

# Media Pembelajaran Pengenalan Abjad di Taman Kanak-Kanak Kharisma

## *Alphabet Learning Media Introduction in Kharisma Kindergarten*

Sukmawaty<sup>1)</sup>, Abd. Munir S<sup>2)</sup>, Junaedy<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>STMIK KHARISMA Makassar

<sup>1,2,3</sup>Jalan Baji Ateka Nomor 20

email: sukmawaty@kharisma.ac.id<sup>1)</sup>, abdulmunir@kharisma.ac.id<sup>2)</sup>, junaedy@kharisma.ac.id<sup>3)</sup>

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran abjad berbentuk animasi yang lebih interaktif dan membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut lebih interaktif dibandingkan dengan pengajaran manual pada umumnya. Untuk mendukung penelitian ini, maka digunakan *software* Adobe Flash yang dapat menghasilkan tampilan animasi yang interaktif bagi anak-anak dan didukung dengan bahasa pemrograman *Action Script* untuk membangun sistem *game* ini. Metode pengujian, penulis menggunakan metode *Black Box*. Pengujian *black box* berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada *interface* perangkat lunak. Hasil dari penelitian ini, penulis telah berhasil membangun sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan dalam memperkenalkan abjad pada anak agar dapat membaca dengan mudah dan dengan mengimplementasikan *software* Adobe Flash penulis dapat membuat animasi yang interaktif dan dinamis, sehingga *requirement* dalam penelitian ini terpenuhi.

**Kata kunci:** media pembelajaran interaktif, flash, pengenalan abjad

**Abstract:** Purpose of this study is to make learning the alfabet media more interactive animated form and prove that the media is more interactive learning than teaching manual in general. To support this research, the use of Adobe Flash software that can generate animated interactive display for children and supported by the programming language ActionScript to build this gaming system. Testing method, the authors use the Black Box. Black box testing deals with testing done on the software interface. The results of this study, the authors have managed to build an interactive learning media that can make it easier to introduce the alfabet to children in order to be able to read with ease and with implementing software Adobe Flash authors can create interactive animations and dynamic, so requirement in this study fulfilled.

**Keywords:** interactive learning media, flash, introduction alfabet

## PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan aset bangsa yang harus dijaga dan dididik dengan baik sejak dini. Setiap anak memiliki kemampuan, karakter, dan tingkah laku yang berbeda-beda. Ada anak yang memiliki kebutuhan khusus, ada juga anak yang lebih senang dengan hidup mandiri sehingga para pengajar harus lebih ekstra dalam mengajar serta mendidik setiap anak. Di TK Kharisma, proses pembelajaran bukan hanya untuk mengembangkan kecerdasan anak tetapi karakter, sikap, dan agama menjadi fokus utama dalam proses pengajaran di sekolah tersebut.

Di usia anak yang masih dini, dunia untuk bermain masih sangat besar. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua sangat bangga jika anak mereka pada usia dini sudah pandai mengenal huruf-huruf, menggabungkan kata, serta membaca. Oleh karena itu, para orang tua mencari sekolah-sekolah yang

dapat mengajar anak mereka untuk dapat mengenal huruf, menulis, serta membaca secara cepat. Orang tua melupakan salah satu kebutuhan anak mereka yaitu dunia anak-anak yang ingin bermain dan mengenal alam sekitarnya.

Belajar huruf abjad pada anak sejak dini merupakan langkah awal untuk memudahkan anak dalam menggabungkan huruf-huruf menjadi sebuah kata dan menjadi bekal untuk melangkah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2009:6). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna serta dapat memudahkan anak untuk memahami sesuatu. Menurut Asolihin (2014) guru haruslah pandai dalam memilih media apa yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan

Berbicara tentang Abjad, yang terbersit dipikiran adalah huruf A sampai Z. Bagi orang dewasa, hal itu merupakan hal yang sangat mudah. Tetapi bagi anak-anak, mengenal huruf A sampai Z adalah hal yang cukup sulit untuk dipahami sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengajar anak-anak usia dini untuk menghafalkan huruf A sampai Z. Bukan hanya itu, anak-anak di usia dini merasa sulit dalam menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi satu kata serta menulis huruf-huruf tersebut dengan benar dan tepat. Selain waktu yang dibutuhkan cukup lama, anak-anak akan menjadi bosan, malas, dan memilih tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh gurunya. Menurut Asolihin (2013)

TK Kharisma adalah salah satu sekolah yang memberikan dan membekali anak-anak didik mereka dengan mengajarkan huruf abjad. Salah satu kendala anak-anak dalam mempelajari abjad adalah mereka sulit dalam membedakan beberapa huruf yang memiliki bentuk, bunyi, dan tekanan nada yang hampir sama. Oleh karena itu, kesalahan dalam mengenal huruf akan menyulitkan mereka dalam membentuk sebuah kata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK. Kharisma, dapat disimpulkan bahwa sistem pengajaran yang digunakan masih menggunakan sistem manual, seperti cara pengajaran yang masih mengajar di papan tulis dan menggunakan gambar-gambar pada karton. Untuk mengatasi masalah ini, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan para anak didik dalam belajar. Media pembelajaran yang lebih berinteraksi, baik dari segi tampilan, warna, maupun suara sehingga anak-anak dapat lebih terpacu dalam belajar, serta mengurangi tingkat kebosanan yang tinggi pada anak.

Melihat fenomena tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Media Pembelajaran Pengenalan Alfabet pada Anak Didik di TK Kharisma”. Penelitian yang akan dilakukan adalah membuat media animasi pembelajaran abjad untuk anak-anak TK Kharisma Makassar agar memudahkan para pengajar dalam menarik minat anak untuk belajar abjad dan mengurangi tingkat kejenuhan yang dialami oleh anak.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Pengumpulan data pada penelitian dilakukan melalui dua metode yaitu metode dengan *Field Research* dan metode *Library Research*.

1. Metode *Field Research* yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung terhadap lokasi penelitian dengan cara sebagai berikut:
  - a. Observasi lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas anak-anak TK. Kharisma. Hasil pengamatan penulis adalah dalam mengajar guru masih menggunakan sistem manual, yaitu menjelaskan huruf melalui karton-karton abjad.
  - b. Wawancara dilakukan dengan mengadakan wawancara untuk mendapatkan keterangan dari para guru yang dapat dijadikan sebagai dasar perancangan dan kepada orang tua sebagai penguat data dari landasan teori.
2. Metode *Library Research*, yaitu dengan cara membaca buku-buku yang dapat menjadi referensi yang relevan untuk mendapatkan pengetahuan dan landasan teori dari konsep-konsep lainnya.

### ***Analisis Data***

Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data kemudian dilakukan pengolahan data. Data yang diperoleh tersebut dipelajari untuk dipakai sebagai acuan dalam membuat penerapan Adobe Flash pada media pembelajaran pengenalan abjad pada TK. Kharisma. Selain itu, penulis akan menelaah dan mengkaji beberapa literatur yang berhubungan dengan masalah penerapan Adobe Flash pada media pembelajaran abjad pada TK. Kharisma melalui studi komparatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Rancangan Sistem Secara Umum***

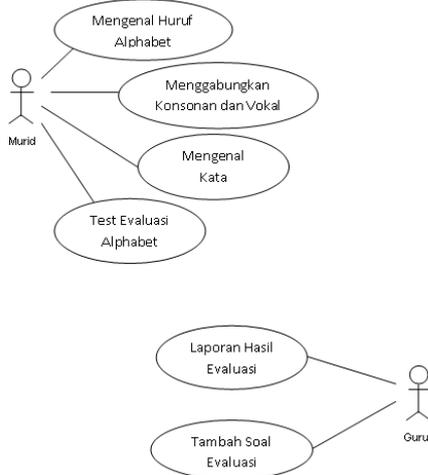
Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah;

1. Menampilkan abjad untuk memudahkan mengenali objek tersebut
2. Menampilkan nama benda yang berawalan huruf abjad
3. Menampilkan gabungan huruf vokal dan konsonan
4. Setiap huruf abjad yang ditampilkan disertai suara
5. Menampilkan contoh pengucapan atau pelafalan huruf

6. Menampilkan tampilan gambar yang beranimasi seperti gambar kartun
7. Menampilkan tampilan yang interaktif dengan memberikan suara terhadap huruf yang telah diklik
8. Tersedia tombol *next* dan *back*, serta *home* untuk memberikan pilihan maju atau kembali atau kembali ke menu awal

### Use Case Diagram

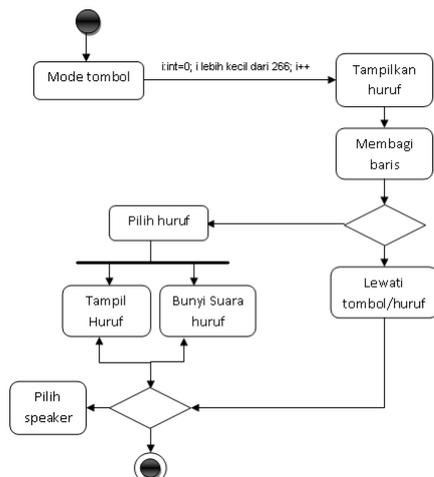
Berikut *Use Case diagram* yang digunakan dalam penelitian ini:



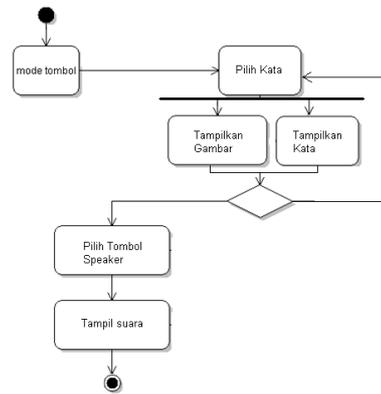
Gambar 1 Use Case diagram

### Activity Diagram

*Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran proses yang terjadi pada setiap *use case* yang terdapat dalam sistem dalam rangka memberikan gambaran mengenai proses yang terjadi.



Gambar 2 Activity Diagram Mengenal Huruf Abjad



Gambar 3 Activity Diagram Mengenal Kata

### Implementasi Sistem

Setelah selesai menguraikan perancangan sistem yang dibuat, maka tahapan selanjutnya yaitu mengimplementasikan sistem yang dibuat agar dapat diuji apakah dapat berinteraksi dengan baik sebagaimana mestinya. Tahapan implementasi yang dilakukan adalah menguji apakah proses-proses dalam aplikasi berfungsi dengan baik.

Dalam proses pengembangan aplikasi, digunakan *hardware* dan *software* dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Sistem operasi Microsoft Windows XP.
2. Notebook dengan processor Intel Atom™ 1.66GHz
3. RAM dengan kapasitas 1GB
4. Adobe Flash CS6
5. Google Chrome
6. Xampp-win32-1.7.3
7. Com.horstmann.violet-0.21.1

### Metode Pengujian

Pengujian sistem dibutuhkan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Metode pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *black box testing*.

Pada *black box testing* ini, sistem dipandang sebagai sebuah kotak hitam yang tidak diketahui isinya. Pengujian dilakukan dengan memberikan *input* pada sistem dan mengamati apakah *output* yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Metode pengujian ini sangat tepat digunakan untuk mengetahui apakah sistem bekerja dengan baik karena apakah sistem memberikan *output* yang tidak sesuai, berarti telah terjadi kesalahan dalam sistem. Beberapa alasan penggunaan *black box testing* pada penelitian ini adalah:

1. Lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan metode pengujian lainnya.
2. Pengujian terhadap sistem dapat dilakukan tanpa harus membuka dan menelusuri kode program.
3. Dengan mengamati *output* sistem berdasarkan *input* yang diberikan, lebih mudah untuk mengetahui adanya kesalahan dalam program.
4. Dengan mengetahui berbagai *input* yang diberikan kepada sistem, mampu menstimulasikan kondisi kerja sistem ketika beroperasi sehingga secara tidak langsung dapat mengetahui gambaran kinerja sistem ketika beroperasi.
5. Memiliki kemungkinan yang lebih besar dalam mengungkap kesalahan dalam program.

Kriteria yang menjadi tolak ukur keberhasilan sistem adalah apabila program dapat dikompilasi dengan baik, tidak *hang* atau *crash* dalam menangani berbagai jenis *input* baik yang valid maupun yang tidak valid, serta mampu memberikan *output* yang sesuai dengan skenario program.

### **Teknik Pengujian**

#### **1. Pengujian Tampilan Awal**

*Test Case* : 1.1

*Input* : Memilih Masuk Sebagai Murid atau Guru

*Output* : -

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan tampilan awal, ingin masuk sebagai guru atau murid.

*Test Case* : 1.2

*Input* : -

*Output* : Tampilan Menu Murid

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan menu murid.

*Test Case* : 1.3

*Input* : Login Masuk Sebagai Guru

*Output* : -

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan *login* masuk sebagai guru.

*Test Case* : 1.4

*Input* : -

*Output* : Tampilan Menu Guru

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan menu guru.



**Gambar 4** Tampilan Menu Guru

#### **2. Pengujian Menu Mengenal Huruf Alphabet**

*Test Case* : 2.1

*Input* : Memilih Salah Satu Huruf

*Output* : -

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan huruf-huruf alphabet dan memilih salah satu huruf.



**Gambar 5** Memilih Salah Satu Huruf

*Test Case* : 2.2

*Input* : -

*Output* : Menampilkan Huruf A Beserta Pelafalannya

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan huruf A serta suara huruf A.

#### **3. Pengujian Menu Menggabungkan Huruf Konsonan dan Huruf Vokal**

*Test Case* : 3.1

*Input* : -

*Output* : Tampilan Isi Menu Menggabungkan Huruf Konsonan dan Huruf Vokal

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan isi menu menggabungkan konsonan dan huruf vokal, terdapat huruf a sampai z.

*Test Case* : 3.3

*Input* : Memilih Salah Satu Huruf

*Output* : -

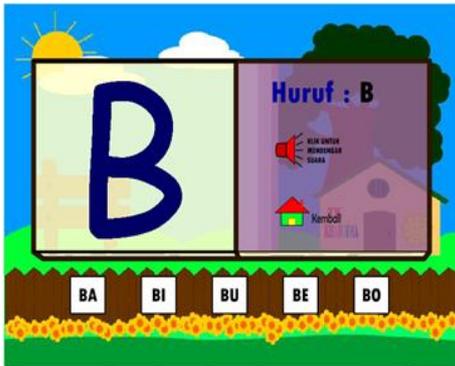
Keterangan : Telah berhasil, memilih salah satu huruf.

Test Case : 3.4

Input : -

Output : Tampilan Huruf B yang Dipilih

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan huruf B yang dipilih beserta suara huruf tersebut dan pilihan gabungan huruf konsonan-vokal.



Gambar 6 Tampilan Huruf B yang Dipilih

Test Case : 3.5

Input : Memilih Huruf BA

Output : -

Keterangan : Telah berhasil, memilih huruf BA serta memunculkan cara menuliskannya dan juga bunyi suara huruf BA.

#### 4. Pengujian Menu Mengenal Kata

Test Case : 4.1

Input : -

Output : Tampilan Isi Menu Mengenal Kata

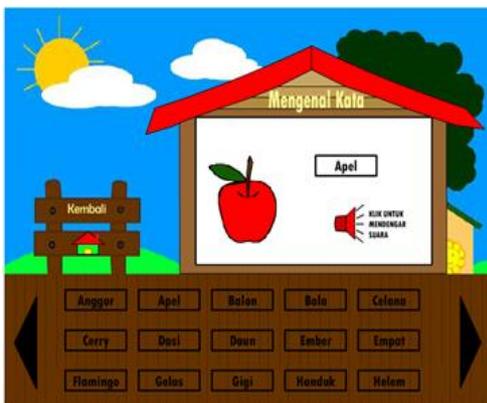
Keterangan : Telah berhasil, menampilkan isi menu mengenal kata.

Test Case : 4.2

Input : -

Output : Tampilan Gambar dan Kata Apel

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan gambar dan kata apel setelah memilih kata apel terlebih dahulu.



Gambar 7 Tampilan Gambar dan Kata Apel

#### 5. Pengujian Menu Evaluasi Abjad

Test Case : 5.1

Input : -

Output : Tampilan Tutorial Evaluasi Abjad

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan tutorial evaluasi abjad untuk memudahkan pengguna mengetahui cara memainkan test hasil evaluasi.

Test Case : 5.2

Input : -

Output : Berhasil Menampilkan Isi Menu Test Evaluasi

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan isi menu test evaluasi, menampilkan gambar, huruf-huruf yang teracak, dan suara soal.

Test Case : 5.3

Input : -

Output : Berhasil Menyusun Kata

Keterangan : Telah berhasil, menyusun kata, tekan ok untuk lanjut ke soal berikutnya.

Test Case : 5.4

Input : Menginput Nama Pemain

Output : -

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan akhir permainan dengan menampilkan total nilai dan status permainan "Sangat Baik". Telah dapat memasukkan nama untuk menyimpan ke Daftar Nilai Guru.

#### 6. Pengujian Melihat Nilai Siswa

Test Case : 6.1

Input : -

Output : Menampilkan Hasil Belajar Siswa

Keterangan : Telah berhasil, menampilkan hasil belajar siswa ke daftar nilai guru.

#### 7. Pengujian Menambahkan Soal

Test Case : 7.1

Input : Menginput Tambah Soal

Output : -

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan informasi yang diperoleh, maka penulis dapat menarik kesimpulan, antara lain adalah:

1. Media pembelajaran dari aplikasi Pengenalan Abjad yang dihasilkan dalam penelitian ini mampu memenuhi tujuan awal penelitian yaitu telah berhasil membangun sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan menerapkan Adobe Flash

yang dapat memudahkan anak dalam pembelajaran pengenalan alfabet pada TK. Kharisma.

2. Dari hasil pengujian aplikasi dan tes wawancara kepada responden, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis lebih interaktif dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional pada umumnya dan metode pembelajaran yang diterapkan sudah mencakup pada sistem pembelajaran abjad pada TK. Kharisma.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asolihin. 2013. *Cara Belajar Membaca dan Menulis dengan Bermain untuk Anak PAUD dan TK*. Retrieved from <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2014/01/cara-belajar-membaca-dan-menulis-dengan.html>
- Pranowo, G. 2011. *Pengertian Media Pembelajaran. Kreasi animasi interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sadiman, Arief dkk. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tebuwung, Aini. 2013. *Tahapan Perkembangan Membaca Pada Anak Usia Dini*. Retrieved from <http://khurotulaini.guru-indonesia.net/artikeldetail-41351.html>
- Wahana Komputer. 2010. *ShortCourse Adobe Flash CS4*. Yogyakarta: Penerbit Andi.