



PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia

e-ISSN: 2797-6335 p-ISSN: 2797-6769

DOI: <http://dx.doi.org/10.30591/paravisual.v1i1> ; pp. 39-47

Politeknik Harapan Bersama

available at: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/paravisual>



PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BAGI SISWA PAUD

Muhammad Azzam^{1*}, Wandah Wibawanto²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

*e-mail: nawang@unnes.ac.id

Abstrak: Masa usia dini merupakan masa peka dimana seluruh potensi anak dapat berkembang optimal jika mendapatkan stimulasi yang optimal sehingga diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Banyak anak yang merasa jenuh dan sulit untuk memahami pelajaran tentang huruf yang diajarkan di dalam kelas dengan media yang kurang optimal dan monoton maka, dibutuhkannya inovasi media pembelajaran baru dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang bernama "Madani Hijaiyah". Madani Hijaiyah merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat sebagai media alternatif pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar maupun orang tua. Dalam perancangan multimedia interaktif ini ada beberapa tahap berkarya dengan urutan: Praproduksi (Penentuan ide, navigasi aplikasi, analisis target audience, perancangan karakter, perancangan logo), produksi (pembuatan karakter, pengaplikasian user interface, warna, tipografi, eyeflow, dan suara), dan terakhir tahap testing. Tugas akhir ini menghasilkan produk media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang bernama "Madani Hijaiyah". Madani Hijaiyah ini memiliki 5 fitur utama, yaitu tiga untuk pembelajaran, satu kuis, dan satu untuk profil. Multimedia interaktif ini memiliki resolusi ukuran 1200 pixel kali 600 pixel. Media ini nantinya akan digunakan dalam proses belajar anak usia dini di kelas maupun di rumah dengan bimbingan guru atau orang tua.

Kata kunci: Media Interaktif, Huruf Hijaiyah, PAUD, Media Pembelajaran

Abstract: Early childhood is a sensitive period where all the potential of children can develop optimally if they get optimal stimulation so that appropriate learning methods are needed. New media innovations are needed in the teaching and learning process. The purpose of this final project is to produce a educational media for the introduction of huruf hijaiyah called "Madani Hijaiyah". Madani Hijaiyah is an interactive media created as an alternative media for early childhood that can be used by teachers and parents. Pre-production (ideation, application navigation, target audience analysis, character design, logo design), production (character creation, user interface application, color, typography, eyeflow, and sound), and the testing stage. This final project produces a learning media product for the introduction of hijaiyah letters called "Madani Hijaiyah". Madani Hijaiyah has 5 main features, namely three for learning, one for quizzes, and one for profiles. This interactive multimedia has a resolution of 1200 pixels by 600 pixels. This media will later be used in the learning process of early childhood in the classroom or at home with the guidance of the teacher or parents.

Keywords: Interactive media, Huruf Hijaiyah, PAUD, Educational Media

1. PENDAHULUAN

Anak pada usia dini atau golden age mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa aspek. Hal ini sependapat dengan Gallahue (1993) menyatakan usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk masa perkembangan anak. Hubungan positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya (Bowlby dalam Siskandar 1993). Inovasi media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi sangat dibutuhkan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Cathrina 2006: 14). Sejalan dengan pendapat Cathrina, menurut Mulyasa (2005: 164) menyatakan proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Berkaitan dengan model pembelajaran dibutuhkan terobosan atau alternatif untuk mengemas dan menghadirkan bentuk belajar yang lebih mudah diserap oleh anak. Salah satu cara untuk membuat siswa tertarik dalam pembelajaran, yaitu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Prasetyaningsih (2016:8) menjelaskan bahwa keberhasilan dari model pembelajaran melalui media interaktif masuk pada kriteria sangat baik dengan hasil presentasi observasi dan uji coba mencapai 85% dari respon guru dan 81% dari respon siswa. Media pembelajaran sangat beragam diajarkan dalam PAUD. Pembelajaran di PAUD pun juga tak hanya mengenalkan pengetahuan umum saja, tetapi ada juga beberapa sekolah PAUD yang menerapkan pembelajaran islami atau agama ada dalam kurikulum di sekolah. Huruf Hijaiyah sangat penting dikenalkan pada anak usia dini. Daya ingat anak usia dini sangat bagus dan biasanya bersifat jangka panjang.

Menurut Azizi (dalam Putri 2013: 11) menyatakan kemampuan seorang anak berbicara diperoleh dari lingkungan di mana ia berada melalui peniruan dan berkembang secara alami. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa. Era industri 4.0 mendukung untuk membuat semua serba digital. Mobile device dapat menjadi lebih efektif karena dapat digunakan sebagai multimedia interaktif. Menurut Hamalik (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat mendorong rasa ingin tahu siswa, memberikan pengalaman belajar, dan mendorong keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya dalam bentuk aplikasi mobile device untuk Operational System (OS) di Android sebagai media pembelajaran untuk mempermudah guru atau orang tua dalam mengajarkan huruf Hijaiyah kepada siswa PAUD.

2. METODE

Media berkarya dalam perancangan multimedia interaktif ini menggunakan bahan, alat, dan teknik. Alat yang digunakan berupa perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software). Bahan yang digunakan berupa kertas dan pensil. Sedangkan teknik yang digunakan dalam berkarya berupa: motion tween, masking, action script, dan import. Dalam perancangan multimedia interaktif ini ada beberapa tahap berkarya dengan urutan: Praproduksi (Penentuan ide, navigasi aplikasi, analisis target audience, perancangan karakter, perancangan logo), produksi (pembuatan karakter, pengaplikasian user interface, warna, tipografi, eyeflow, dan suara), dan terakhir tahap testing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Fig. 1 Menu utama



Fig. 2 Jawaban Benar



Fig. 3 Menu Belajar

Spesifikasi Karya

Nama : Insan Madani Al Huda
 Ukuran : 1200 x 600
 Operating System : Android
 Software Pembuatan : Adobe Animate CC

Deskripsi Karya

Aplikasi media pembelajaran interaktif yang dibuat merupakan media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia. Aplikasi ini berisi tentang pengenalan huruf Hijaiyah untuk anak pada umumnya dan untuk siswa PAUD pada khususnya. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk animasi untuk memberikan daya tarik anak untuk belajar. Dalam aplikasi ini terdapat tiga menu utama, yaitu menu belajar, menu kuis, dan menu profil. Menu belajar menampilkan tiga pilihan, berupa video, huruf Hijaiyah, dan mufradat (kosa kata dalam bahasa Arab). Selain itu, terdapat menu musik dan keluar. Menu belajar disajikan huruf Hijaiyah dalam dua versi, yaitu versi huruf Hijaiyah dengan lagu dan pelafan huruf Hijaiyah huruf per huruf. Menu kuis berisi tentang soal dengan sistem pilihan untuk menebak huruf, setelah selesai menyelesaikan kuis, akan muncul skor untuk mengetahui berapa pertanyaan yang salah atau benar.

Analisis Karya

1. Aspek Teknik

Aplikasi multimedia dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu CorelDraw, Affinity Desainer, dan Adobe Animate CC. Dalam proses ini, software yang digunakan Adobe Animate CC. Proses ini melakukan berapa tahapan, yaitu.

a. Perancangan Halaman Pembuka

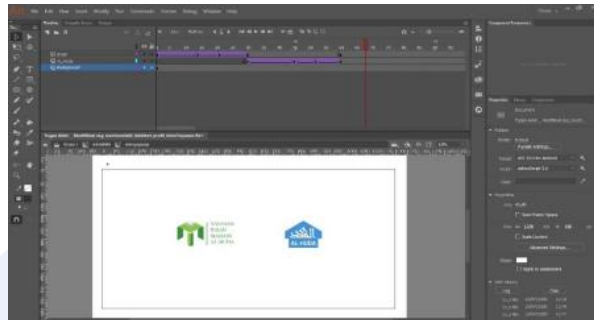


Fig. 4 Proses Pembuatan Halaman Pembuka

Halaman pembuka dibuat dengan dimensi ukuran 1200 x 600 pixel. Halaman awal dirancang dengan prinsip keseimbangan simetris. Halaman Muhammad Azzam / Eduarts: Journal of Arts Education (2020) 4 pembuka diisi dengan logo client dengan posisi rata tengah. Bahan yang digunakan hanya logo dengan format png. Pembuatan animasi pada halaman pembuka menggunakan teknik motion tween. Teknik ini digunakan untuk membuat gambar menjadi bergerak ataupun untuk sekadar membuat efek transisi kemunculan gambar menjadi halus. Bahan-bahan yang digunakan menggunakan format svg.

b. Perancangan Halaman Isi

Halaman isi memiliki ukuran 1200 x 600 pixel. Halaman ini menampilkan background dengan gambar taman bermain dan masjid. Taman bermain memberi kesan agar pengguna tidak bosan dan masjid memberi kesan agar menambah suasana Islam. Jenis teks pada halaman ini menggunakan jenis huruf Lodriana Solid. Proses pembuatan background pada halaman ini diawali dengan mengimport jenis suara yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga masuk pada kolom library halaman kerja. Background akan berjalan sesuai dengan rancangan awal dengan menambahkan Action Script 3.0. Animasi pada halaman ini dibuat dengan teknik dasar motion tween. Animasi dibuat dengan cara mengimport berbagai gerakan ilustrasi tokoh yang telah dirancang. Untuk hasil animasi, yakni dengan meletakkan gambar pada frame yang berbeda. Setelah itu, gambar dapat digerakkan dengan teknik motion tween.

c. Perancangan Kuis

Kuis ini dibuat terpisah dengan file utama multimedia agar nantinya bisa disalin untuk memasukkan ke file utama. Proses pembuatan background pada halaman ini diawali dengan membuat file baru. Selanjutnya, membuat item-item pendukung dengan dynamic text soal buka panel properties kemudian mengatur jenis huruf, matikan pilihan selectable dan pilihan line type menjadi multiline agar sebuah dynamic text mampu menampilkan beberapa baris teks. Klik dynamic text tambahkan instance

name “jawaban_txt” untuk jawaban “soal, “soal_txt” untuk soal, dan “restart_btn” untuk tombol restart.



Fig. 5 Proses Perancangan Kuis

Pop up dibuat untuk memunculkan hasil benar atau salah, perlu membuat simbol baru yang berisi gambar-gambar hasil sesuai layernya. Simbol diberi instance name “hasil_mc”. Pada layer 2 untuk pop up “benar” dan pada layer 3 untuk pop up salah, dan untuk layer 4 untuk pop up bermain lagi. Keluar dari mode edit dengan menekan CTRL + E.

d. Perancangan Perpustakaan Huruf

Pembuatan perpustakaan huruf diawali dengan membuat huruf Hijaiyah, next button, previous button, dan suara sebagai pendukung. Setelah itu, buat kedua tombol menjadi tipe button dengan covert to symbol agar dapat diklik. Masingmasing tombol diberi instance name ‘nectBtn’ dan prevBtn. Muhammad Azzam / Eduarts: Journal of Arts Education (2020) 5

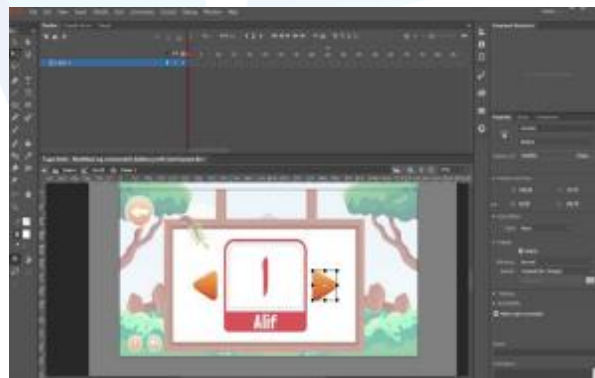


Fig. 6 Proses Perancangan Perpustakaan Huruf

Buat simbol baru dengan instance name foto MC untuk memasukkan huruf-huruf yang nantinya akan diberi suara dengan cara mengimpor seluruh huruf berbentuk .svg ke masing-masing layer dimulai layer 1. Buat layer baru di atasnya, hal ini bertujuan untuk menaruh suara pada masing-masing huruf. Keluar dari mode edit dengan menekan CTRL+E dan buat layer baru di atasnya untuk tempat Action Script.

e. Perancangan Mufradat atau Kosakata

Proses pembuatan fitur mufradat diawali dengan membuat item karakter secara terpisah. Item seperti poster dibuat dengan masing-masing fungsi. Impor tombol bagian tubuh dengan layer yang berbeda. Lalu, masing-masing tombol convert to symbol dengan tipe botton. Beri masing-masing tombol dengan instance name sesuai bagian tubuh lalu tambahkan “t_”

belakangnya. Contohnya, untuk mata, instance namanya mata t_eye.

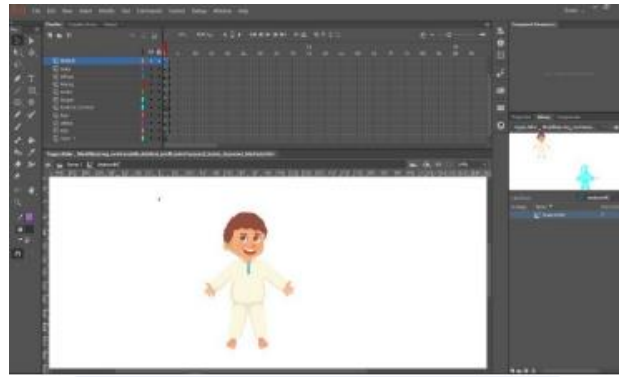


Fig. 7 Proses Perancangan Kosakata

Masuk tombol button diberi glow shadow pada timeline button dari over sampai hit, kosongkan up agar tidak terlihat ketika tidak disentuh. Keluar dari mode button dengan menekan CTRL+E. Buat symbol baru dengan nama suara, label, dan paling bawah motion. Impor seluruh poster hasil berbentuk .png ke dalam layer motion dengan jarak tiga detik. Dalam jarak tiga detik, dibuat gerakan muncul lalu masuk kembali. Setelah itu, diberi Action Script pada setiap tiga detik pada layer label, sebagai berikut. Stop(); Keluar dalam movie clip book dan buat layer baru dengan nama book. Movie clip book diletakkan di sebelah kanan dan diberi instance name "book". Layer baru dibuat paling bawah dengan anatomi dan disertai gambar tubuh secara utuh. Layer baru paling atas dengan nama kode mufradat diberi action script.

f. Perancangan Tombol Keluar

Tombol keluar diawali dengan membuat beberapa item, yaitu tombol keluar, tombol belajar lagi, tombol x, dan keterangan. Item ini diberi degang masing-masing satu layer. Setelah itu, ketiga tombol tersebut menjadi tipe button dengan convert to symbol agar bisa diklik. Masing-masing tombol diberi instance name btn_belajarlagi untuk tombol belajar lagi, btn_keluar untuk tombol keluar, dan btn_close untuk tombol x. Layer baru dibuat dengan diberi nama code dan diberi action script. Pada halaman ini, animasi dibuat dengan teknik dasar motion tween. Animasi pada halaman ini dibuat dengan cara meletakkan gambar pada frame yang berbeda (dari kecil menuju besar). Sehingga nanti akan dihasilkan runtutan gambar pada setiap frame yang berbeda. Setelah itu, tinggal digerakkan gambar dengan teknik motion tween.

2. Aspek Estetis

Aplikasi ini dibuat dengan latar belakang berada di taman bermain dan masjid. Taman bermain dimaksudkan untuk menarik perhatian pengguna agar tertarik belajar dan masjid dimaksudkan untuk membuat kesan Islami. Warna yang dipilih beragam agar memberi kesan playfull sehingga anak-anak dapat sekaligus mempelajari warna-warna dan tidak membatasi kreativitas anak. warna yang dipilih adalah warna pastel. Aplikasi ini didominasi dengan warna hijau dan jingga sebagai warna komplementer untuk memperjelas tombol.

3. Aspek Komunikasi

Karya ini menggunakan jenis penyampaian pesan secara visual, audio, layout komunikasi, dan animasi. Hal tersebut bertujuan untuk memberitahukan kepada pengguna cara menggunakan atau petunjuk penggunaan serta pembelajaran yang ada di aplikasi.



Fig. 8 Poster

Spesifikasi Poster

Nama : Poster Madani Hijaiyah
 Ukuran : 1000 x 1000 pixel
 Media : Media Sosial (Instagram)
 Software : Affinity Designer

Deskripsi

Desain poster berukuran 1000 x 1000 pixel. Pada bagian poster depan terdapat logo Madani Hijaiyah. Backgorund sampul menggunakan ilustrasi dari game, hal ini bertujuan agar ekpestasi penonton sesuai dengan yang ada di aplikasi. Jenis huruf yang digunakan dalam judul poseter ini adalah Lodriana Solid.

Analisis Karya

1. Aspek Teknik

Poster yang ditampilkan pada gambar dibuat dengan menggunakan software Affinity Designer. Langkah-langkah dalam pembuatan poster adalah sebagai berikut:

- Membuat halaman dengan ukuran 1:1
- Menambahkan logo Yayasan Insan Madani Al Huda sebagai client dari aplikasi ini.
- Membuat layout dengan tema sesuai dengan aplikasi.
- Eksport file dengan format .png.

2. Aspek Estetis

Poster Madani Hijaiyah dibuat satu tema dengan aplikasinya. Latar belakang berada di taman dan masjid. Warna yang digunakan pastel, jenis huruf yang digunakan Lodriana Solid, dan ilustrasi. Ilustrasi anak yang memiliki kesan

bahagia dan menyambut. Pada bagian atas ditambahkan logo Madani Hijaiyah sebagai identitas dan pengenalan diri, kemudian bagian bawah logo ditambah keterangan dari aplikasi tersebut.

3. Aspek Komunikasi

Karya ini menggunakan jenis penyampaian pesan secara informatif dengan menampilkan ilustrasi berserta logo Madani Muhammad Azzam / Eduarts: Journal of Arts Education (2020) 7 Hijaiyah. Hal tersebut bertujuan untuk memberitahukan kepada penonton secara keseluruhan dan desain sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

Target Market

Karya ini dibuat untuk anak-anak yang berusia 2-6 tahun. Pada usia tersebut, biasanya anak-anak sudah memasuki jenjang sekolah PAUD. Pada masa tersebut, anak-anak lebih suka mengeksplorasi pada hal-hal yang baru serta memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi. Pada masa anak-anak yang berusia 2-6 tahun disarankan untuk melihat dan menggunakan karya ini dikarenakan pada pembuatan karya mengacu hakikat dasar anak yang memiliki tahap representasi kecerdasan dan anak-anak mampu membentuk representasi simbolik benda-benda, peniruan, dan gambar-gambar. Pada aplikasi ini dipenuhi dengan gambar dan karakter yang cocok bagi anak-anak usia 2-6 tahun.

4. SIMPULAN

Perancangan multimedia interaktif tersebut merupakan sebuah gagasan dari hasil pengaplikasian pengalaman dan pengetahuan selama menempuh studi Desain Komunikasi Visual D3. Melalui pengembangan mata kuliah multimedia interaktif dan mata kuliah vektor dapat melakukan hal perancangan multimedia interaktif serta pembuatan ilustrasi-ilustrasi pendukung dalam tampilan aplikasi. Perancangan ini menghasilkan rancangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah bagi siswa PAUD. Sasaran utama dari perancangan multimedia interaktif ini adalah anak-anak usia 2-6 tahun. Pengenalan huruf Hijaiyah dalam bentuk multimedia interaktif, anakanak dapat belajar sambil bermain dan mengambil manfaat dari setiap materi yang disajikan dalam aplikasi. Dalam penggunaannya, multimedia interaktif dapat dijalankan pada sebuah mobile phone yang memiliki spesifikasi tertentu, yaitu minimal RAM 1GB dan memori 8GB. Penggunaan warna cerah dengan latar belakang taman dan masjid memberi kesan bermain dan nuansa agama. Multimedia interaktif memiliki halaman pembuka, halaman utama, halaman kuis, halaman pembelajaran, dan profil. Tampilan multimedia interaktif menggunakan template. Template dirancang untuk halaman pengantar dan menu utama. Dalam hal ini, orang tua dan guru disarankan mampu menjembatani anak untuk memberikan pemahaman dalam menggunakan multimedia interaktif.

Yayasan Insan Madani Al Huda, multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai produk yang bisa ditawarkan dan disebarluaskan sehingga dapat memberi manfaat bagi orang banyak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Catharina Tri, dkk. 2006. Psikologi Belajar. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press..
- [2] Hamalik, 1994. Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- [3] Prasetyaningsih, Indri. 2016. <http://repository.upy.ac.id/312/1/Jurnal%20Indri%20> (diunduh tanggal 20 Maret 2020)
- [4] Putri. 2013. Biah 'Arabiah. jurnal Al-Ta'lim. Vol.1(5). Diterbitkan 5 Juli 2013.
- [5] Siskandar. 2003. Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Anak Usia Dini. Buletin PAUD Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia "Menu Pembelajaran PADU", Vol 2 No. 01, Ap