

Pembuatan Media Interaktif untuk Anak Usia Balita Belajar Membaca

Satriya Gede Jaya Wibawa¹, Gregorius Satia Budhi², Lily Puspa Dewi³
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra
Jln. Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236
Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) – 8417658
E-mail: satriya_w@rocketmail.com¹, greg@petra.ac.id², lily@petra.ac.id³

ABSTRAK

Pembuatan program ini bertujuan untuk menarik minat anak dalam belajar membaca dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak dalam usia balita dapat menguasai teknik membaca. Hal ini dilakukan karena adanya tuntutan untuk anak usia balita diharapkan dapat menguasai teknik membaca sebelum mereka melanjutkan pendidikan di tingkat Sekolah Dasar, selain karena membaca merupakan dasar fondasi dalam berkomunikasi.

Untuk desain aplikasi peneliti menggunakan metode wawancara dengan informan, sebagai dasar pembuatan serta pemilihan fitur dalam media interaktif.

Hasil dari media interaktif ini adalah permainan yang memiliki dua menu yaitu "Mulai dan Kuis", sedangkan materi yang dibuat dalam permainan ini terdiri dari pengenalan alphabet serta pengenalan satu hingga tiga suku kata. Hasil pengujian dari permainan ini adalah, permainan ini dapat menunjang dan membantu dalam proses pembelajaran antara guru, orang tua dan murid untuk membaca. Dan games ini memiliki tampilan yang menarik serta sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari di sekolah, sehingga dapat menarik minat para murid untuk menggunakannya.

Kata Kunci: Media Interaktif, Usia Balita, Belajar Membaca.

ABSTRACT

Making this program aims to interest children in learning to read in a fun way, so that children in the age of the children can master the technique of reading. This is done because of demands for children aged under five are expected to master the technique of reading before they continue their education at the elementary level, but because reading is a basic foundation in communication.

For application design researchers using interviews with informants, as well as the selection of the manufacturing features in interactive media.

The results of this interactive medium is a game that has two menus is "Start and Quiz", while the material created in this game consists of the introduction of the alphabet as well as the introduction of one to three syllables. The test results of the game is, this game can support and assist in the learning process among teachers, parents and students to read. And these games has an interesting view and in accordance with what they have learned at school, so as to attract the students to use.

Keywords: *Interactive media, toddler, learning to read.*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin banyak variasi teknologi yang bermunculan saat ini, salah satu diantaranya adalah PC. Teknologi satu ini, juga mengalami perkembangan baik bentuk maupun fungsi. Awal kemunculan PC pada saat dulu, adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia, namun pada saat ini PC dapat digunakan untuk pembelajaran melalui Media Interaktif.

Pada jaman sekarang, fungsi dari Media Interaktif sendiri sangatlah beragam. Media interaktif sendiri selain untuk memenuhi kebutuhan di bidang hiburan, ternyata bisa digunakan untuk menjawab kebutuhan di bidang pendidikan. Terlebih lagi fitur ini bisa didapatkan dengan mudah, tanpa harus meninggalkan rumah, ketika kita malas untuk keluar rumah. Selain bermanfaat untuk anak-anak SMP, media interaktif ini pun juga bisa bermanfaat untuk anak-anak berusia balita. Hal ini dikarenakan, jika dilihat secara perkembangan psikologis, anak memiliki kebutuhan yang besar untuk bermain [4]. Sehingga media interaktif yang memiliki nilai pengetahuan dan didukung dengan tampilan visual yang menarik, selain dapat menghibur anak, media interaktif ini juga bisa dipakai untuk mengedukasi anak. Dengan harapan, anak-anak dapat semakin termotivasi untuk belajar, terutama untuk belajar membaca.

Pembelajaran membaca merupakan pembelajaran yang penting untuk diajarkan, karena pembelajaran membaca merupakan awal dan memiliki peranan penting untuk berkomunikasi, terutama dalam usia dini yaitu 3-4 tahun. Sehingga, tidak jarang, orangtua memiliki sebuah kekhawatiran, jika pada usia tersebut, anak-anak mereka, belum terampil dalam membaca.

Sehingga, untuk mengajarkan kemampuan tersebut, orangtua berlomba-lomba memasukkan anak-anak mereka ke sekolah, dengan harapan anak-anak mereka bisa dilatih untuk membaca disana, terlebih lagi sebelum mereka akan masuk dalam tingkat Sekolah Dasar. Karena, pada dewasa ini, ketika mereka masuk dalam Sekolah Dasar, anak-anak sudah harus mahir dalam kemampuan membaca.

Karena tuntutan itulah, tidak jarang banyak sekolah TK akhirnya mengupayakan secara mandiri, untuk memasukkan kurikulum belajar membaca, terutama dalam hal ini alphabet. Dengan berbagai cara dan metode, baik itu secara manual maupun dikemas dengan berbagai cara yang menarik minat anak untuk belajar. Tidak jarang juga, pihak sekolah juga meminta bantuan

para orang tua murid, untuk melanjutkan pengajaran tersebut di rumah, dengan harapan proses pembelajaran mereka, tidak hanya berhenti di situ saja.

Namun kendalanya, tidak semua orang menyadari pentingnya membaca dan memiliki ketrampilan membaca yang memadai, meskipun pembelajaran ini telah diajarkan sejak di sekolah, terutama sejak di masa taman kanak-kanak.

Sedangkan, pada kenyataannya sebelum anak memasuki dunia pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar, anak-anak tersebut harus memasuki tes tahap awal yaitu belajar membaca. Tidak hanya itu, berdasarkan sebuah artikel yang dituliskan dalam Kompasiana, kemampuan membaca merupakan fondasi awal untuk anak tersebut, melakukan komunikasi dengan dunia sekitarnya. [3] Sehingga, dapat disimpulkan sebelum mereka dipersiapkan untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih mendalam, maka anak-anak pada usia tersebut, lebih diutamakan untuk melatih mereka dalam kemampuan membaca.

Berdasarkan besarnya tuntutan tersebut, tidak jarang baik para orangtua maupun guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan anak untuk membaca. Dalam hal ini, bisa terjadi baik karena metode yang mereka gunakan salah dan tidak sesuai dengan karakter perkembangan anak di usia tersebut. Selain itu, karena ada realita tersebut, sekolah akhirnya melupakan esensi dari fungsi institusi yang adalah untuk taman bermain, akhirnya menjadi sebuah sekolah yang lebih banyak untuk belajar, sehingga anak-anak kehilangan waktu untuk bermain.

Jean Piaget, seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980 dalam teorinya, dalam tahapan usia dua hingga tujuh tahun, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran serta kata-kata [4]. Pemikirannya masih bersifat egosentris: anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda. Sehingga berdasarkan teori tersebut, dapat terlihat pada usia balita, mereka memiliki kesulitan untuk membaca. Sedangkan, dalam teori perkembangan anak, anak usia balita, merupakan masa yang tepat untuk mengajarkan ketrampilan membaca.

Berdasarkan dari masalah di atas, penulis memiliki tujuan untuk membuat sebuah media interaktif belajar membaca untuk anak usia balita, dengan permainan yang menarik dan menyenangkan.

2. DASAR TEORI

2.1 Multimedia Interaktif

2.1.1 Definisi Multimedia Interaktif

Secara sederhana, Multimedia berarti “multiple media” or a combination of media. “Media dapat berbentuk grafis, foto, suara, video, animasi, dan teks yang dikombinasikan kedalam suatu produk dengan tujuan untuk menginformasikan informasi menggunakan banyak cara.” [8]. Definisi senada terdapat dalam [6] bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”. Sedangkan menurut [7] “multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata

pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.”

Terdapat perbedaan pendapat beberapa ahli lain tentang penggunaan terminologi multimedia berkaitan dengan interaktivitas komponen-komponen yang ada di dalamnya. [8] menyatakan bahwa “The combination of media such as video and audio with text makes them multimedia. The ability to get from one another makes them hypermedia”. Dengan demikian, menurut Roblyer & Doering jika hanya kombinasi video, audio dan text maka disebut multimedia, dan jika memiliki kemampuan interaksi, maka media tersebut menjadi hypermedia.

Berdasarkan dari pendapat di atas, maka pada penelitian ini istilah media interaktif digunakan oleh penulis dengan pengertian hypermedia, karena dalam kedua-duanya sama-sama merupakan campuran dari teks, grafik, audio, video yang yang mampu untuk berinteraksi antara satu dengan lainnya.

2.1.2 Jenis Multimedia Interaktif

Terdapat 9 jenis multimedia interaktif, yaitu:

1. Model *tutorial* : salah satu cara pembelajaran yang didalamnya terdapat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan branching yang sesuai. Tutorial sendiri berisi mengenai diskusi tentang konsep atau urutan dengan pertanyaan atau kuis disetiap akhir presentasi. Untuk instruksi tutorial sendiri biasanya ditampilkan dengan kata “Frames” yang memiliki hubungan dengan sebuah tampilan. Bergantung penuh dengan kemampuan *hardware*, *interface* yang bagus, teks, warna atau suara.
2. Model *drill and practice* : dengan metode ini maka siswa dianggap sudah paham akan materi yang telah ada, dan bekerja langsung dengan kasus-kasus konkret, dan memahami daya tangkap dari mereka kepada materi. Fungsi dasar latihan dan praktek pada program pembelajaran komputer adalah dapat memberikan sebanyak mungkin praktek pada kemampuan siswa. Model ini dapat lakukan pada murid yang sebelumnya sudah mempelajari kosep, dengan harapan untuk dapat menyempurnakan konsep yang telah didapatkan, dimana siswa mampu untuk mengingat lagi atau menjalankan pengetahuan yang telah diperoleh.
3. Model *hybrid* : campuran dari dua atau lebih model pembelajaran multimedia. Salah satu contoh model *hybrid* ialah penggabungan model tutorial dengan model *drill and practice* yang memiliki target untuk memperbanyak kegiatan siswa, menjamin penyelesaian belajar, dan memperoleh metode-metode yang berbeda dengan tujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Walaupun model *hybrid* bukanlah model yang unik, tetapi model ini dapat menyampaikan metode yang tidak sama dalam kegiatan pembelajaran.
4. Model *socratic* : ini berisi pelatihan dalam *natural language* dalam bentuk dialog antara komputer dengan pengguna pelatihan. Jika pengguna pelatihan dapat menjawab soal itu disebut *Mixed-Initiative CAI*. *Socratic* yang berasal dari penelitian dalam bidang AI (*Artificial Intelgence*).
5. Model *problem solving* : merupakan sebuah latihan yang memiliki fungsi lebih tinggi daripada *drill and practice*. Tugas yang termasuk dalam beberapa proses dan langkah yang ditampilkan kepada siswa dengan menggunakan

sebuah komputer sebagai alat atau sumber untuk menemukan pemecahan dari masalah. Dalam program *problem solving* yang baik, komputer sesuai dengan pendekatan mahasiswa kepada masalah, dan menganalisa kesalahan-kesalahan yang telah mereka buat.

6. Model *Simulation* : merupakan simulasi dengan situasi yang dihadapi siswa pada kehidupan nyata, memiliki tujuan untuk mendapatkan pengertian global tentang proses. Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.
7. Model *instructional games* : model ini jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif siswa untuk memotivasi dan meningkatkan belajar. Seperti halnya simulasi, game pembelajaran yang baik sukar dirancang dan perancang harus yakin bahwa dalam upaya memberikan suasana permainan, integritas tujuan pembelajaran tidak hilang.
8. Model *Inquiry* : suatu sistem pangkalan data yang dapat dikonsultasikan oleh siswa, dimana pangkalan data tersebut berisi data yang dapat memperkaya pengetahuan siswa.
9. Model *informational* : biasanya menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel. Informasional menuntut interaksi yang sedikit dari pemakai.

2.1.3 Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan media di dalam kelas sangatlah membantu dalam proses belajar mengajar antara siswa dengan guru. Hal ini dikarenakan, penggunaan media dapat mempermudah para siswa untuk memahami hal yang sifatnya abstrak sehingga dapat diubah menjadi hal yang jauh lebih nyata. Dan proses ini dapat membantu siswa, untuk memberikan pengalaman yang sangat bermakna dan berkesan dalam memori mereka.

Menurut [10] permainan dalam grafis tingkat tinggi dapat membuat pemainnya menjadi merasa nyaman serasa diajak ke pengalaman yang menakjubkan level demi level. Sehingga para pemikir-pemikir di dunia pendidikan mencoba untuk menerapkannya di dunia pendidikan. Sehingga siswa dapat belajar tentang sesuatu hal, tanpa merasa sedang mengikuti pelajaran. Semuanya bias dibuat menyenangkan, dengan menggunakan animasi atau permainan dengan scenario tertentu. Hasilnya pelajaran tidak lagi menjadi berat.

Berdasarkan hasil penelitian dalam [9] pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi.

2.2 Teori Perkembangan Kognitif

Piaget memiliki pendapat bahwa perkembangan manusia dapat di gambarkan dalam sebuah konsep fungsi dan struktur. Fungsi sendiri memiliki makna sebagai mekanisme biologis bawaan yang sama untuk setiap orang atau sebuah kecenderungan biologis untuk mengorganisir pengetahuan ke dalam sebuah struktur kognitif serta untuk beradaptasi kepada berbagai tantangan dalam sebuah lingkungan. Sementara struktur merupakan inti (saling berkaitan) sebuah sistem pengetahuan, yang digunakan sebagai dasar untuk membimbing tingkah laku serta kecerdasan.

2.3 Teori Membaca

Dua faktor penting dalam mengajar anak [5]:

1. Sikap dan pendekatan orang tua
Syarat terpenting adalah, bahwa diantara orang tua dan anak harus ada pendekatan yang menyenangkan, karena belajar membaca merupakan permainan yang bagus sekali.
2. Bahan yang sesuai:
 - a. Kata-kata yang dipakai ditulis dengan spidol besar.
 - b. Tulisannya harus rapi dan jelas, model hurufnya sederhana dan konsisten.

Dalam mengajar anak membaca beberapa tahapan dalam mengajarkan membaca pada anak, yang disesuaikan dengan tingkatan usianya. [2]

1. Usia 1 – 3 tahun
Anak-anak di usia ini mulai perhatian secara penuh dengan gambar-gambar dan permainan warna, serta telah mampu menangkap kata-kata yang lebih banyak.

Menggunakan flashcard dan mulai mengajarkan huruf-huruf dasar serta suku kata. Anda dapat menggunakan kartu montessori untuk mengajarkannya. Jangan lupa, huruf-huruf yang tertulis pada kartu Anda semuanya harus dengan huruf kecil, bukan huruf kapital. Untuk awalan, ajarkan dahulu huruf vokal (a i u e o), baru huruf konsonan dengan suku kata (ba bi bu be bo, dst)

2. Usia 3 – 4 tahun
Ketika kita sudah efektif mengajarkannya belajar membaca sejak usia sebelumnya, maka anak-anak usia ini akan mudah sekali diajak belajar. Bahkan tak jarang mereka akan mengambil buku atau kartu membacanya sendiri.

Ketika anak sudah menghafalkan huruf-huruf vokal dan konsonan dengan baik, maka tahap selanjutnya bisa dilanjutkan dengan kartu membaca per kata dengan kata-kata yang paling dekat dengan anak. Seperti mama, papa, kakak, adik, dsb.

2.4 C#

C# adalah bahasa pemrograman komputer baru yang dikembangkan oleh Microsoft. C# adalah bahasa yang penuh dengan *object oriented* seperti Java dan bahasa *component oriented* pertama. C# dikembangkan sebagai bagian dari inisiatif kerangka .NET Framework. [1]

2.5 Unity 3D

Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor game. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX. Unity mendukung semua format file, terutamanya format umum seperti semua format dari art applications. Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows dan dapat menghasilkan game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android. [11]

3. DESAIN SISTEM

3.1 Deskripsi Umum Game

Media Interaktif “Belajar Membaca untuk Anak Balita” merupakan sebuah media interaktif dengan fungsi untuk membantu anak balita dalam belajar dengan cara yang menyenangkan terutama dalam hal belajar membaca, yang secara khusus mencakup pada pengenalan huruf dan suku kata.

3.2 Desain Fitur

Fitur yang disediakan dalam media interaktif:

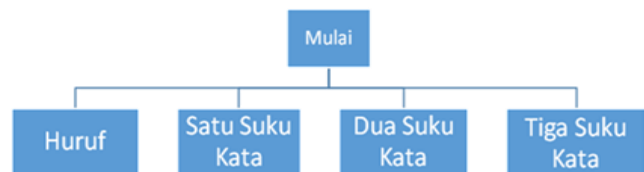
- Dalam fitur pengenalan akan ada suara yang akan mengeja huruf atau suku kata yang ditampilkan, dengan tujuan anak dapat menirukan huruf atau suku kata yang ditampilkan, selain dapat menirukan anak-anak juga dapat mengetahui bentuk huruf yang ditampilkan, dan “huruf-huruf yang tertulis pada kartu Anda semuanya harus dengan huruf kecil” [2] untuk implementasi dalam program huruf yang digunakan adalah huruf kecil dan “Kata-kata yang dipakai ditulis dengan spidol besar” [5] untuk implementasi dalam program dengan menggunakan ukuran font yang besar. Sehingga, mereka dapat jauh lebih mengingat huruf yang mereka pelajari.
- Dalam pengenalan huruf, urutannya disesuaikan dengan urutan yang biasa diajarkan oleh para guru kepada muridnya di sekolah yaitu a,b,c,d,e,f, dan seterusnya. Pengenalan huruf ini memiliki fungsi agar murid dapat mengenal semua huruf yang ada.
- Pengenalan huruf vocal sesuai dengan teori belajar membaca, yaitu “Menggunakan flashcard dan ajarkan dahulu huruf vokal, kemudian huruf konsonan” [2] untuk implementasi dalam program dibuatlah fitur untuk mengenalkan huruf vocal dan huruf konsonan, urutannya disesuaikan dengan urutan yang biasa diajarkan juga oleh para guru kepada muridnya di sekolah yaitu a-e-i-o-u. Hal ini bertujuan, agar murid maupun orangtua yang mendampingi mereka belajar, tidak mengalami kebingungan dan relevan dengan materi yang diajarkan di sekolah mereka belajar. Bentuk huruf yang digunakanpun, juga bentuk huruf yang biasa digunakan di sekolah yaitu Comic sans.
- Fitur huruf konsonan yang dimana hampir serupa dengan fitur vokal, yaitu huruf ditampilkan dengan urutan yang urut yaitu b,c,d,f,g, dan seterusnya. Kemudian, bentuk huruf juga ditampilkan dengan bentuk huruf yang disesuaikan dengan bentuk huruf yang diajarkan di sekolah, yaitu Comic Sans. Kemudian, selain ditampilkan hurufnya, peneliti juga akan menambahkan audio yaitu suara yang mengeja huruf tersebut, dengan tujuan para murid dapat menirukan suara huruf yang ditampilkan, agar mereka jauh lebih mengingat huruf yang mereka pelajari.
- Fitur pengenalan suku kata yang sesuai dengan apa yang diajarkan di sekolah dengan menggabungkan huruf konsonan dan huruf vocal, dan pembelajaran ini juga senada dengan apa yang terdapat pada pembelajaran membaca yaitu “Menggunakan flashcard dan mulai mengajarkan huruf-huruf dasar serta suku kata” [2] untuk implementasinya maka dibuatlah pengenalan suku kata, untuk pengenalan suku kata yang dimana pengaturan programnya serupa dengan program di fitur pengenalan huruf. Yaitu, adanya audio yang mengeja suku kata tersebut dan juga bentuk huruf yang disesuaikan dengan bentuk

huruf yang diajarkan di sekolah yaitu comic sans. Kemudian, urutan hurufnya ditampilkan dengan berurutan, mulai dari huruf awal konsonan yaitu b dan diikuti oleh urutan huruf vokal, misalnya a. Sehingga, urutannya yaitu ba, be, bi, bu, bo. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk, menghindari terjadinya kebingungan untuk pengguna media interaktif tersebut. Pengenalan suku katanya yang ditampilkan dalam media interaktif terdiri dari satu suku kata, dua suku kata dan juga tiga suku kata, yang tentunya telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan di sekolah.

- Fitur kuis susun kata, dengan adanya pengenalan huruf dan suku kata maka anak diharapkan dapat bermain dalam kuis susun kata ini, sehingga dapat membantu anak untuk lebih mengingat huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan. Kuis susun kata ini, dijalankan dengan menampilkan beberapa huruf yang jika disusun akan membentuk sebuah kata benda tertentu. Contohnya b-o-l-a, yang jika disusun akan membentuk kata Bola. Selain berupa susunan huruf, clue untuk kuis tersebut juga ditampilkan dalam bentuk sebuah gambar yang akan ditanyakan. Lalu, setelah tersusun menjadi sebuah kata benda, pengguna media interaktif baik itu anak, orangtua, maupun guru, dapat mengajak anak maupun muridnya, untuk mengeja kata benda tersebut dengan benar. Sehingga, diharapkan anak-anak dapat semakin tahu huruf apa yang ditampilkan dan jauh lebih mengingatnya lebih baik.
- Fitur kuis tebak suara. dengan adanya pengenalan suku kata maka anak diharapkan dapat bermain dalam kuis tebak suara ini, sehingga dapat membantu anak untuk lebih mengingat suku kata beserta dengan cara pelafalannya dengan cara yang menyenangkan. Kuis ini berupa sebuah permainan, dimana akan ditampilkan sebuah huruf dan juga audio yang akan mengeja huruf tersebut. Lalu, anak akan menebak huruf yang ditampilkan dan dieja oleh audio tersebut. Dan huruf yang ditampilkan juga memiliki bentuk yang sesuai dengan kurikulum yang telah diajarkan yaitu comic sans. Huruf yang ditampilkan adalah huruf konsonan dan juga huruf vokal

3.3 Hirarki Menu Mulai

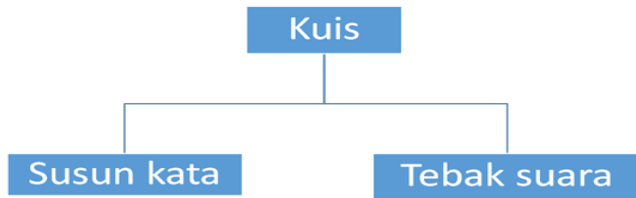
Gambar 1. merupakan gambar hirarki menu mulai yang terdapat pada media interaktif “Belajar Membaca”.



Gambar 1. Hirarki Menu Mulai

3.4 Hirarki Menu Kuis

Gambar 2. merupakan gambar hirarki menu kuis yang terdapat pada media interaktif “Belajar Membaca”.



Gambar 2. Hirarki Menu Kuis

4. IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Halaman Huruf

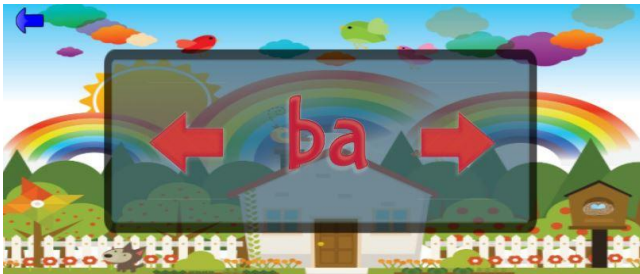
Jika pemain memulai dengan pilihan huruf maka akan muncul sebuah huruf beserta dengan cara pelafalannya. Tampilan halaman huruf dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Huruf

4.2 Halaman Satu Suku Kata

Jika pemain memulai dengan pilihan satu suku kata maka akan muncul sebuah suku kata beserta dengan cara pelafalannya. Tampilan halaman satu suku kata dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Satu Suku Kata

4.3 Halaman Dua Suku Kata

Jika pemain memulai dengan pilihan dua suku kata maka akan muncul dua suku kata beserta dengan cara pelafalannya. Tampilan halaman dua suku kata dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Dua Suku Kata

4.4 Halaman Tiga Suku Kata

Jika pemain memulai dengan pilihan tiga suku kata maka akan muncul tiga suku kata beserta dengan cara pelafalannya. Tampilan halaman tiga suku kata dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Tiga Suku Kata

4.5 Halaman Kuis Susun Kata

Pada halaman kuis, pemain akan dapat melihat pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh pemain, pemain di harapkan menyusun huruf untuk membentuk nama gambar yang ditampilkan pada layar. Tampilan halaman kuis susun kata dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Kuis Susun Kata

4.6 Halaman Kuis Tebak Suara

Halaman kuis tebak suara, pemain akan dapat mendengar sebuah pelafalan suku kata yang dimainkan dan pemain diharapkan memilih jawaban yang benar dari pilihan jawaban yang telah ada. Tampilan halaman satu suku kata dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Kuis Tebak Suara

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang ada pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media interaktif ini dibuat untuk menjawab masalah atau realita, dimana para murid dalam usia balita, memiliki kesulitan dan tidak semangat untuk belajar

membaca. Namun, dalam usia ini, diharapkan mereka sudah merasa tertarik dan terbiasa untuk belajar membaca.

2. Setelah melakukan pengujian, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan yaitu media interaktif ini dapat menjawab kebutuhan dan realita, tidak semangatnya para murid untuk belajar membaca. Hal ini dikarenakan media interaktif ini dibuat dengan menarik yaitu lewat tampilan dan juga warna-warna yang digunakan. Sehingga, media ini bisa menjadi alternatif pembelajaran, baik itu di sekolah ataupun di luar sekolah. Selain itu, hal ini juga didukung dengan materi yang dibuat dalam media ini adalah, materi yang sudah pernah diajarkan dalam sekolah.

Saran yang diberikan dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Menambahkan animasi untuk yang lebih bagus dan menarik.
2. Penambahan *fitur* seperti pengenalan huruf kunci (contoh be+n = ben), sehingga murid bisa belajar untuk mengenali huruf baru yang jauh lebih rumit.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Balagurusamy, E. 2010. Programing in C# third edition. New Delhi : Tata McGraw Hill Education Private Limited.
- [2] Bunda. 2011. Tahapan Mengajarkan Membaca Pada Anak. URI= <http://www.rumahbunda.com/>
- [3] Cahyono, G. 2014. Friksi Membaca Usia Dini. URI= www.kompasiana.com.
- [4] Dahar, R.W. 2011. Teori-Teori Belajar & Pembelajaran. Jakarta : Erlangga.
- [5] Doman, G. & Doman, J. 2006. How to teach your baby to read: the gentle revolution. Garden City Park, NY : Square One Publishers.
- [6] Pramono, G. 2007. Aplikasi Komponen Display Theory Dalam Multimedia dan Web Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Teknologi Pendidikan.
- [7] Riyana, C. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung : P3IA Universitas Pendidikan Indonesia.
- [8] Roblyer, M.D. & Doering, A.H. 2010. Integrating educational technology into teaching (5th ed.). Boston, MA : Allyn & Bacon.
- [9] Sidhu, M.S. 2010. Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education:Interactive Multimedia Applications. New York : IGI Global.
- [10] Wibhowo, C. & Sanjaya, R. 2011. Stimulasi Kecerdasan Anak Menggunakan Teknologi Informasi. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [11] Yusuf, R.M. 2013. Unity 3D – Game Engine. URI= <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>.