RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *FLASH* DI TK ISLAM BAKTI 52

Asril[1], Wulan andang p[2], Fadel Ramadan [3]
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya
Email: Asril@undhari.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan dalam memanfaatkan komputer. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pengajaran, dimana setiap siswa atau siswi dituntut untuk dapat mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik. Dalam hal ini TK Islam Bakti 52 media pembelajaran yang digunakan hanya buku, untuk pemakaian sarana untuk media pembelajaran kurang efektif, dan menggunakan video dari youtube untuk ditayangkan ke anak-anak setiap 1 minggu sekali. Sehingga anak membutuhkan media pembelajaran dengan sesuatu yang menarik, tidak menimbulkan kejenuhan didalam mempelajari dan meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash Cs5.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Adobe Flash Cs5*

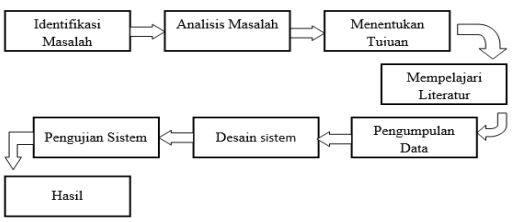
1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong terjadinya perubahan diberbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat (Supianti, 2018:63). . Dilihat dari prosesnya, pendidikan akan berlangsung secara terus menerus seiring dengan dinamika perubahan setting sosial budaya masyarakat dari zaman ke zaman(Rohman dan Hairudin, 2018:21). TK Islam Bakti 52 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Jorong Padang Tengah I, Kecamatan Padukuan yang memiliki 51 anak didik yang dibagi menjadi 2 kelas yakni kelas A untuk Kelompok Bermain (KB) dan kelas B untuk Taman kanak-kanak (TK). Kuswanto dan Radiansah(2018:16)menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat dibuat dengan beberapa *software* multimedia yaitu *Microsoft Power Point, Windows Movie Maker,* dan *Adobe Flash CS5.Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems.* Saat ini penggunaannya telah berkembang untuk pembuatan game di *mobile device*. Animasi membuat tampilan presentasi semakin menarik. Serta aplikasi ini juga dapat digunakan memotivasi belajar dan membawa pengaruh positif terhadap psikologis anak usia dini.

Metode Penelitian

Kerangka Kerja Penelitian

Menjelaskan mengenai langkah-langkah yang dibuat secara sistematis dan logis sehingga dapat dijadikan pedoman yang jelas untuk menyelesaikan permasalahan. Seperti pada Gambar 1.



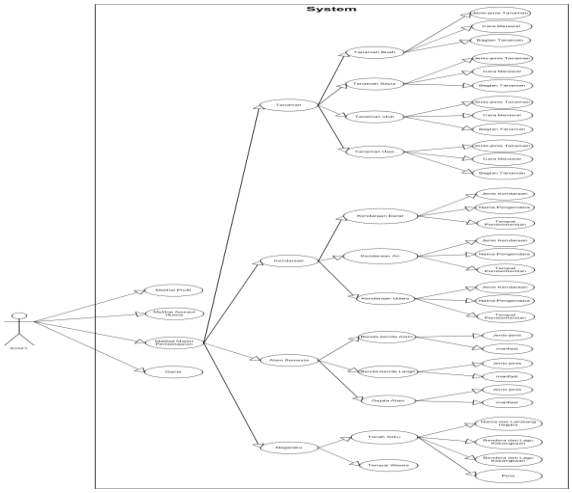
Gambar 1 Kerangka kerja Penelitian

2. Hasil dan Pembahasan

A. Analisis Sistem

a. *Use Case Diagram*

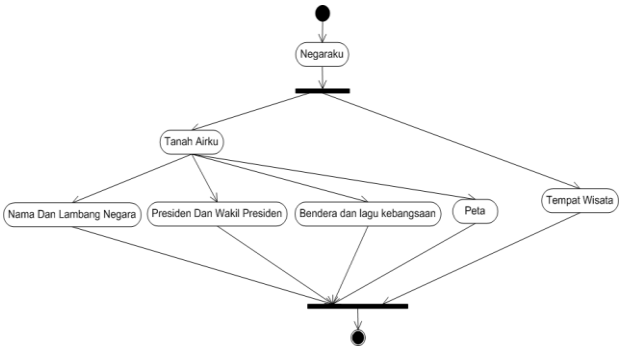
Use case adalah gambaran dari fungsional suatu sistem sehingga pengguna sistem dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan sistem yang dibangun. Perancangan pembuatan sistem berdasarkan *use case* diagram yang mencakup 2 aktor yaitu admin dan guru.



Gambar 2. *Use case diagram*

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan proses (alur) suatu sistem secara berurutan dan mendeksripsikan kegiatan-kegiatan dalam sebuah operasi, bukan apa yang dilakukan oleh aktor, tetapi aktivitas yang dilakukan oleh sistem. Seperti paa gambar 3



Gambar 3. *Activity Diagram* Secara Global

B. Hasil

a. Adapun halaman ini merupakan tampilan awal dari aplikasi media pembelajaran interaktif. Didalam halaman tersebut terdapat empat piliahn menu yaitu menu Asmaul Husna, menu profil , menu materi pembelajaran, dan menu game. Pilih Asmaul Husna

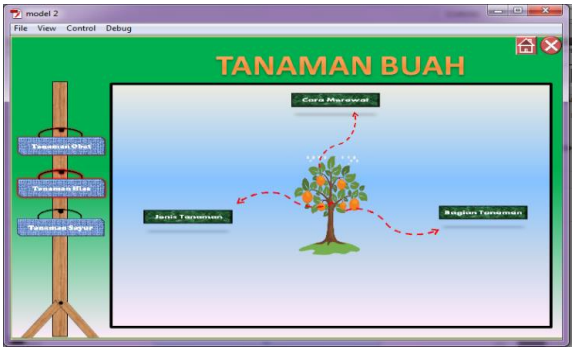
untuk menampilkan halaman asmaul husna, pilih profil untuk melihat halaman profil pembuat aplikasi, pilih menu media pembelajaran untuk menampilkan halaman menu materi pembelajaran, dan pilih menu game untuk menampilkan halaman menu game. Seperti pada gambar 4

Gambar 4 Tampilan Utama

b. aplikasi media pembelajaran interaktif. Didalam halaman ini menampilkan empat menu materi pembelajaran yaitu menu tanaman, menu kendaraan, menu alam semesta, dan menu negarak. Seperti gambar 5

Gambar 5 halaman menu tanaman buah

c. Halaman ini merupakan halaman menu tanaman buah, terdapat tiga menu yaitu menu jenis tanaman buah, menu cara merawat tanaman buah, dan menu bagian tanaman buah, pilih menu jenis tanaman buah untuk menampilkan halaman jenis tanaman buah, pilih cara merawat tanaman buah untuk menampilkan halaman cara merawat tanaman buah, pilih menu bagian tanaman buah untuk menampilkan halaman bagian tanaman buah. Seperti gambar 6.



Gambar 86 Tampilan Tanaman Buah

3. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian tentang Sistem Informasi Penjadwalan proses belajar Berdasarkan penelitiaan yang peneliti laksanakan tentang media pembelajaran intraktif berbasis *flash* maka dapat di tarik disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran ini bersifat interaktif dan dibangun menggunakan *Adobe Flash* CS5
2. Media pembelajaran interaktif berbasis flash menjadi alat untuk mempermudah belajar tentang tanaman, kendaraan, alam semesta dan negaraku

Daftar Pustaka

[1] Adinugraha, F. (2018). Media Pembelajaran Biologi Berbasis Ecopreneurship. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *7*(3), 219–233. https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2233

[2] Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, *7*(1), 1–13. https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX

[3] Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, *14*(1), 65–78. https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639

[4] Almukarramah, A., Ibrahim, I., & Sufriadi, S. (2019). Tanaman Berkhasiat Obat dari Sub Kelas Sympetaleae yang digunakan Masyarakat. *Serambi Saintia : Jurnal Sains Dan Aplikasi*, *7*(1), 18–25. https://doi.org/10.32672/jss.v7i1.988

[5] Andaryani, S. (2018). *Peranan PT . Sarana Pembangunan Palembang Jaya (SP2J) dalam Menyedikan Moda Transportasi di Kota Palembang*. *3*(3).

[6] Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan Software "Sparkol Videoscribe" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004