

## **PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF MENGENAL JAM DAN WAKTU GUNA MELATIH Kecerdasan LINGUISTIK ANAK USIA DINI**

**Lita Rahayu<sup>1)</sup>, Chandra Kesuma<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Program Studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Purwokerto  
Jl. DR. Bunyamin No 106 Purwokerto

<sup>2)</sup> Program Studi Ilmu Komputer, STMIK Nusa Mandiri Jakarta  
Jl. Salemba Raya No. 5 Jakarta Pusat  
E-mail : chandra.cka@bsi.ac.id

### **Abstrak**

*Kecerdasan Linguistik (Word Smart) adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan berbahasa. Seorang anak dengan kecerdasan linguistik menonjol umumnya senang mendengarkan cerita, senang bercerita, senang bermain peran, senang bermain tebak – tebak dan permainan yang berhubungan dengan kata-kata. Program animasi interaktif ini dirancang untuk membantu anak-anak menemukan kesulitan belajar dalam pendidikan pertamanya. Faktanya pembelajaran dengan buku teori dan alat peraga, tidak menemukan titik maksimal dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Keterbatasan alat peraga dan pendamping sebagai pengajar atau orang tua juga mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran kepada anak. Untuk menciptakan kesempurnaan dalam mentransfer ilmu yang disampaikan, selain pendamping atau orang tua harus ada faktor pendukung belajar yang interaktif yang akan meningkatkan minat belajar. Belajar mengenal jam dan waktu merupakan pembelajaran bagaimana anak dapat membaca dan mengetahui jam dan waktu kesehariannya. Animasi interaktif merupakan jawaban dari cara pembelajaran yang baru. Anak-anak akan memiliki waktu bermainnya bersamaan dengan waktu belajarnya karena konsep dari animasi yang berbentuk gambar bergerak dan cerita anak yang lucu. Adanya pembelajaran melalui media animasi ini merupakan pengganti alat peraga yang digunakan sebagai sarana untuk belajar yang lebih mudah digunakan serta lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.*

**Kata Kunci:** *Animasi Interaktif, Menenal Jam dan Waktu, Kecerdasan Linguistik.*

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan untuk anak usia dini seringkali diabaikan kebanyakan orang tua yang masih belum memahami akan pentingnya pendidikan anak usia dini. Pendidikan untuk anak usia dini tidak hanya berbicara pada sekolah taman kanak-kanak saja, tetapi keberhasilan dalam mendidik anak dikarenakan adanya keterlibatan orang tua yang lebih dalam membimbing anak. Mulai dari memperbaiki metode mengajar, sampai memperhatikan pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap pertama pembelajaran anak, selain mendampingi belajar anak, orang tua harus melengkapi fasilitas belajar anak sebagai alat pendukung belajar atau alat peraga sehingga anak akan lebih mudah menerima materi yang diajarkan guru ataupun orang tua.

Kecerdasan Linguistik (Word Smart) adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan berbahasa. Seorang anak dengan kecerdasan linguistik menonjol

umumnya senang mendengarkan cerita, senang bercerita, senang bermain peran, senang bermain tebak–tebakan dan permainan yang berhubungan dengan kata-kata.

Metode Pembelajaran dengan bantuan alat peraga dimaksudkan untuk memaksimalkan materi belajar yang disampaikan kepada anak. Anak-anak dapat melihat guru maupun orang tua mempraktekannya bukan hanya mengilustrasikan dalam gambar dan wacana. Metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang menarik perhatian anak sehingga anak mampu menguasai dan mengingatnya dengan baik. Buku sebagai media pembelajaran anak dalam bentuk visual, memiliki isi dengan warna yang cerah dengan gambar-gambar yang menarik. Begitu pula dengan media pembelajaran audio visual yang bersifat interaktif, melalui perpaduan gambar, warna

dan suaranya, anak-anak akan mampu menguasai materi dengan cepat.

Waktu telah membuktikan sejarah dari perkembangan teknologi yang semakin mempengaruhi peradaban manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dalam aktivitas mengajar. Guru maupun orang tua sebagai pendamping belajar anak, lebih mudah untuk menyampaikan pembelajaran karena adanya peran serta teknologi komputer berbasis multimedia yang disebut dengan animasi. Animasi adalah gambar yang bergerak. Animasi merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual. Media pembelajaran menggunakan animasi ini sangatlah tepat karena anak-anak dalam usianya yang masih di bawah 6 tahun, membutuhkan hal-hal yang menyenangkan dalam belajar. Karena animasi bersifat interaktif, animasi mampu mewakili media pembelajaran yang dapat diterima anak dengan baik.

Waktu adalah bagian terpenting dalam hidup manusia. Mengajarkan konsep jam dan waktu kepada anak di usia dini kini menjadi kebutuhan. Selain dapat menekankan disiplin waktu, memahami waktu juga dapat menambah pengetahuan anak dalam melatih kemandirian pada setiap aktivitasnya. Dengan belajar membaca waktu pada jam, anak-anak dapat mengatur jadwal kegiatan sehari-hari dengan baik.

## 2. LANDASAN TEORI

### Animasi

Menurut Ranang dkk (2010: 9a) kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti "hidup" atau *animate* yang berarti " meniupkan hidup kedalam". Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan kedalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*). Istilah *animation* tersebut dialihbahasakan kedalam bahasa Indonesia menjadi Animasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Ranang dkk(2010: 9b) kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakan secara mekanik elektronik sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.

Animasi telah mencapai puncak dari penggunaannya. Perkembangan teknologi memacu kebutuhan dari animasi yang awalnya animasi hanya untuk pembuatan film, sekarang *software-software* pembuatan animasi dipergunakan untuk pembuatan presentasi, desain web, game interaktif dan aplikasi mobile. Contoh penerapan animasi dalam bentuk game intraktif yaitu *education game* untuk anak yang digunakan sebagai media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar.

### Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistic adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang diucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi. Ada beberapa hal lain yang berkaitan dengan ciri khas pada kecerdasan ini yaitu :

1. mampu menuliskan pengalaman kesehariannya
2. pendapatnya secara lebih baik dibandingkan anak seusianya,
3. memiliki kosa kata yang banyak dibandingkan anak seusianya dan menggunakannya dengan tepat,
4. banyak membaca (buku, koran, majalah, artikel di internet, dan lain sejenisnya), banyak memberikan pendapat, masukan, kritikan, pada orang lain,
5. mengeja kata asing dan baru dengan tepat,
6. suka mendengarkan pernyataan-pernyataan lisan (cerita, ulas radio, buku bersuara), menyukai pantun, permainan kata, serangkaian kata yang sukar diucapkan
7. dan suka bercerita panjang lebar atau mampu menceritakan lelucon dan kisah-kisah.

Wuri Astuti, 2013. Pengembangan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini. Jurnal PAUD, Vol 1, No 1 (2013). Menyatakan bahwa Kecerdasan Verbal Linguistik merupakan salah satu jenis kecerdasan dari Multiple Intellegences yang dimiliki oleh setiap anak. Anak-anak yang cerdas secara Verbal Linguistik akan terlihat dari kemampuan berbicara, mendengar,

membaca, dan menulis yang lebih unggul dibandingkan anak seusianya. Pendidik dapat mengembangkan kecerdasan Verbal Linguistik anak usia dini melalui berbagai strategidan aktivitas yang sesuai untuk anak usia dini.

Neni Endang Kusniarti, Muhamad Ali, Halida, 2013. Peningkatan Kemampuan Berceloteh Anak Usia 5-6 tahun TK Negeri 01 Karya Tani Delta Pawan Ketapang. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 2, No 8 (2013). Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan dan melalui hasil yang di peroleh setelah diadakan analisis data bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran dalam penerapan metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan berceoteh anak usia 5-6 tahun antara lain: merumuskan tujuan pembelajaran, memilih tema, memilih bahan main, menggunakan metode pembelajaran, menilai hasil belajar. (2) Pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan berceoteh anak usia 5-6 tahun antara lain: menjelaskan kepada anak tentang tema yang akan diangkat dan menjelaskan media yang digunakan, menceritakan cerita sesuai tema kepada anak, mengajak anak untuk melakukan kegiatan berceoteh. (3) Kemampuan berceoteh dapat ditingkatkan melalui penerapan metode bercerita pada usia 5-6 tahun sebesar 75%.

### **Anak Usia Dini**

Anak usia dini atau yang lebih dikenal dengan masa balita (bawah lima tahun) merupakan umur dimana anak mulai belajar. Apabila dalam usia tersebut tidak digunakan semaksimal mungkin dalam tahap pembelajaran bisa dimungkinkan dalam tahap dewasa kelak maka si anak akan sedikit sulit menyerap pelajaran yang diajarkan baik mulai di banku sekolah ataupun perguruan tinggi kelak.

Pendidikan anak usia dini sangat bermanfaat bagi anak balita tersebut. Selain lebih awal dalam pembelajaran, anak juga bisa lebih cepat mengenal lingkungan.

### **Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2011: 3), “media berasal dari bahasa latin ‘*medius*’ yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’”. Secara umum media lebih diartikan sebagai alat bantu atau sarana yang bisa digunakan untuk menghubungkan pesan untuk penyampaian informasi. Contohnya untuk bisa

berkomunikasi kita bisa menggunakan media telepon, untuk mencari informasi menggunakan media komputer dan internet.

Menurut Aqib (2013: 50) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa)”.

Manusia pada hakikatnya dapat belajar melalui enam tingkatan menurut Vernon dalam Aqib (2013:48), yaitu:

1. 10% dari apa yang DIBACA
2. 20 % dari apa yang DIDENGAR
3. 30% dari apa yang DILIHAT
4. 50% dari apa yang DILIHAT dan DIDENGAR
5. 70% dari apa yang DIKATAKAN
6. 90% dari apa yang DIKATAKAN dan DILAKUKAN

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran adalah penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar. Media yang dapat menyampaikan pesan dan membuat respon dari siswa sering disebut dengan media interaktif. Media interaktif dengan teknologi ini lebih di kaitkan dengan komputer. Komputer yang awal pembuatannya hanya digunakan untuk menghitung kini telah di multifungsikan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Contoh perkembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan media interaktif berbasis komputer yaitu game, aplikasi dalam bentuk animasi interaktif.

## **3. ANALISA DAN PERANCANGAN**

### **Identifikasi Kebutuhan**

Dari keinginan menyempurnakan sistem pembelajaran yang interaktif dan juga untuk mengimbangi cepatnya arus teknologi, media pembelajaran berbasis komputerisasi pun diterapkan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Guru atau orang tua sebagai pendamping, akan mudah menjelaskan dengan baik materi yang dipelajari dan anak-anak yang mendapatkan pendidikan pertamanya dapat menangkap dengan baik materi yang disampaikan karena bersifat interaktif. Melihat pentingnya pengembangan media pembelajaran, penulis menganalisa kebutuhan perancangan program sebagai berikut :

1. Program animasi interaktif pengenalan jam dan waktu merupakan media pembelajaran yang berisi tentang cara

- membaca waktu pada jam. Jarum pendek sebagai jarum jam dan jarum panjang sebagai jarum menit
2. Program animasi interaktif pengenalan jam dan waktu dibuat dengan perpaduan warna yang cerah dengan gambar kartun serta *background* suara yang disukai anak-anak.
  3. Program animasi interaktif ini ditujukan kepada anak-anak usia 4-6 tahun yang masih memerlukan bimbingan dari orang tua, untuk itu animasi ini dibuat dengan sederhana dan mudah di mengerti oleh pengguna baik orang tua maupun anak-anak. Selain itu juga adanya petunjuk penggunaan sebagai penuntun jalannya program sebelum memasuki materi pembelajaran.
  4. Program animasi interaktif pengenalan jam dan waktu berbentuk file sehingga dalam penyimpanannya mudah di lakukan.
  5. Dalam meningkatkan semangat anak-anak dalam belajar, animasi interaktif pembelajaran ini dirancang dengan perpaduan gambar dan suara menjadi sebuah cerita animasi tokoh anak yang berumur 6 tahun yang menceritakan tentang aktivitasnya dalam satu hari.
  6. Dalam usia emasnya anak-anak membutuhkan waktu belajar dan bermain untuk perkembangan otaknya. Agar seimbang, orang tua harus pintar dalam memanfaatkan waktu bermainnya. Animasi interaktif ini membuat anak merasa waktu belajarnya yang monoton karena animasi interaktif ini di lengkapi permainan menebak jawaban untuk menguji kemampuan anak serta form jadwal aktivitasnya untuk mengatur waktunya.

### Storyboard

*Storyboard* adalah penggambaran alur cerita dalam sebuah animasi dan berisi tentang rancangan awal dari setiap bagian animasi, seperti *background*, objek, tokoh pada animasi tersebut. Fungsi dari *storyboard* yaitu sebagai bagan atau kerangka dari project animasi yang akan dikerjakan.



Gambar 1. *Storyboard Preloading/ Intro*  
Gambar 1 Merupakan tampilan loading berbentuk 8 potongan dari lingkaran yang bergerak searah jarum jam membentuk lingkaran dan di tengahnya terdapat angka yang menunjukkan waktu loading dan di akhir loading muncul maskot jam Jimmy dengan menggunakan animasi *zoom*.  
**Storyboard Menu utama**



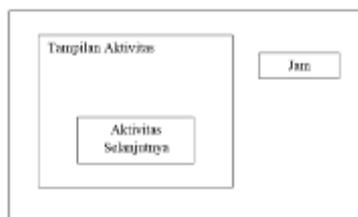
- Gambar 2. *Storyboard Menu Utama*  
Pada gambar 2 menampilkan menu utama dengan *background* rumah penulis menambahkan beberapa tombol antara lain :
1. Tombol *Close*  
Tombol ini berfungsi untuk keluar dari program media pembelajaran pengenalan jam dan waktu.
  2. Tombol *Help*  
Tombol *help* (tanda tanya) tombol ini berfungsi ketika *User* (pengguna) menekan tombol *help* kemudian beralih ke petunjuk penggunaan media pembelajaran pengenalan jam dan waktu.
  3. Tombol *Jam*  
Tombol *jam* berfungsi pada saat *User* (pengguna) menekan tombol *jam*, *user* langsung beralih ke materi tentang pengenalan jam.
  4. Tombol *Activity*  
Fungsi tombol *activity* ketika *User* (pengguna) menekan tombol *activity*, maka user akan beralih ke tampilan yang berisi kegiatan tokoh dari pagi sampai malam.
  5. Tombol *Quiz*  
Tombol *quiz* berfungsi ketika *User* (pengguna) menekan tombol *quiz* maka akan beralih ke tampilan *quiz* atau pelatihan tentang membaca jam melalui aktivitas.

6. Tombol *About*  
Tombol *about* berfungsi ketika *User* (pengguna) menekan tombol *about* dan beralih ke tampilan profil pembuat media pembelajaran ini dan biodata pembuat.



Gambar 3. *Storyboard* Menu Jam

Gambar 3 menampilkan Tokoh Jimmy menjelaskan cara membaca jam di setiap aktivitasnya. Dari Pukul 06.00 sampai pukul 21.00. Tombol menu untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 4. *Storyboard* Activity

Gambar 4 menampilkan *Activity* terjadi aktivitas tokoh dari bangun tidur, berangkat ke sekolah, pulang sekolah, bermain, menonton televisi, belajar sampai tidur. Penulis menggunakan tombol *next* yang disembunyikan (*hidden*) yang ukurannya sama dengan besar dokumen sehingga memudahkan user untuk mengklik di semua area. Tombol *next* berfungsi untuk melompat ke aktivitas selanjutnya yaitu misalnya dari aktivitas bangun tidur melompat ke aktivitas tokoh berangkat ke sekolah menggunakan bus sekolah dan seterusnya hingga aktivitas terakhir tokoh.



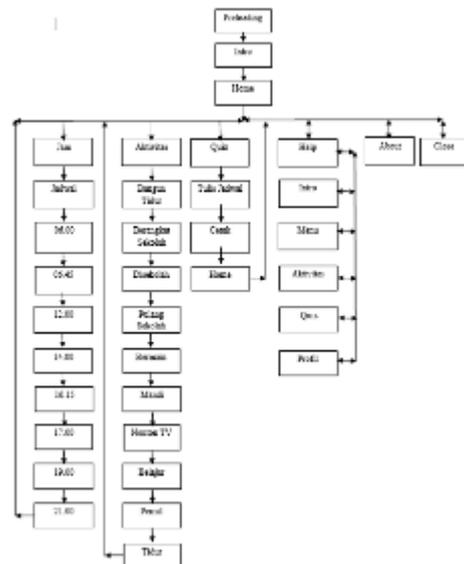
Gambar 5. *Storyboard* Quiz

Gambar 5 merupakan tampilan Menu Quiz terdapat 5 soal interaktif dari aktivitas Bayu

yang disetiap jamnya. Ini bertujuan agar untuk menguji pemahaman materi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini.

### Desain Aplikasi

Struktur navigasi adalah alur yang digunakan dalam menyusun program animasi interaktif pembelajaran ini, sebelum membuat animasi pembelajaran ini penulis menentukan terlebih dahulu alur yang akan digunakan. Berikut struktur navigasi pada animasi interaktif pengenalan jam dan waktu.



Gambar 6. Alur Desain Animasi

## 4. IMPLEMENTASI

Penerapan dari media pembelajaran ini dengan pembuatan animasi yang disesuaikan dengan anak disertai suara yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Implementasinya sebagai berikut:



Gambar 7. *Preloading*

Gambar di atas merupakan tampilan awal sebelum aplikasi media pembelajaran masuk ke menu utama. Tampilan tersebut berupa animasi loading yang disertai gambar latar belakang rumah.



Gambar 8. Menu Utama

Pada tampilan menu utama ini terdapat tombol pilihan yang terdiri dari:

1. Tombol Jam  
Fungsi dari menu Jam ini yaitu untuk menampilkan cara membaca jam dari beberapa waktu yang ada.
2. Tombol Aktivitas  
Fungsi dari menu aktivitas ini yaitu untuk menampilkan beberapa aktifitas sehari-hari yang berkaitan dengan jam.
3. Tombol Quiz  
Fungsi dari menu quiz ini yaitu untuk mencoba apakah user dapat memahami pembelajaran yang sudah dilakukan tadi dengan menggunakan kuis dan beberapa pertanyaan.
4. Tombol About  
Fungsi dari menu ini yaitu untuk menampilkan pembuat media pembelajaran dan mengenai isi dari media pembelajaran.
5. Tombol Help  
Fungsi dari menu help ini yaitu untuk melihat cara penggunaan dari media pembelajaran.
6. Tombol Close  
Fungsi dari menu close ini yaitu untuk mengakhiri media pembelajaran.



Gambar 9. Menu Jam

Gambar tersebut menjelaskan bahwa tokoh sedang belajar jam dan menerangkan bahwa tokoh bangun tidur pada jam 06.00. Kemudian dijelaskan satu persatu baik dari posisi jarum jam pendek dan posisi jarum jam panjang.



Gambar 10. Menu Aktifitas

Gambar di atas menjelaskan mengenai aktifitas tokoh bayu berangkat sekolah pukul 07.00 pagi kemudian dilanjutkan aktifitas yang lain hingga tokoh bayu tidur.



Gambar 11. Menu Quiz

Menu quiz ini berfungsi untuk mengasah ingatan sang anak mengenai jam. Terdapat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan jam.



Gambar 12. Menu Help

Gambar tersebut menampilkan tentang petunjuk penggunaan dari media pembelajaran dari setiap menu. Sehingga diharapkan *user* tidak kesulitan dalam penggunaannya.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa :

1. Program animasi interaktif pengenalan jam dan waktu merupakan media pembelajaran yang tepat sebagai pendukung belajar anak karena dalam belajar membaca jam dibutuhkan penjelasan detail mengenai jarum panjang dan jarum pendek pada jam agar anak dapat membedakannya dengan baik.
2. Animasi interaktif pengenalan jam dan waktu sebagai media pembelajaran dengan audio visual di buat sesuai dengan usia 4-6 tahun yang tertarik terhadap warna yang cerah dan suara yang anak-anak sukai serta desain grafis yang menarik pada objek gambar maupun *background*. Dengan konsep animasi yang memiliki jalur cerita, anak-anak tidak akan merasa bosan untuk belajar tentang jam dan waktu.

3. Dalam memaksimalkan kegunaan dari program animasi interaktif pengenalan jam dan waktu, orang tua sebagai pembimbing dapat menggunakan program animasi karena selain disertai petunjuk penggunaan program, animasi juga dibuat dengan konsep yang mudah digunakan dan dipelajari siapa saja.
4. Program animasi interaktif jam dan waktu berbentuk file yang dapat disimpan pada komputer atau perangkat penyimpan lainnya dan dapat dengan mudah dijalankan pada komputer maupun laptop.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Sugihartono, Ranang, Basnendar Herry Prilosadoso, Asmoro Nurhadi. 2010. Animasi Kartun dari Analog sampai Digital. Jakarta: Indeks
- Anggara, Raditya. 2012. Jalan Pintas Mahir Photoshop Setingkat Grand Master. Yogyakarta: Citra Media.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusniarti, Ali, Halida, 2013. Peningkatan Kemampuan Berkelompok Anak Usia 5-6 tahun TK Negeri 01 Karya Tani Delta Pawan Ketapang. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 2, No 8 (2013)
- Madcoms, Litbang. 2011. Mahir Dalam Tujuh Hari Adobe Flash CS5.5. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wuri Astuti, 2013. Pengembangan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini. Jurnal PAUD, Vol 1, No 1 (2013).