

# Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak-Anak Berbasis Mutimedia Pada TK Alfalaq

1) Harun Musa

1)Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pohuwato, harunmusa006@gmail.com

## Article Info

### Keywords:

**Kindergarten,  
Media, Letter  
Recognition**

## ABSTRACT

Letter recognition learning media that is taught for early childhood education so far generally still uses books or pictures that make it possible to develop an innovation which is a book or two dimensional pictures Kindergarten is a place for coaching aimed at children from the age of four to the age of six which is carried out through the provision of educational stimuli to assist physical and spiritual growth and development so that children are ready to enter further education. teachers can work with various parties to provide this learning media. Teachers themselves can study various software to create learning media that are tailored to the needs of their students. One software that can create various media such as videos, animations, images, sounds, and so on in an easy way is Adobe Flash. The content required by users can be accessed easily and is equipped with multimedia facilities that are able to combine text, images and sound in one device. The method used in this research is descriptive method, namely research that seeks to solve existing problems systematically based on existing data.

## Informasi Artikel

### Kata Kunci:

**Taman  
Kanak-kanak,  
Media,  
pengenalan huruf**

## ABSTRAK

Media Pembelajaran Pengenalan Huruf yang diajarkan untuk pendidikan anak usia dini selama ini umumnya masih menggunakan buku ataupun gambar yang membuat dalam mengembangkan suatu inovasi yang buku ataupun gambar 2 dimensi, Taman Kanak-kanak adalah suatu wadah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia empat tahun sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. guru dapat bekerjasama dengan berbagai pihak untuk menyediakan media pembelajaran ini. Guru sendiri dapat mempelajari berbagai *software* untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya. Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Adobe Flash*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha untuk memecahkan masalah yang ada sekarang secara sistematis berdasarkan data-data yang ada.

## Article History

Received : 12-06-2023  
Accepted : 12-06-2023  
Revised: -  
Published: 20-07-2023

✉ **Corresponding Author:** (1) Harun Musa, (2) Fakultas Ilmu Komputer, (3) Universitas Pohuwato (4) Jln. Trans Sulawesi, Desa Palopo, Kecamatan Marisa, Kabupaten Pohuwato, Gorontalo (5) Email: harunmusa006@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Taman Kanak-kanak adalah suatu wadah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia empat tahun sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada dasarnya ada lima kunci pelayanan anak usia dini yang dapat diidentifikasi di Indonesia, secara ringkas dapat dilihat sebagai berikut :

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Diperkirakan bahwa anak-anak yang mengulang kelas adalah anak-anak yang tidak masuk pendidikan prasekolah sebelum masuk SD. Mereka adalah anak yang belum siap dan tidak dipersiapkan oleh orangtuanya memasuki SD. Adanya perbedaan yang besar antara pola pendidikan di sekolah dan di rumah menyebabkan anak yang tidak masuk pendidikan taman kanak-kanak (prasekolah) mengalami kejutan sekolah dan mereka mogok sekolah atau tidak mampu menyesuaikan diri sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia prasekolah.

Usia 4-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4 – 6 tahun.

Seorang guru harus memiliki modal dasar yakni memiliki kepribadian sebagai seorang pendidik. Salah satunya dengan menggunakan media, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Hamalik, 1989: 12). Media tidak hanya digunakan dalam suatu proses pembelajaran oleh guru di dalam kelas, media juga diperlukan oleh guru untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang baru. Pengetahuan dan informasi yang baru tersebut akan menambah wawasan guru

sehingga secara tidak langsung juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Para guru dapat bekerjasama dengan berbagai pihak untuk menyediakan media pembelajaran ini. Guru sendiri dapat mempelajari berbagai *software* untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya. Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Adobe Flash*. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis merasa tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan dan keterbatasan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini. Adapun gambaran aplikasi media pembelajaran yang dibuat yaitu dalam Aplikasi ini akan disajikan materi-materi dasar untuk Anak usia dini seperti pengenalan huruf serta pengembangannya yang akan ditunjang dengan unsur animasi, teks, dan audio sehingga diharapkan anak-anak lebih suka untuk belajar.

Teknologi ini dituangkan dalam bentuk Multimedia Pembelajaran Interaktif yang merupakan perantara sehingga materi pengenalan huruf dapat disajikan secara interaktif, multimedia ini dibuat menggunakan Aplikasi pembuatan animasi yang populer yaitu *Macromedia Flash 8*, yang didukung oleh bahasa *Action Script* sehingga multimedia ini disajikan dalam bentuk animasi yang lebih interaktif sehingga penulis berharap siswa mampu memanfaatkan multimedia pembelajaran ini agar lebih mudah dalam memahami mata pelajaran ini. Berdasarkan pemikiran di atas peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia Pada Tk Alfalaq Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato”.

## 2. Pembahasan

Multi-banyak, Media-sarana berkomunikasi untuk melewatkan informasi. Suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat – alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan penyajian audio visual yang utuh.

Beberapa pakar mengartikan multimedia sebagai berikut :

1. Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 element yaitu suara,gambar dan teks
2. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data,media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar
3. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan prestasi yang dinamis dan intraktif yang mengkombinasikan teks grafik, animasi, audio dan gambar video
4. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber belajar seperti guru, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif. Hal ini salah satunya karena informasi disajikan dalam dua atau lebih bentuk seperti dalam bentuk gambar dan kata-kata

### 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha untuk memecahkan masalah yang ada sekarang secara sistematis berdasarkan data-data yang ada. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, menggambarkan atau melukiskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti

Pada tahap ini dilakukan dua tahap analisis yakni analisis pembelajaran dan analisis sistem.

#### a. Analisis Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan analisis proses pembelajaran yang berlangsung, menganalisis masalah

pembelajaran melalui diskusi dengan guru

#### b. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis sistem dari segi navigasi dan fungsi multimedia pembelajaran.

#### c. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder, yaitu Buku-buku panduan pengenalan huruf Pada TK Alfalaq Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato.

#### d. Alat

Alat yang digunakan pada tahap ini adalah Bahasa *Modelling UML (Undefied Modelling Language)* untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat.

### a. Tahapan pembuatan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* dan *coding* menggunakan *Action Script*.

#### a. Pembelajaran

Pembuatan pada tahap ini yaitu meliputi pembuatan tahapan belajar serta soal-soal latihan dan evaluasi.

#### b. Sistem

Pembuatan sistem pada tahap ini meliputi pembuatan komponen-komponen sistem dari hasil desain sistem.

#### c. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada tahap ini adalah data sekunder yang diperoleh dari hasil desain pembelajaran dan desain sistem.

#### d. Alat

Alat yang digunakan pada tahap ini adalah *tools software Macromedia Flash 8* dan *coding Action Script*.

### b. Pengujian

Pengujian yang dilakukan dengan teknik

pengujian perangkat lunak yang telah ada yaitu :

#### a. Pengujian *White Box*

Dalam pengujian ini akan dilakukan pengujian *white box* melalui pengujian *script* pada program *Macromedia Flash 8* melalui *check syntax* pada *action script*.

#### b. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* yang termasuk dalam tahap ini

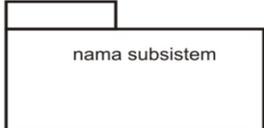
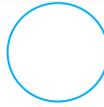
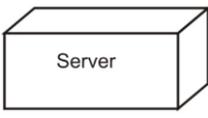
yaitu pengujian terhadap *interface* multimedia pembelajaran, apakah multimedia pembelajaran setelah diberikan ke pengguna dapat dioperasikan atau tidak.

c. Perancangan

**1. Daftar pengelompokan diagram pada UML**

| No | Nama Diagram  | Kategori | Deskripsi  |
|----|---------------|----------|--|
| 1  | Class         | Struktur | Mengilustrasikan sekumpulan kelas, paket dan hubungan yang merinci satu aspek tertentu dari sistem   |
| 2  | Object        | Struktur | Snapshot dari sistem yang mengilustrasikan hubungan static yang terjadi di antara objek-objek  |
| 3  | Component     | Struktur | Berkaitan dengan hubungan statik yang ada diantara komponen-komponen perangkat lunak yang dipasang. Contohnya file Exe, dll, ocx, beans, dan sebagainya.                             |
| 4  | Deployment    | Struktur | Mendesripsikan topologi fisik sistem, umumnya termasuk beragam simpul pengolahan, direalisasikan dalam bentuk perangkat (printer, modem) atau pemroses (server).                     |
| 5  | Use case      | Perilaku | Menunjukkan sekumpulan actor dan use case dan hubungan antar keduanya. Diagram use case berkontribusi ke organisasi model yang efektif juga merupakan pemodelan inti perilaku sistem |
| 6  | Activity      | Perilaku | Memodelkan aliran aktivitas di antara proses-proses. Kebanyakan berguna untuk merinci perilaku use case  |
| 7  | State         | Perilaku | Mengilustrasikan perilaku yang berhubungan dengan state dari objek. Transisi-transisi di antara state-state membantu mengidentifikasi dan memvalidasi perilaku kompleks.             |
| 8  | Sequence      | Perilaku | Tipe diagram interaksi yang mendeskripsikan pesan-pesan berbasis waktu yang dikirim objek-objek.   |
| 9  | Collaboration | Perilaku | Tipe diagram interaksi yang mendeskripsikan layout organisasi dari objek-objek yang mengirim dan menerima pesan.   |

**2. Notasi pengklasifikasi dalam UML**

| Pengklasifikasi       | Kegunaan  | Notasi   |
|-----------------------|---|--|
| Actor                 | Menggambarkan semua objek di luar sistem (bukan hanya pengguna sistem/perangkat lunak) yang berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan. | <br>Mahasiswa     |
| Use Case              | Menggambarkan fungsionalitas yang dimiliki system   | <br>Nama use case |
| Kelas (Class)         | Menggambarkan konsep dasar pemodelan sistem   |                   |
| Subsistem (Subsystem) | Menggambarkan paket spesifikasi implementasi  |                   |
| Komponen (Component)  | Menggambarkan bagan-bagan fisik sistem/perangkat lunak yang dikembangkan  |                  |
| Antarmuka (Interface) | Menggambarkan antarmuka pengiriman pesan (message) antar pengklasifikasian.   |                 |
| Simpul (Node)         | Menggambarkan sumber daya komputasional yang digunakan oleh system  |                 |

**3. Notasi Relasi dalam UML**

| Relasi                        | Fungsi   | Notasi  |
|-------------------------------|--|---|
| Asosiasi (Association)        | Mendesripsikan hubungan antar instance suatu kelas   |  |
| Kebergantungan (Dependency)   | Relasi antara dua elemen model   |  |
| Aliran (Flow)                 | Relasi antara dua versi suatu objek.   |  |
| Generalisasi (Generalization) | Relasi antara dua pengklasifikasi yang memiliki deskripsi yang bersifat lebih umum dengan pengklasifikasi yang lebih spesifik. |  |
| Realisasi (Realization)       | Relasi antara spesifikasi dan implementasinya  |  |
| Penggunaan (Usage)            | Situasi di mana salah satu elemen membutuhkan elemen lain agar dapat berfungsi dengan baik.                                    |  |

#### 4. Hasil Penelitian



Gambar 1. Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Depan



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Menu Isi Materi

#### 5. Penutup

- a. Kesimpulan Setelah proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf untuk anak TK berbasis multimedia selesai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : 1. Pembelajaran yang dilakukan di TK Alfalaq masih bersifat manual, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan huruf. 2. Kelemahan-kelemahan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak ini tidak menggunakan metode interaktif hanya terpaku sama pembelajaran yang ada di buku 3. Proses pembuatan aplikasi dari tahap awal hingga akhir harus terkonsep dengan matang, dimulai dari target pengguna, ide jalannya cerita aplikasi, storyboard, naskah untuk dubbing suara dan segala sistem yang dibutuhkan. 4. Semua persiapan yang sudah dirancang pada pra produksi sangat membantu dalam proses pembuatannya yaitu pada tahap produksi. Semuanya terjadwal dengan rapi dari mulai proses pembuatan karakter dan background menggunakan Corel Draw X4, menggerakkan dan membangun program dengan software utamanya yaitu Adobe\* Flash, proses merekam dengan Adobe\* Auditions , pengisian suara hingga terakhir pengemasa, semuanya akan berjalan dengan baik apabila semuanya benar-benar sudah terkonsep
- b. Saran  
Saran Untuk Para Pengembang Aplikasi Serupa 1. Susunlah segala yang bersangkutan dengan perancangan aplikasi dengan terkonsep seperti materi, jadwal, tahapan-tahapan yang rapi, dan mempersiapkan segala kebutuhan sistem seperti hardware dan software . 2. Carilah sumber referensi sebanyak mungkin, karena untuk membuat sebuah aplikasi multimedia dibutuhkan ide dan daya imajinasi yang tinggi untuk hasil yang baik. 3. Manfaatkan waktu sebaik mungkin, dan kerjakan tahapan yang mudah terlebih dahulu dibanding tahapan yang dianggap lebih sulit. 4. Sharing atau minta pendapat orang lain untuk membantu mengembangkan aplikasi anda, karena mungkin orang tersebut akan memberikan kritik dan saran berharga untuk aplikasi yang dibuat.

#### Daftar Pustaka

- L. M. S. Aris Sudianto, Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa, Infotek J. Inform. dan Teknol., vol. 2, no. 2, pp. 53-60, 2019.
- B. H. Hariman Bahtiar, Muhamad Wasil, Digitalisasi Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid berbasis mobile sebagai media pembelajaran interaktif untuk pelestarian peninggalan pendiri Nahdlatul Wathan, Infotek J. Inform. dan Teknol., vol. 2, no. 1, pp. 7,

2019. (4)
- S. H. and M. lalu Samsu, Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa, FLEPS 2019
- I. Diah, S. Nita, D. T. Informatika, F. Teknik, and U. P. Madiun, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Konsep Mahasiswa," vol. 1, no. 2, pp. 68-75, 2018.
- Febiola, K. A.. Hasil Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, (2020)
- Karimah, L.. Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif "bolokuncoro" dalam kemampuan literasi anak usia dini di kota solo (doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Tahel, F., & Ginting, E.. penerapan aplikasi flash dalam media pembelajaran mewarnai gambar untuk meningkatkan motorik halus. *Jurnal Informatika Kaputama*, 2(1), (2018)
- Syahputri, N.. rancang bangun media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 menggunakan metode demonstrasi. *JSIK (Jurnal Sistem Informasi Kaputama)*, 2(1). (2018)
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F.. Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), (2018)
- Tahel, F., & Ginting, E.. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 9(02), 113-120. 2019
- Kurniawan, H., & Tanjung, M. R. (2017). Sistem informasi geografis objek Wisata Alam di Provinsi Sumatera Utara berbasis mobile android. *Sisfotenika*, 7(1), 13-24. Mahasiswa, vol. 1, no. 2, pp. 68-75, 2018
- I. Diah, S. Nita, D. T. Informatika, F. Teknik, and U. P. Madiun, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," vol. 1, no. 2, pp. 68-75, 2018

