Peran Orang Tua Upaya Peningkatan Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Media Digital Interaktif

Nafa Riyona¹, Imelda Br Samasir², Dinda Aulia³, M Aldri Hadiano⁴, Siti Aisyah⁵
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
nafariyona678@gmail.com

Abstract

Interactive digital media is a computer-based learning media that contains images, narration, music, games and animations that can train the visual and auditory development of PAUD students with interactive designs so that they are able to train children's motor skills. Early childhood is a child aged 0-6 years or also called the golden egg or golden child, and is a very important age to receive maximum learning so that this period affects the future of the child. So, parents must be active in supervising their child's learning wisely and purposefully. Interactive digital media can provide variety and innovation in children's learning and as a refresher in the process, it can also make children happier without any element of coercion.

Keywords: Role of Parents, Digital Media, Early Childhood, Interactive Digital Media Learning.

Abstrak

Media digital interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang berisi gambar, narasi, musik, game dan animasi yang bisa melatih perkembangan visual maupun auditori siswa PAUD dengan desain yang interaktif sehingga mampu melatih motorik anak. Anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun atau di sebut juga golden egg atau anak emas, dan merupakan usia yang sangat penting menerima pembelajaran secara maksimal sehingga masa ini berpengaruh pada masa depan sang anak. Jadi, Orang Tua harus aktif dalam mengawasi pembelajaran sang anak dengan bijaksana dan terarah. Media digital interaktif dapat memberikan variasi dan inovasi dalam belajar anak serta sebagai penyegaran pada prosesnya, juga dapat membuat anak lebih senang tanpa ada nya unsur pemaksaan.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Media Digital, Anak Usia Dini, Pembelajaran Media Digital Interaktif.

1. Pendahuluan

Orang Tua dalam perkembangan zaman dan era globalisasi di ajak untuk memahami media digital dalam pembelajaran anak. Pemanfaatan teknologi telah merambah ke dunia pendidikan. Dalam segala lini usia, termasuk anak usia dini. Salah satu teknologi yang bisa di pakai dalam pembelajaran anak usia dini adalah media digital interaktif. Peran orang tua sangat berpengaruh dalam perkembangan otak dan sikap anak, apalagi dalam hal belajar. Jika anak hanya di tuntut untuk bisa menghafal huruf dan angka maka anak hanya akan stres dan takut untuk belajar. Tapi jika orang tua menggunakan media digital dengan desain yang interaktif, anak akan lebih bersemangat belajar tanpa ada tekanan dan paksaan. Media digital interaktif juga sudah banyak di pakai oleh guru PAUD, TK, dan SD. Jadi sangat efisien jika orang tua menerapkannya di rumah. Namun dalam hal ini, orang tua juga harus membatasi pembelajaran dengan media digital ini, karena seperti yang di ketahui teknologi mempunyai dampak positif dan negatif dalam penggunaannya.

Kegiatan belajar adalah proses komunikasi, apabila pesan-pesan yang di terima oleh anak dapat di terima dengan baik maka proses komunikasi berjalan dengan baik. Jadi pendidikan perlu media sebagai alat komunikasi.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah wawancara langsung dan survey *Google Form*.

a) Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 05 Oktober 2021, Sebagai Narasumber nya Ibu Mastari. Lokasi pelaksanaan wawancara di rumah Ibu Mastari di Jln Chaidir Link 6 KNI. Kami memberikan 5 pertanyaan terkait penerapan media digital interaktif pada pembelajaran anak kepada Ibu Mastari.

b) Kuesioner

Kuesioner yang dirancang menggunakan media digital dalam hal ini menggunakan *Google Form* kami memasukan 5 pertanyaan yang sama terkait penerapan media digital interaktif pada pembelajaran anak. Yang dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2021 sampai dengan 11 Oktober 2021. Dalam *Google Form* terdapat hasil diagram apakah media digital interaktif dapat membantu pengembangan pembelajaran anak.

2.2. Populasi Dan Sampel

Populasi dan Sampel dari penelitian ini adalah 5 orang tua.

Kriteria: Orang tua yang memiliki anak yang masih bersekolah PAUD, Ibu dapat berkomunikasi, serta bersedia menjadi responden.

Berikut daftar pertanyaan yang kami tanyakan kepada narasumber dan di dalam *Google Form*:

Daftar Pertanyaan :

- Kendala apa yang terjadi dalam proses pembelajaran anak sekarang ?
- Dari Vidio yang di tunjukan tadi apakah media digital interaktif ini dapat menyelesaikan masalah yang kakak sampaikan tadi ?
- Apakah Media digital interaktif ini bisa membuat anak bermain sambil belajar ?
- Apakah Media digital interaktif ini membantu dalam penerapan pembelajaran pada anak ?
- Menurut kakak apakah dampak positif dan negatif media digital interaktif ini ?

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Hasil

A. Konsep

Media digital interaktif ini berbasis animasi 2D yang di peruntukan untuk anak usia dini PAUD untuk belajar mengenal hewan darat. Media pembelajaran ini di bagi menjadi menjadi 3 bagian yaitu mengenal hewan, bernyanyi dan game. Media pembelajaran ini di buat untuk membantu orang tua dalam mengajar anak. Media belajar ini sangat cocok untuk anak PAUD karena visual nya yang memanjakan mata dan fitur yang lebih santay dan nyaman.

B. Perancangan

Perancangan merupakan tahapan membuat rancangan media digital interaktif animasi 2D dengan mendesain background, icon, tombol, dan suara dengan menggunakan Adobe Flash. Berdasarkan gambar sketsa di dapat dibayangkan design isi yang di buat dalam media pembelajaran anak.

Gambar 1. Sketsa Pembelajaran

C. Pembuatan

1) Sampul Depan

Dapat kita lihat sampul depan merupakan tampilan pertama yang akan kita lihat. Dengan button untuk memulai pembelajaran dan judul serta icon untuk mepercantik visual [2]. Button adalah simbol yang berfungsi sebagai tombol yang dapat diklik dan akan masuk ke scene yang sesuai dengan tombol.

Gambar 2. Tampilan Sampul Depan

2) Design Menu

Didalam menu, button yang di gunakan tidak menggunakan shape akan tetapi di ubah dengan menggunakan gambar, agar anak lebih tertarik secara visual terhadap media belajar ini.

Gambar 3. Tampilan Menu

3) Design Mengenal Hewan

Design di mengenal hewan, berisi gambar dan nama hewan serta pengertian dari hewan darat, jadi anak akan lebih mudah mengingat ketika di tunjukan gambar dan juga nama nya.

Gambar 4. Tampilan Mengenal Hewan

4) Design Menyanyi

Dalam menu menyanyi terdapat video lagu mengenai hewan darat, di menu ini anak - anak bisa di ajak untuk bernyanyi bersama agar mengingat nama nama hewan tersebut beserta bentuk nya.

Gambar 5. Tampilan Menyanyi

5) Design Game

Dalam Menu bermain game di sediakan 1 permainan puzzle atau menyusun gambar hewan darat agar anak bisa lebih santay dalam pembelajaran maka di sisipkan game sederhana di dalam media pembelajaran anak ini. Game sendiri pembuatan nya menggunakan script yang cukup sederhana untuk bisa menjalankan nya.

Gambar 6. Tampilan Game

Berikut Script nya :

```
stop();
import flash.events.MouseEvent;

var posisi_x:int;
var posisi_y:int;
var poin:int=0;

addListeners(satu, dua, tiga, empat);

function posisi_target(target:Object):void{
    posisi_x=target.x;
    posisi_y=target.y;
}

function dragPuzzle(e:MouseEvent):void{
    posisi_target(e.target);
    e.target.startDrag(true);
}

function stopDragPuzzle(e:MouseEvent):void{
    if(e.target.hitTestObject(getChildByName(e.target.name + "Drag"))){
        e.target.x = getChildByName(e.target.name + "Drag").x;
        e.target.y = getChildByName(e.target.name + "Drag").y;
        poin++;
    }
    else{
        e.target.x=posisi_x;
        e.target.y=posisi_y;
    }
    if(poin==4){
        status.text="Selesai";
    }
    e.target.stopDrag();
}

function addListeners(... objects):void{
    for(var i:int=0; i<objects.length; i++){
        objects[i].addEventListener(MouseEvent.CLICK, dragPuzzle);
        objects[i].addEventListener(MouseEvent.CLICK, stopDragPuzzle);
    }
}
```


6) Tes

Setelah Media Pembelajaran Interaktif selesai di buat, maka tahap selanjut nya kita akan melakukan tes apakah animasi ini berjalan dengan baik atau tidak.

Tabel 1. Hasil Uji

No	Skenario	Pengujian	Hasil	Valid/Tidak
	Mulai Pembelajaran Interaktif	Klik Mulai	Berhasil dan lanjut ke tampilan Menu	Valid
	Masuk ke Menu	Klik Mengenal Hewan, Klik Menyanyi, Klik Game, Balik Ke Menu	Berhasil dan lanjut ke Scane masing masing sesuai judul button	Valid
	Masuk ke Mengenal Hewan	Klik Balik Ke Menu	Berhasil dan kembali ke tampilan menu	Valid
	Masuk ke Menyanyi	Klik play, Klik Balik Ke Menu	Berhasil, dan musik di mainkan serta button balik ke scane menu	Valid
	Masuk ke Game	Puzzle, Klik Balik Ke Menu	Berhasil, dan puzzle dapat tersusun dengan baik serta button balik ke scane menu	Valid
Persentase Keberhasilan				100% Valid

7) Distribusi

Pada tahap ini hasil sudah melewati serangkaian tes dan sudah bisa di distribusikan ke pada para orang tua untuk membantu mereka dalam mengajar anak di rumah agar dapat mengembangkan pengetahuan anak. Media Digital Interaktif untuk pembelajaran ini dapat di gunakan untuk anak PAUD, TK, dan SD. Software yang di gunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi 2D ini adalah Adobe Flash CC 2015.

3.2. Hasil Wawancara dan *Google Form*

Dari wawancara yang kami lakukan dapat di simpulkan bahwa masa pandemi ini anak PAUD tidak melakukan pembelajaran daring, namun media digital interaktif ini di nilai sangat membantu dalam perkembangan belajar anak. Dan penerapan media digital interaktif ini bisa di jadikan panduan bagi sekolah PAUD dan orang tua untuk menerapkan dalam proses belajar anak.

Dalam Survey lewat *Google Form*, kami memasukan 5 Pertanyaan yang sama seperti pada saat melakukan wawancara. Setelah membagikan vidio media digital interaktif tersebut kami meminta 5 orang tua untuk mengisi *Google Form* tersebut. Dan dari hasil google from tersebut dapat di simpulkan hasil diagram yang di dapat untuk penerapan media digital interaktif ini pada pembelajaran anak.

Gambar 7. Hasil Diagram *Google Form*

Maka dari hasil 2 penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa penerapan media digital interaktif tersebut dapat membantu dalam proses pengembangan belajar anak. Serta orang tua juga dapat mempelajari ilmu tentang teknologi ini.

3.3. Pembahasan

Menurut artikel [3] Media merupakan bentuk jamak dari ‘medium’ yang berarti alat yang digunakan untuk menyimpan dan menyalurkan informasi atau data. [4] Anak usia dini mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing – masing anak berbeda, seiring dengan perkembangan anak secara individual. [5] Kebiasaan dan perilaku orang tua selalu di perhatikan dan dijadikan contoh oleh anak, baik perilaku buruk atau baik, secara sengaja maupun tidak sengaja. Anak akan mudah meniru dengan baik apa yang dia lihat dan dengar. Oleh karena itu orang tua harus menjadi panutan dan teladan yang baik bagi anak. [6] Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Dalam artikel [7] di tunjukan hasil penelitian terhadap peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini rata rata 70-78%. Penelitian tersebut telah dibagi berdasarkan pendidikan terakhir orang tua. Dapat disimpulkan bahwa salah faktor peran orang tua adalah latar belakang pendidikannya. Secara rinci dapat dikatakan orang tua adalah guru pertama bagi anaknya. Dalam artikel [8] dijelaskan orang tua lah yang akan bertanggung jawab dalam pendidikan anak, serta orang tua lah yang menentukan masa depan anak. Namun dengan keterbatasan dan peluang yang di miliki, orang tua pun akhirnya meminta pihak sekolah dan guru untuk membantu dalam mendidik anaknya. Ini membuktikan media digital interaktif juga dibutuhkan oleh para guru juga. [1] Jadi guru juga menggunakan media digital interaktif untuk menarik minat anak dan memotivasi anak usia dini, media digital interaktif adalah alternative untuk metode pembelajaran pada anak. Serta dapat juga menjadi penyegaran dalam proses belajar.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini masih belum sampai pada penerapan dengan media digital interaktif , namun orang tua banyak yang tertarik untuk menggunakan nya. Ini membuktikan bahwa media digital interaktif cukup membantu dalam pengembangan belajar anak. Maka dari itu, kami berharap untuk penulis selanjut nya agar lebih berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan sederhana menggunakan software berbasis android. Karena banyak orang tua yang kurang paham dalam penggunaan laptop. Apalagi kalau dituntut untuk mempelajari software adobe flash. Kami juga berharap untuk para orang tua agar lebih aktif lagi dalam mencari tau dan memahami tentang bagaimana mengembangkan potensi anak secara optimal dengan memanfaatkan teknologi.

Daftar Pustaka

- [1] Media Digital Pada Anak Usia Dini
- [2] Modul Pelatihan Media Pembelajaran Adobe Flash
- [3] Bab Ii Kajian Teori A, Kajian Pustaka 1.
- [4] Secara optimal anak. menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi Pada masa usia dini anak mengalami keemasan
- [5] purposive sampling
- [6] Peran Orang Tua Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini Di Desa Tanjung Berugo Kecamatan Lembah Masurai Kabupaten Merangin
- [7] Peran Orang Tua Dalam Pendidikan anak Usia Dini
- [8] Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak