
RANCANGAN SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA TK AL – NNUR PERMATA

Junaidi Surya, M.Kom, Siti Aisyah

Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah Jambi

e-mail : junaidis10@gmail.com

ABSTRAKSI

Taman kanak-kanak Al-Annur Permata Jambi adalah salah satu sekolah yang belum menggunakan media komputer dalam proses pembelajarannya. sehingga perlu adanya penggunaan media baru yang lebih baik dalam penyampaian pelajaran, dalam hal ini penggunaan animasi bergambar dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran penggunaan multimedia nantinya menggunakan animasi video, suara, maupun multimedia untuk pengenalan objek-objek yang diterangkan dalam bentuk gambar. Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa informasi yang dihasilkan dari penggunaan multimedia dapat diterapkan sebagai media pembelajaran, karena berbasis pada materi pelajaran yang sesuai dengan anak usia taman kanak-kanak..

Kata Kunci : Rancangan, Sistem Informasi, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia pendidikan dewasa ini sangat berkaitan erat dengan kemajuan komputer. Media yang biasa digunakan dalam ilmu pendidikan adalah komputer. Komputer adalah merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk mengerjakan suatu pekerjaan secara cepat dan efisien. Kemajuan komputerisasi dan informasi pada era tahun ini berdampak besar pada semua aspek kehidupan manusia. Salah satu bidang yang mendapat dampak cukup berarti dengan perkembangan komputerisasi adalah dunia pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Alat bantu yang disediakan oleh pihak pengajar di taman Kanak– Kanak Al Annur Permata pada saat ini masih menggunakan metode manual yaitu berupa buku yang bergambar saja yang tentu saja akan terasa kurang menarik dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Karna itu perlu adanya media ajar yang dapat membantu dan menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan lebih baik lagi, dalam hal ini penggunaan media flash berbasis multimedia

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu “ Bagaimana merancang sebuah sistem pembelajaran berbasis multimedia pada TK Al-Annur Permata.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Melihat dan Mengumpulkan data yang menjadi objek penelitian pada TK AlAnnur Permata mengenai gambaran pembelajaran pada TK Al-Annur Permata khususnya media ajar yang digunakan.
2. Mengetahui mekanisme sistem pembelajaran pada TK Al-Annur Permata dalam menggunakan media ajar.
3. Menawarkan solusi system pembelajaran baru yang menggunakan media ajar berupa tampilan animasi dan audio visual.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan media pembelajaran pada manajemen pembelajaran TK Al-Annur permata.

1.5 Batasan Masalah

1. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media belajar berbasis multimedia.
2. Aplikasi yang dipakai menggunakan Macromedia Flash 8.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rancangan Sistem

Menurut George M. Scott (1997:534) Rancangan sistem menentukan bagaimana mencapai sasaran yang ditetapkan, ini melibatkan pembentukan (configuring) perangkat lunak dan komponen perangkat sistem, dengan demikian sesudah pemasangan, sistem akan langsung memenuhi spesifikasi yang dibuat pada akhir fase analisis system.

Menurut Jogiyanto (2005:196) Rancangan Sistem didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem adalah penggambaran dan kemampuan proses data yang diperlukan oleh sistem baru menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2.2 Sistem Informasi

Menurut Lucas dalam Wahyudi Kurotomo dan Subando Agus Margono (1987:2), Sistem Informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis dalam Jogiyanto (2005:11), Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan tertentu strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang saling berhubungan didalam suatu organisasi dan memberikan informasi bagi pengambil keputusan.

2.3 Media Pembelajaran

Menurut Gagne (2006: 14) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Menurut National Education Assocation (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

2.4 PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak

lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

III. ANALISIS KEBUTUHAN

3.1 Kebutuhan Masukan

1. Materi Pembelajaran
2. Materi Quis

3.2 Kebutuhan Proses

Berdasarkan input yang telah ada maka selanjutnya dilakukan penganalisaan terhadap proses yang dilakukan. Proses yang dilakukan sistem yaitu proses entry data pembelajaran, proses tampilan menu pembelajaran.

3.3 Kebutuhan Keluaran

Kebutuhan keluaran yaitu di tampilan menu pembelajaran yang akan ditampilkan adalah berupa materi yang disertai gambar, audio, dan text.

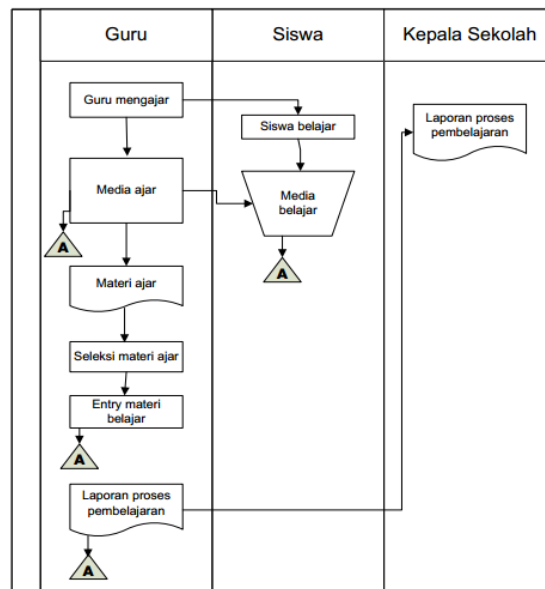
3.4 Kebutuhan Antarmuka (*Interface*)

1. Interface Menu Utama
2. Interface Mengenal Angka
3. Interface Mengenal Huruf
4. Interface Tampilan Mengeja
5. Interface Tampilan Binatang
6. Interface Tampilan Buah
7. Interface Tampilan Warna

IV. PERANCANGAN

4.1 Aliran Sistem Informasi

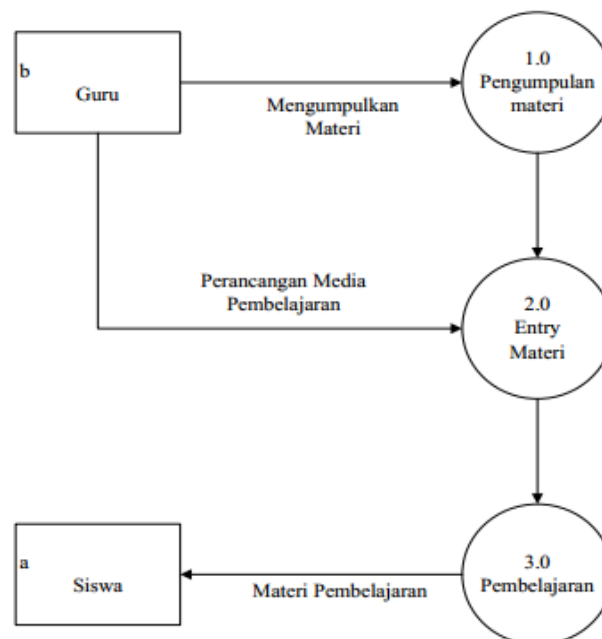
Aliran Sistem informasi yang baru untuk sistem informasi media pembelajaran seperti dibawah ini.



Gambar 4.1 Aliran Sistem Informasi

4.2 Data Flow Diagram

Diagram level 0 untuk sistem pembelajaran aplikasi edukasi seperti dibawah ini.

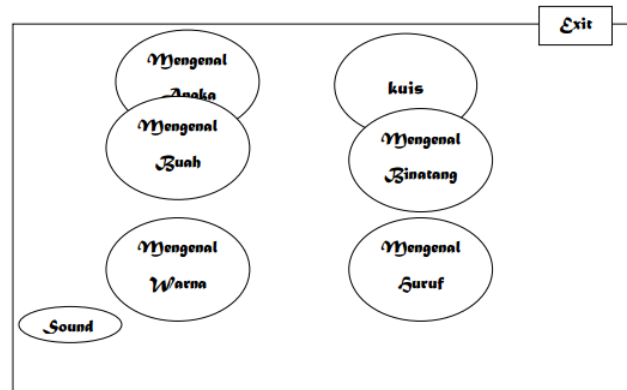


Gambar 4.1 Diagram Level 0

V. HASIL PERANCANGAN

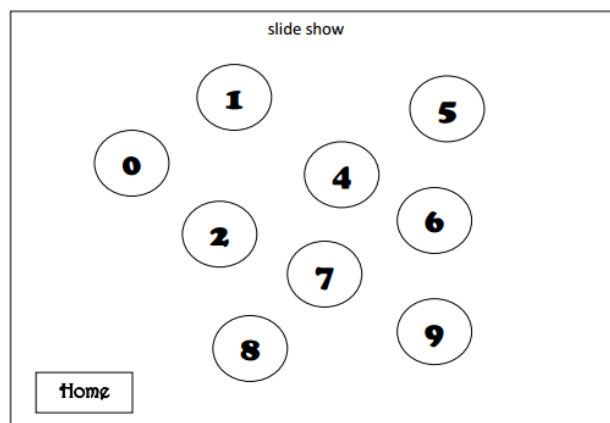
Rancangan interface system informasi media pembelajaran TK Al Nnur Permata dapat dilihat di bawah ini.

5.1 Rancangan Tampilan Menu Utama



Gambar 5.1 Rancangan Tampilan Menu Utama

5.2 Rancangan Tampilan Mengenal Angka



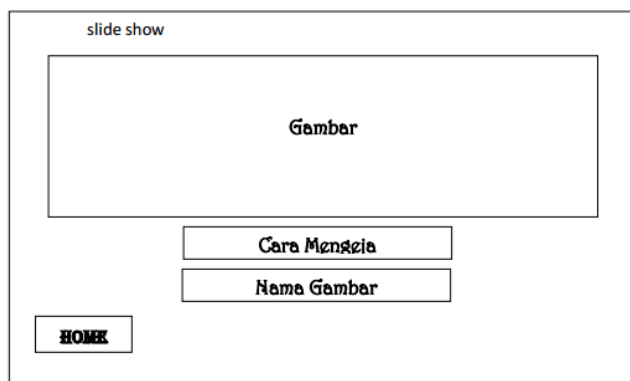
Gambar 5.2 Rancangan Tampilan Mengenal Angka

5.3 Rancangan Tampilan Mengenal Huruf



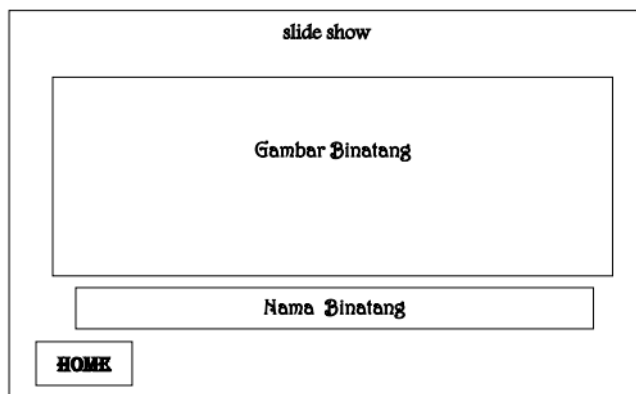
Gambar 5.3 Rancangan Tampilan Mengenal Huruf

5.4 Rancangan Tampilan Mengeja



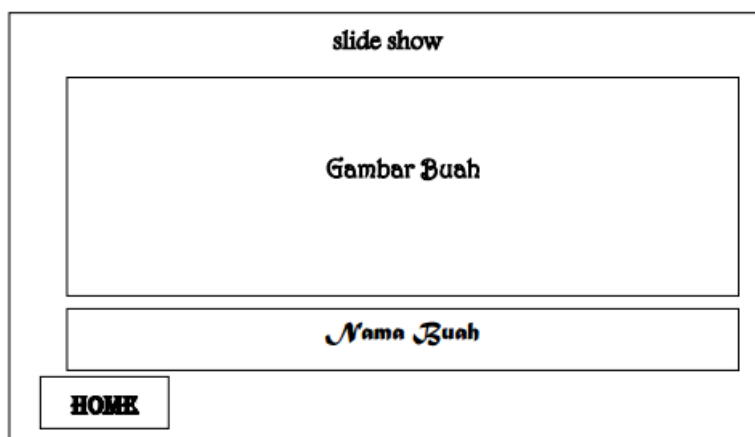
Gambar 5.4 Rancangan Tampilan Mengeja

5.5 Rancangan Tampilan Mengenal Binatang



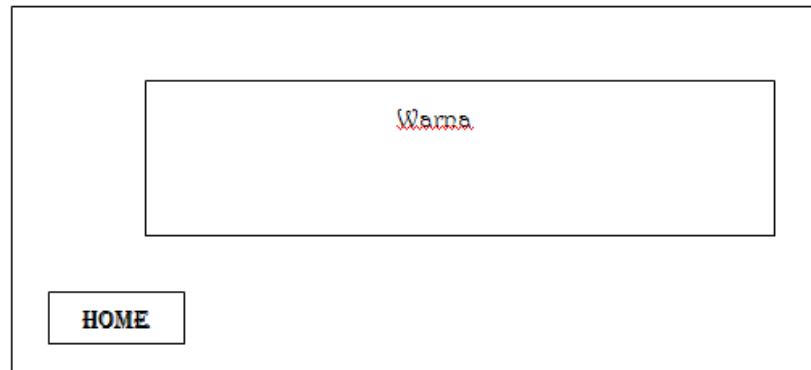
Gambar 5.5 Rancangan Tampilan Mengenal Binatang

5.6 Rancangan Tampilan Mengenal Buah



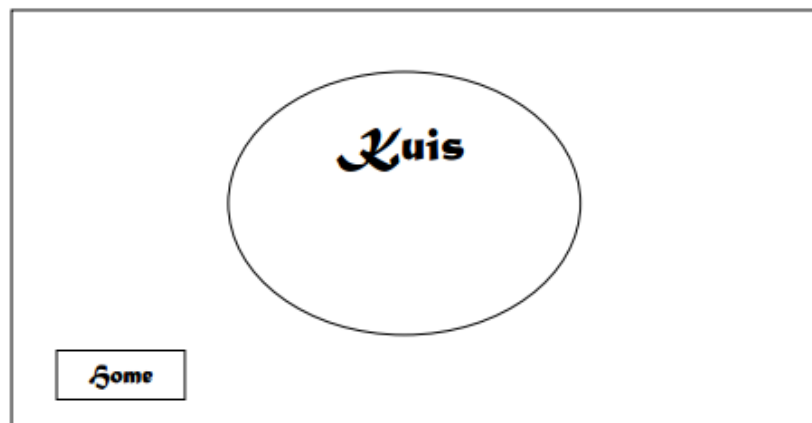
Gambar 5.6 Rancangan Tampilan Mengenal Buah

5.7 Rancangan Tampilan Mengenal Warna



Gambar 5.7 Rancangan Tampilan Mengenal Warna

5.8 Rancangan Tampilan Quis



Gambar 5.8 Rancangan Tampilan Quis

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan penjelasan cara kerja dan penggunaan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Melalui visualisasi alat bantu ajar media pembelajaran dalam bentuk dua dimensi ini memberikan pengalaman baru bagi pengajar maupun siswa.
2. Visualisasi alat bantu ajar yang dibuat menggunakan Macromedia Flash 8 dalam bentuk animasi.
3. Dengan adanya alat bantu ajar yang dibuat oleh penulis dapat meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi

kepada siswa, siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan memahami materi yang diberikan oleh tenaga pengajar.

6.2 Saran

Berdasarkan permasalahan yang penulis kemukakan pada penyusunan tugas akhir ini maka, saran yang dapat penulis berikan adalah :

1. Untuk lebih menunjang dalam pengoperasian media pembelajaran ini, disarankan untuk menggunakan sistem komputer dengan perangkat hardware yang sesuai dan mendukung program ini, dengan kapasitas memori dan hardisk yang lebih cukup.
2. Sebaiknya diadakan pengawasan dan perawatan terhadap alat bantu ajar yang baru dirancang agar dapat dilihat apakah kekurangannya sehingga dapat segera kembali diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Dengan menggunakan Macromedia Flash 8, alat bantu yang dibuat akan lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amsyah, Zulkifli. Manajemen Sistem Informasi, PT.Gramedia Pustaka Umum 2001.
- [2] Davis, Gordon B. Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen, CV Teruna Grafika 2002.
- [3] Fatta, Hanif Al. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Andi Yogyakarta 2007.
- [4] Husain, Muhammad, Fahri dan Wibowo, Amin. Sistem Informasi Manajemen UPP Stim YKPN Yogyakarta 2006.
- [5] Jogiyanto HM. Analisis dan Desain, Andi Yogyakarta 2005.
- [6] Kurotomo, Wahyu dan Agus Subando Margono. Sistem Informasi dan Manajemen dalam Organisasi-Organisasi Publik, Gaja Mada Universitas Press Yogyakarta 2001.
- [7] Kusrianto, Adi. Pengenalan Macromedia Flash 8 PT. Elex Media Komputindo, Jakarta 2006.
- [8] Moekijat. Pengantar Sistem Informasi Manajemen, Remaja Rosdakarya Bandung 2002.
- [9] Scott, George M. Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, PT. Rajawali Grafindo Persada 2001.
- [10] Sutabri, Tata. Sistem Informasi Manajemen, Andi Yogyakarta, 2005.