karakter

Lutfiyah Dwi Setia

Politeknik Negeri Madiun
e-mail: lutfiyah17@pnm.ac.id

Ahmad Khudori

Politeknik Negeri Madiun
e-mail: akudhori@pnm.ac.id

Abstrak

Masa depan teknologi informasi akan melibatkan banyak penggunaan teknologi informasi canggih dan kecepatan tinggi teknologi komunikasi dalam jaringan global. Dengan dasar teknologi multimedia dan didukung oleh sistem komputer berkecepatan tinggi, sistem informasi layanan dapat disajikan menjadi lebih menarik dan bentuk nyata dalam bentuk informasi multimedia, juga mudah dikelola dan digunakan untuk komputer pribadi. Metode Pengembangan perangkat aplikasi multimedia menggunakan metode Luther (Sutopo, 2003) yaitu proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Dalam pembuatan aplikasi ini, menggunakan kekuatan dalam bentuk bantuan aplikasi media menggambar, animasi, dan juga authoring terdiri dari Adobe photoshop, Adobe Director, Adobe Flash, dan aplikasi suara Sony Vegas. Multimedia pembelajar interaktif yang dibantu oleh komputer dapat membantu siswa belajar dan memahami cara membaca metode suku kata dengan tambahan digital media dongeng karakter. Salah satu multimedia interaktif telah dibuat untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca metode suku kata. Program multimedia tersebut dibuat dengan menggabungkan beberapa animasi, gambar, film, dan permainan yang terhubung dengan materi untuk membaca metode suku kata. Gambar virtual digunakan untuk anak-anak untuk memahami dan belajar dari materi dengan membandingkan dengan hal-hal nyata dalam hidup kita. Multimedia pembelajar interaktif ini dikemas dalam bentuk aplikasi mobile, yang dapat diakses di google playstore. Program multimedia interaktif yang dibuat untuk anak-anak Kelas Baca Anakku Sayang. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberi nilai tambah bagi anak.

Kata kunci : aplikasi membaca, metode suku kata, digital dongeng

1. Pendahuluan

Kelas Baca anakku sayang didirikan sebagai solusi bagi anak usia sekolah yang memiliki keterlambatan dalam membaca, menulis dan berhitung dengan menggunakan metode suku kata dan diperdalam penanaman karakternya melalui dongeng. Di era digital saat ini kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gadget seperti laptop atau smartphone dalam intensitas yang tinggi. Beberapa metode dan teknik pembelajaran coba dilakukan untuk mengalihkan anak-anak dari efek ketergantungan gadget, salah satunya melalui dongeng. Metode utama yang digunakan adalah perancangan video game pembelajaran untuk menciptakan dan meningkatkan reputasi Kelas Baca Anakku sayang di era digital. Pencitraan merek internet ditawarkan untuk membuat sistem yang terdiri dari situs web yang akan dihubungkan dengan media sosial untuk mendapatkan beberapa crowdfunding. Hasil program kemitraan masyarakat diharapkan mampu membangun video game pembelajaran metode suku kata sekaligus mampu membangun mitra merek secara digital dan mempublikasikan Kelas Baca Anakku sayang ke komunitas yang lebih luas.

Kelas Baca Anakku sayang merupakan salah satu gerakan masyarakat yang dipelopori oleh Bapak Moh. Yusron Muchsin (Kak Ucon – Pendongeng Nasional) dan ibu Sari Barliana,

S.Psi.,M.Psi yang bergerak di bidang pendidikan. Kelas Baca Anakku sayang didirikan untuk mengatasi persoalan anak usia sekolah yang memiliki keterlambatan dalam membaca, menulis dan berhitung. Pengaruh negatif gadget di kalangan anak-anak menjadi sebab paling dominan. Hal ini merupakan tantangan sekaligus peluang baru untuk melakukan perubahan di masyarakat. Kelas Baca Anakku sayang menawarkan solusi konkret untuk mengatasi permasalahan ini.

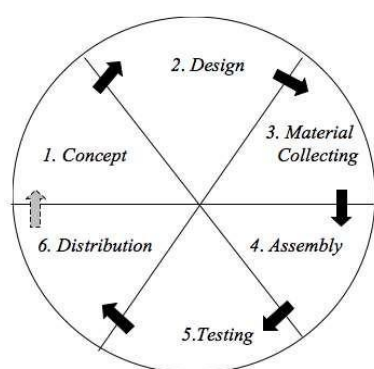
Pada umumnya, pelajaran membaca, menulis dan berhitung yang merupakan prasyarat masuk sekolah dasar dilakukan di Taman kanak-kanak. Namun ada beberapa faktor yang membuat anak-anak tidak semuanya bisa langsung lancar membaca, menulis dan berhitung di sekolah. Salah satu faktor utamanya adalah kurangnya daya tangkap anak karena pengaruh negative gadget, kurang tertarik berlatih dengan metode pembelajaran monoton, juga karena kurang fokus dan cenderung aktif dalam gerakan fisik tapi susah untuk sekedar duduk tenang menghadap buku. Selain hal tersebut, faktor biaya sekolah di taman kanak-kanak perkotaan yang semakin membengkak masih menjadi alasan sebagian orang tua dalam menyekolahkan anaknya. Proses pembelajaran di Kelas Baca Anakku sayang dirancang sebagai kegiatan yang menyenangkan. Anak didik bukan

hanya sekedar berlatih membaca, namun bisa berinteraksi langsung dengan sebayanya melalui permainan dan dongeng ceria. Kegiatan di Kelas Baca Anakku sayang dirancang menampung hingga 90 anak. Namun, sampai saat ini kegiatan masih belum dikenal luas oleh masyarakat.

2. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi dengan menggunakan multimedia interaktif, dalam bentuk gambar, suara, dan animasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung kepada anak-anak usia dini

3. Metode Penelitian



Gambar Model Metodologi Pengembangan Multimedia Menurut Luther (Sutopo, 2003 :32)

Format Multimedia Pembelajaran

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1. Tutorial
2. Drill dan Practice
3. Simulasi
4. Percobaan atau Eksperimen
5. Permainan

Metode pelaksanaan merupakan landasan atau acuan agar proses dalam program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Setelah proses observasi lapangan dan identifikasi permasalahan dilakukan, maka akan dilakukan perancangan solusi. Selanjutnya, solusi yang menjadi yang telah direncanakan akan ditawarkan kepada mitra. Metode yang akan digunakan dalam program ini adalah :



Gambar 4. Metode Pelaksanaan Program

Design Aplikasi Multimedia Interaktif Calistung

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap yang selanjutnya adalah melakukan design aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini akan dirancang aplikasi perangkat lunak pembelajaran calistung untuk anak prasekolah.

Design aplikasi

Pada tahap ini, akan dijelaskan mengenai pemodelan aplikasi yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan Tampilan dan perancangan menu.

Material Collecting

Sebelum design dimulai diperlukan persiapan dengan bahan-bahan awal yang telah dibuat sebelumnya. Baik itu pengumpulan materi gambar, perekaman suara, yang kesemuanya dikumpulkan untuk menjadi bahan dalam pembuatan materi- materi yang berupa animasi. Materi- materi yang telah dibuat berupa sebuah file animasi dengan flash antara lain sebagai berikut

4. Hasil dan Pembahasan

Proses pelaksanaan penelitian menjadi dari proses PKM dalam mewujudkan Sekolah Pintar berbasis Teknologi bagi Kelas Baca Anakku sayang Kabupaten Ponorogo tidak terlepas dari branding Dongeng karakter dari pendongeng nasional Kak Ucon. Berikut adalah gambaran umum proses pelaksanaan PKM di kelas baca anakku sayang :

1. Pendampingan Proses Peningkatan kemampuan digital media Dongeng
2. Rancang Bangun Website dongengkarakter.com
3. Pendampingan Pemanfaatan Internet Branding dan crowd funding
4. Implementasi aplikasi multimedia interaktif pembelajaran melalui game "Belajar Membaca"
5. Implementasi Tata kelola Jaringan internet
6. Pendampingan Tata Kelola Keuangan Lembaga
7. Pendampingan Proses Evaluasi Branding melalui Media Sosial



Solusi yang ditawarkan untuk menangani permasalahan yang terjadi pada mitra adalah dengan membuat sebuah internet brand atau bisa juga disebut sebagai merk digital. Dengan fakta bahwa pengguna internet di Indonesia cukup besar, internet brand ini akan meningkatkan reputasi kelas baca anakku sayang di masyarakat.




Pengusul dan mitra telah melakukan diskusi untuk menangani permasalahan-per- masalah yang muncul. Untuk menangani masalah pertama, video game pembelajaran dengan metode suku kata sebagai alternatif latihan membaca yang lebih menarik bagi anak-anak yang mengalami ketergantungan terhadap gadget, sehingga pelan-pelan akan bisa melatih fokusnya untuk berlatih membaca. Sedangkan untuk membangun merk digital dilakukan promosi yang mencakup masyarakat

yang lebih luas, telah disepakati oleh pengusul dan mitra akan menjadi salah satu solusi yang tepat. Dengan semakin gencarnya promosi yang dilakukan, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal kelas baca anaku sayang sekaligus kegiatan apa saja yang dilakukan di tempat ini.

Untuk menangani masalah kedua, solusi yang disepakati oleh pengusul dan mitra masih berhubungan dengan promosi pada media yang banyak diakses oleh masyarakat. Jika promosi telah berjalan dan kelas baca semakin dikenal oleh masyarakat luas, donasi atau penggalangan dana dari masyarakat diharapkan akan semakin meningkat. Proses ini populer disebut dengan istilah crowd funding (Turan, 2015). Hal ini sebenarnya telah banyak dilakukan, baik secara langsung, seperti menggunakan kotak amal, mobil keliling, hingga transfer ke rekening bank. Hal ini secara langsung berkaitan dengan promosi yang dilakukan. Berikut adalah detail Program Pengabdian yang telah dilaksanakan mulai bulan Mei-Agustus 2019

Nama Program	Keterangan	Dokumentasi
1. Pendampingan Proses Peningkatan kemampuan digital media Dongeng	Proses ini dipandu langsung oleh Pendongeng Nasional “Kak Ucon” sekaligus menjadi Narasumber digital media dongeng. Video dongeng menjadi salahsatu referensi dalam mempelajari teknik-teknik menanamkan karakter kepada anak melalui dongeng	
		
2. Rancang Bangun Website dongengkarakter.com	Tim PKM dengan didampingi teknisi melakukan Proses merancang, mendesain dan mengimplementasikan website dongengkarakter.com sekaligus mengaktifkan hosting dan domainnya, sehingga website	

	menjadi aktif dinamis.	
3. Pendampingan Pemanfaatan Internet Branding dan crowd funding	Tim PKM mendampingi dalam membuat, mengaktifkan akun-akun media social, fanpage, tips dan trik posting prime time, strategi menerapkan internet branding melalui social media (Instagram, facebook, youtube) dan website. Sedangkan crowd funding menjadi bagian dari publikasi web	
		
4. Implementasi aplikasi multimedia interaktif pembelajaran melalui game “Belajar Membaca”	Tim PKM melakukan sosialisasi implementasi aplikasi multimedia interaktif game “belajar membaca” dengan melakukan instalasi melalui google playstore dengan didampingi oleh tim teknisi game	
		
		

		
5. Implementasi Tata Kelola Jaringan internet	Tim PKM bersama teknisi jaringan melakukan instalasi jaringan internet di kelas baca anakku sayang, guna mendukung proses	
6. Pendampingan Tata Kelola Keuangan Lembaga	Khusus Proses Pendampingan tata kelola Keuangan belum terlaksana sampai bulan agustus 2019 ini. Sehingga menjadi program lanjutan pada tahap penyelesaian 30% program kemitraan masyarakat	
7. Pendampingan Proses Evaluasi Branding melalui Media Sosial	Tim PKM melakukan tindak lanjut proses pendampingan dengan melakukan evaluasi hasil proses implementasi internet branding pada masing-masing social media yang digunakan.	

Berikut adalah Tampilan Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ;



Gambar Halaman Depan



5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang aplikasi pembelajaran calistung (membaca, menulis, berhitung) sebagai media tambahan untuk kelas baca berbasis multimedia interaktif, maka dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan alat bantu pembelajaran digital, salah satunya dengan menggunakan media komputer, dapat menjadi suatu pilihan dalam membantu meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran calistung untuk pendidikan anak usia dini di Kelas Baca Anakku sayang

2. Dengan dibuatnya perangkat lunak aplikasi multimedia calistung yang bersifat interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran calistung di Kelas Baca Anakku sayang. Anak dapat dibawa menjadi lebih aktif dan tidak bergantung pada apa yang diberikan oleh pengajar, namun anak bisa menjelajahi sendiri pembelajaran yang diinginkannya dengan bimbingan dari orang tua atau pengajar.

3. Aplikasi multimedia interaktif yang berisikan materi calistung dengan tampilan audio dan visual dapat digunakan sebagai pemecahan masalah dari kurangnya alat peraga untuk pembelajaran calistung di Kelas baca Anakku sayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayatullah, Priyanto, Aldi Daswanto dan Sulistyono. 2011. Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash. Bandung : Informatika.
- Hidayatullah, Priyanto, Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. Bandung : Informatika.
- Leong, Marlon dan Mulyanta. 2009. Tutorial membangun multimedia interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya.
- Pressman, R.S. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (buku satu). Yogyakarta : Andi.
- Sunyoto, Andi. 2010. Adobe Flash + XML= Rich Multimedia Application. Yogyakarta : Andi.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, Muhammad. 2004. Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta : Andi.
- Vaughan, Tay. 2008. Multimedia Making it work edisi 6. Yogyakarta : Andi