

PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA ANIQUIZ (ANIMAL QUIZ) PENGENALAN HEWAN

Eva Zuliya Dwi Ningsih¹⁾ Tining Haryanti²⁾

¹⁾²⁾Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Jl Sutorejo No. 59, Surabaya

Email: zuliyadwiningsih@gmail.com,¹⁾ tingharyanti@ft.um-surabaya.ac.id²⁾

Abstrak

Media pembelajaran selalu berkembang setiap tahunnya, salah satunya adalah animasi. Pada dasarnya animasi merupakan salah satu bentuk hiburan, dan dengan pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan membuat anak-anak khususnya Pendidikan Anak Usia Dini menjadi lebih senang dalam belajar. Metode pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak masih menggunakan buku menggambar atau bercerita, sehingga perlu ditambahkan media pembelajaran yang lebih menarik. Dalam proses pengajaran, guru hanya menggunakan media sebagai pedoman dalam mengajar, akibatnya murid kesulitan mengetahui dengan jelas tentang makhluk hidup biaya khususnya mengenai jenis klasifikasi hewan. Dalam penelitian ini penulis mengambil bahan penelitian dari hasil observasi dan wawancara beberapa orang murid di Taman kanak-kanak, guru dan pihak terkait. Oleh karena itu penulis menjadikan PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA ANIQUIZ (ANIMAL QUIZ) PENGENALAN HEWAN pada TK Aisyiyah'20 menjadi salah satu solusinya murid dalam mempelajari jenis-jenis klasifikasi binatang juga penyederhanaannya dan meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pembelajaran Interaktif, Aniquiz, Pengenalan Hewan

Abstract

Learning media always develops every year, one of which is animation. Basically, animation is a form of entertainment, and by creating learning media it can be done to make children, especially those in Early Childhood Education, happier in learning. The learning method used in kindergarten still uses drawing or story books, so it is necessary to add more interesting learning media. In the teaching process, teachers only use media as a guide in teaching, as a result students have difficulty knowing clearly about living creatures, especially regarding the types of animal classifications. In this research, the author took research material from observations and interviews of several kindergarten students, teachers and related parties. Therefore, the author makes INTERACTIVE LEARNING THROUGH ANIQUIZ MEDIA (ANIMAL QUIZ) INTRODUCTION TO ANIMALS at Kindergarten Aisyiyah'20 to be one of the solutions for students in learning types of animal classifications as well as simplifying and increasing efficiency in the learning process.

Keywords : Interactive Learning, AnimalQuiz, Animal Introduction

1. Pendahuluan

Setiap tahun, penggunaan media pembelajaran berkembang, termasuk media visual, media cetak, dan media interaktif seperti animasi. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan[1]. Untuk ilustrasi, media cetak biasanya menggunakan bahasa yang baku dan sulit dipahami anak-anak. Animasi adalah salah satu jenis pembelajaran interaktif yang paling berharga dari semua yang diperkenalkan. Ini karena animasi pada dasarnya adalah media hiburan, dan menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kesenangan anak-anak, terutama murid TK dalam belajar. TK Aisyiyah '20 merupakan pendidikan anak usia dini yang ada di Surabaya daerah Baratjaya. Diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik untuk menggantikan pendekatan pembelajaran yang saat ini digunakan oleh sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Murid masih sulit memahami makhluk hidup, terutama jenis penggolongan hewan, karena guru hanya menggunakan buku sebagai pegangan dalam proses mengajar[2], [3]. Jadi, muncullah gagasan penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran interaktif melalui Aniquiz menggunakan Adobe Anime. Model pembelajaran yang akan disampaikan ini adalah tentang penggolongan hewan dengan materi, video dan quiz tebak gambar[4]. Sehingga anak usia dini dapat belajar secara bertahap dan dapat mengevaluasi hasil pembelajaran dengan model bermain. Hewan pada dasarnya sekelompok makhluk dari kerajaan animalia atau juga dikenal sebagai metazoan, margasatwa atau fauna[5]. Definisi modern hewan sebagai makhluk bersel banyak atau multiseluler Maka dari itu, adanya pembelajaran ANIQUIZ dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman tentang hewan dan motivasi belajar. Selain itu juga dapat

menghubungkan dan memperkuat teori, meningkatkan antusias belajar anak melalui interaktivitas, meningkatkan kemampuan teknologi informasi dan mampu memberikan umpan balik.

2. Dasar teori

Menurut penelitian sebelumnya, media pembelajaran interaktif memungkinkan pendidik berkomunikasi dengan murid melalui sistem dan infrastruktur, seperti program aplikasi dan penggunaan media elektronik sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran mereka[6]. Dalam media pembelajaran interaktif, teks, grafik, audio, dan animasi adalah alat penyampai informasi.

Dalam penelitian lain, tampilan animasi membantu murid menyampaikan materi secara interaktif dalam program tutorial melalui aplikasi komputer. Adobe Animate, yang memiliki banyak fitur dan mudah digunakan, adalah salah satu perangkat lunak pembuat animasi komputer yang paling populer saat ini. tampilan, fungsi, dan alat yang lengkap membantu membuat animasi yang menarik.

a. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah suatu cara mengajar dimana siswa didorong untuk bertanya dan menemukan sendiri jawabannya. Ini membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka, baik dalam pikiran mereka maupun dengan tubuh mereka. Ini seperti permainan di mana murid dapat mengeksplorasi dan menemukan berbagai hal sendiri

b. Animal Quiz

Didefinisikan sebagai aktivitas yang membantu anak-anak dalam mencapai perkembangan yang utuh dalam beberapa aspek, seperti fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Ada juga definisi lain yang menyatakan bahwa permainan adalah usaha untuk meningkatkan dan mengembangkan motivasi, kinerja, dan prestasi melalui olah pikiran dan olah fisik[7]. Game biasanya dimainkan dengan aturan yang ditentukan dan memiliki tujuan untuk menentukan pemenang dan pecundang. Bermain game bisa menjadi aktivitas refreshing dan bahkan menjadi gaya hidup bagi masyarakat saat ini. Termasuk banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, yang menyukai bermain video game karena hal tersebut menyenangkan .

c. Pengenalan Hewan

Pengenalan hewan adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sarat dengan kesenangan anak. Dalam pengenalan hewan ini, anak dituntut agar mampu mengingat kembali nama-nama hewan dan jenis-jenisnya[8]. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab para guru untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak didik dalam kegiatan pengenalan hewan[9].

3. Metodologi Penelitian

Agar dapat memenuhi kebutuhan data pada penelitian ini penulis melakukan prosedur pengumpulan data sebagai berikut :

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini sampel data yang digunakan 1 guru dengan ibu Diah Permata Irianti S.PD[10]. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall, yang terbagi menjadi tiga tahapan , yaitu :

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam Pembelajaran interaktif, yaitu mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis Makanan, tempat tinggal, cara bergerak, cara bernafas, penutup tubuhnya, cara berkembangbiak dan membuat video tentang hewan disertai dengan quiz educative tebak gambar[11].

b) Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Dalam proses pembuatan program animasi penulis menggunakan software adobe animate dan menggunakan bahasa pemrograman actionscript 3.0 yang akan difokuskan pada storyboard dan antar muka.

c) Implementasi dan Pengujian Unit

Pada proses implementasi program akan di bagi menjadi beberapa menu diantaranya ; judul atau intro, menu utama[12], menu materi pembelajaran, menu video dan menu quiz. Untuk pengujian unit atau program akan dilakukan dengan Black Box Testing untuk memastikan program sudah memenuhi persyaratan yang ada.

4. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran Interaktif Melalui media ANIQUIZ (Animals Quiz) Pengenalan Hewan ini di buat dalam bentuk form yang dibagi menjadi beberapa bagian mulai dari tampilan intro atau judul dan menu utama yang didalamnya terdapat menu profil, materi, video juga quiz. Dan terdapat 4 tombol navigasi diantaranya adalah tombol sound on/off , tombol keluar, tombol kembali ke materi dan tombol kembali kemenu utama.

A. Perancangan StoryBoard

Storyboard merupakan suatu rancangan yang sangat mendetail dari tampilan suatu layar atau hanya gambaran umum saja. **Storyboard** ini dihasilkan dari ide yang kemudian dikembangkan menjadi rangkaian alur gerak animasi yang disusun secara berurutan. Berikut ini merupakan gambaran storyboard dari Pembelajaran Interaktif Melalui media aplikasi ANIQUIZ (Animals Quiz) Pengenalan Hewan :

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat judul dan tombol untuk masuk kemenu utama.		Merimba-Cheerfull.mp3

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat 4 menu, yaitu : menu KD dan Indikator, menu Materi, menu Video dan menu Quiz.		Merimba-Cheerfull.mp3

Gambar 1. StoryBoard menu utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat 6 tombol menu yaitu, tempat tinggal, jenis makanan, penutup tubuh, cara bergerak, cara berkembangbiak, dan cara bernafas.	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Menu utama</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Judul</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Sound</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Close</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">Tempat Tinggal</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">Gambar Animasi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">Cara bernafas</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">Jenis Makanan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">Berkembangbiak</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">Penutup Tubuh</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">Cara bergerak</div> </div>	Marimba-Cheerfull.mp3

Gambar 2. StoryBoard tampilan materi

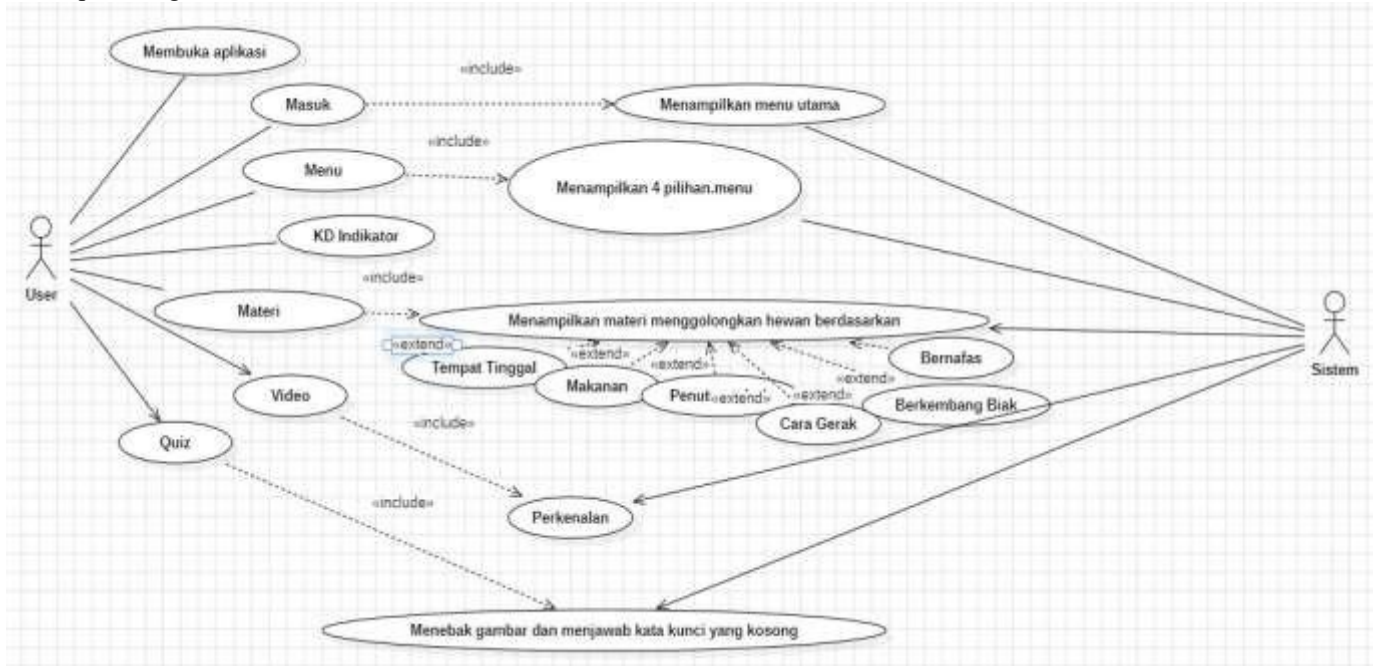
B. User Interface

Berikut ini adalah *user interface* yang penulis buat pada aplikasi :



B. Use Case Diagram

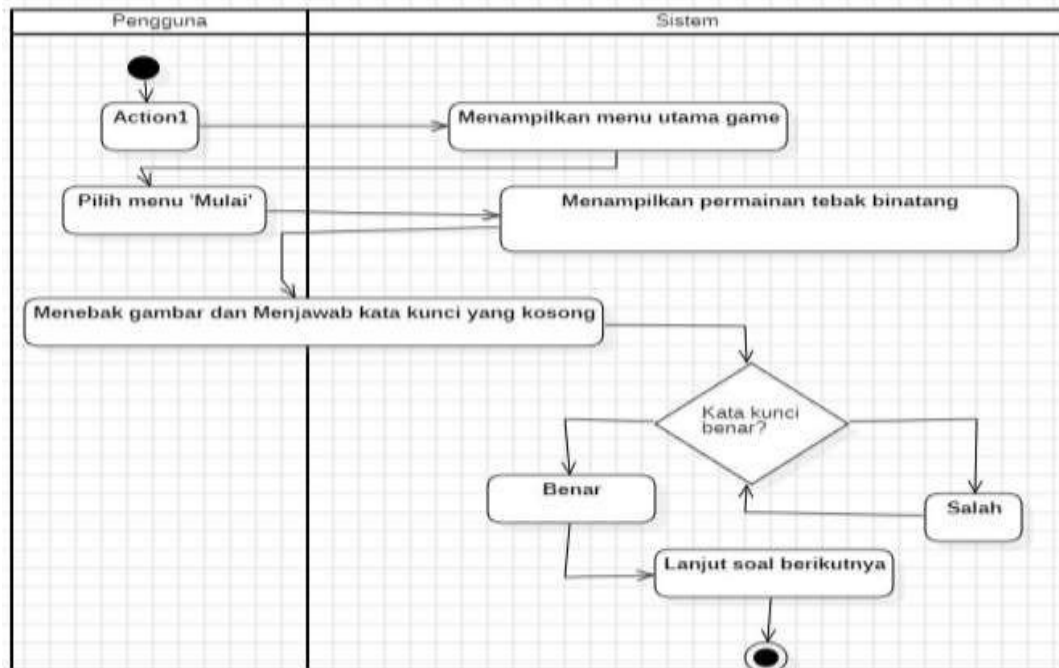
Interaksi, Fungsional dan Operasional pemain dengan 51igamb 51igambar pada use case diagram yang dapat dilihat pada diagram dibawah.



Gambar 3 Use Case Diagram

C. Activity Diagram

Aktivitas dari sebuah sistem digambarkan pada activity diagram berikut.



Gambar 4 Activity Diagram

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil project PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA ANIQUIZ (ANIMAL QUIZ) PENGENALAN BINATANG diatas dapat disimpulkan bahwa : Project ini digunakan sebagai media alternatif penyampaian informasi untuk anak-anak mengenai dunia hewan mulai dari bentuk, makanan, tempat tinggal, penutup tubuh, pernafasan, berkembang biak dan cara bergerak. Pemilihan kategori hewan dan penyajian pada bagian materi sesuai dengan indikator pencapaian, hanya saja jenis hewan yang sangat terbatas sehingga kurang banyak materi yang nantinya anakanak dapatkan. Hewan yang disajikan merupakan campuran dari hewan yang sering dilihat maupun belum pernah dilihat oleh anak-anak sehingga menambah pengetahuan lebih meskipun belum melihat hewan tersebut secara langsung.

Daftar Pustaka

- [1] M. Ali, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH MEDAN ELEKTROMAGNETIK.”
- [2] Y. P. Utami dan S. Dewi, “Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar.” [Daring]. Tersedia pada: <https://belajar.kemdikbud.go.id/>
- [3] “7703-Article Text-21749-1-10-20240315 (1)”.
- [4] “undhirab,+Journal+manager,+009+Suci+STIKI”.
- [5] N. Afifah, O. Kurniaman, dan E. Noviana, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Kiprah Pendidikan*, vol. 1, no. 1, hlm. 33–42, Jan 2022, doi: 10.33578/kpd.v1i1.24.
- [6] G. Cris Smaramanik Dwiqi, I. Gde Wawan Sudatha, dan P. Studi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana,” 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- [7] U. B. Harsiwi dan L. D. D. Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, hlm. 1104–1113, Sep 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [8] M. Yazdi, D. Jurusan, M. Fakultas, M. Dan Ilmu, dan P. Alam, “E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI,” 2012. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.yazdilabs.net>
- [9] J. I. Vokasional, D. Teknologi, D. Tri, dan P. Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” vol. 19, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19vi1.409.
- [10] “2856-9014-1-PB”.
- [11] J. Pendidikan, dan Agama, R. Rubiantica, M. Sutomo, dan A. Andi Suhardi, “PESAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN,” vol. 7, no. 3, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- [12] D. Atmajaya, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF,” *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 9, hlm. 227, 2017.