

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

Eben Ezer¹, Rismayanti², Nafa Riyona³

^{1,3} Politeknik Negeri Media Kreatif
e-mail: ebensimamora87@gmail.com, nafariyona678@gmail.com

² Universitas Tjut Nyak Dhien
e-mail: rismayanti070386@gmail.com

Diterima : 2021-11-22

Direvisi :2021-11-22

Diterima: 2021-12-15

Abstract— *Character development is the optimization of right brain function that must be started from early childhood. However, usually children get bored quickly with learning patterns that require children to read and memorize. Therefore, it is necessary to study how the role of parents in shaping students' character through role playing Interactive digital media is a computer-based learning media that contains pictures, narration, music, games, and animations that can train the visual and auditory development of PAUD students with interactive designs so that 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 get maximum learning so that this period affects the future of the child. So, parents must actively supervise their children's learning wisely and purposefully. Interactive digital media can provide variety and innovation in children's learning and as a refresher in the process, can also make children happier without any element of coercion.*

Keywords: *Peran Orang Tua, Media Digital, Anak Usia Dini, Pembelajaran Media Digital Interaktif*

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 (Novrinda, Kurniah, & Yulidesni, 2017; Subarkah, 2019), 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 (Oktafiani, 2014) 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 (Marpaung, 2018) dalam penggunaannya.

Anak usia dini mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Ariyanti, 2016; Uce, 2017). Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan perkembangan anak secara individual (Hidayati, 2020). 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 (Dewi, 2017). Oleh karena itu orang tua harus menjadi panutan dan teladan yang baik bagi anak (Mustofa, Al-Urwatul, & Jombang, 2019).

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 kunci bahwa salah faktor peran orang tua adalah latar belakang pendidikannya (Novelia Candra, Sofia, Fitriana Anggraini, Universitas Lampung, & Soemantri Brojonegoro No, 2017). Secara rinci dapat dikatakan orang tua adalah guru pertama bagi anaknya (Syarif Hidayat, 2013).

Dalam artikel dijelaskan orang tua lah yang akan bertanggung jawab dalam pendidikan anak (Trisnawati et al., 2020), serta orang tua lah yang menentukan masa depan anak (Sari & Ambaryani,

2021). Namun dengan keterbatasan dan peluang yang dimiliki, orang tua akhirnya meminta pihak sekolah dan guru untuk membantu mendidik anaknya (Faruq, 2018). Ini membuktikan media digital interaktif juga dibutuhkan oleh para guru juga. Guru juga menggunakan media digital interaktif untuk menarik minat anak dan memotivasi anak usia dini (Kurniasih & Kurniasih, 2019), media digital interaktif adalah alternatif untuk metode pembelajaran pada anak. Serta dapat juga menjadi penyegaran dalam proses belajar.

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

Tujuan dari penelitian ini meningkatkan mutu belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital supaya komunikasi dalam proses belajar siswa PAUD lebih menyenangkan

METODOLOGI PENELITIAN

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.

c. Populasi Dan Sampel

Populasi dan Sampel dari penelitian ini adalah 5 orang tua, dengan 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 :

1. Kendala apa yang terjadi dalam proses pembelajaran anak sekarang ?
2. Dari Vidio yang di tunjukan tadi apakah media digital interaktif ini dapat menyelesaikan masalah yang kakak sampaikan tadi
3. Apakah Media digital interaktif ini bisa membuat anak bermain sambil belajar ?

4. Apakah Media digital interaktif ini membantu dalam penerapan pembelajaran pada anak ?
5. Menurut kakak apakah dampak positif dan negatif media digital interaktif ini ?

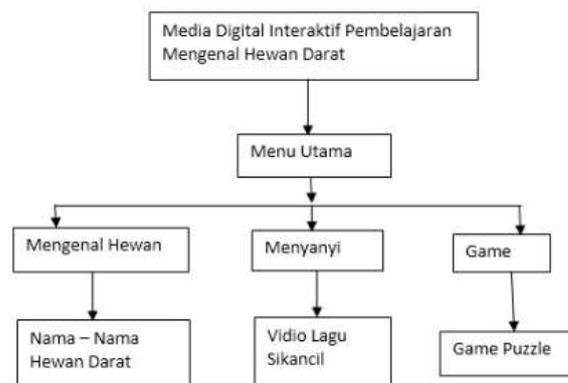
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. 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.

2. Perancangan

Perancangan merupakan tahapan membuat rancangan media digital interaktif animasi 2D dengan mendesain background, icon, tombol, dan suara dengan menggunakan Adobe Flash. Sketsa Perancangan Pembelajaran Media Digital Interaktif



Gambar 1. Sketsa Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1, sketsa di atas dapat kita menentukan design isi yang akan kita buat dalam media pembelajaran anak. Sketsa pembelajaran tersebut meliputi menu Utama, meliputi beberapa fungsi yang terdapat didalam racangan game pembelajaran diantaranya mengenal hewan, yang didalamnya terdapat nama-nama hewan darat. Menyanyi, disini akan terdapat video lagu Sikancil, dan game Puzzle

3. Pembuatan

a. Sampul Depan

Gambar 2 dibawah dapat kita lihat sampul depan merupakan tampilan pertama yang akan kita lihat. Dengan button untuk memulai pembelajaran dan judul serta icon untuk mepercantik visual. (Mustaqim

& Prianto, 2015) Button adalah simbol yang berfungsi sebagai tombol yang dapat diklik dan akan masuk ke scene yang sesuai dengan tombol.



Gambar 2. Tampilan Sampul Depan

b. Design Menu

Gambar 3 dibawah merupakan bentuk rancangan menu utama dalam aplikasi ini.

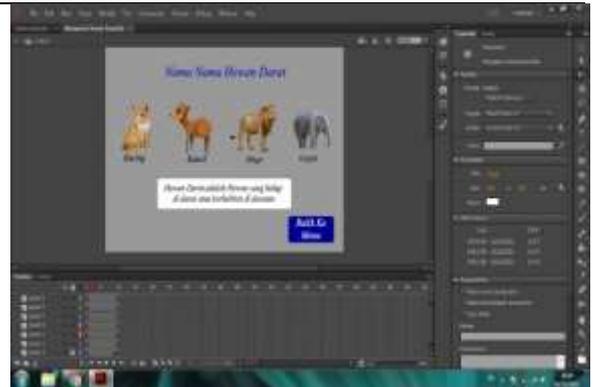


Gambar 3. Tampilan Menu

Dalam gambar 3 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.

c. Design Mengenal Hewan

Gambar 4 dibawah merupakan bentuk rancangan Mengenal Hewan.



Gambar 4. Tampilan Mengenal Hewan

Gambar 4 merupakan desain 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.

d. Design Menyanyi

Gambar 5 dibawah merupakan bentuk rancangan tampilan menyanyi dalam aplikasi ini.



Gambar 5. Tampilan Menyanyi

Dalam gambar 5 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.

e. Design Game

Gambar 6 dibawah merupakan bentuk rancangan tampilan games dalam aplikasi ini.



Gambar 6. Tampilan Games

Dalam gambar 6 Menu bermain games 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 pembuatannya menggunakan script yang cukup sederhana untuk bisa menjalankannya.

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.MOUSE_DOWN, dragPuzzle);
objects[i].addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, stopDragPuzzle); } }
```

f. Pengujian Aplikasi

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. Pengujian Aplikasi

No	Skenario	Pengujian	Hasil	Valid/Tidak
1	Mulai Interaktif	Klik Mulai Menu	Berhasil dan lanjut ke tampilan Menu	Valid
2	Masuk ke Menu	Klik Hewan, Klik Menyanyi, Klik Game, Balik Ke Menu	Berhasil dan lanjut ke Scene masing masing sesuai judul button	Valid
3	Masuk ke Mengenal Hewan	Klik Balik Ke Menu	Berhasil dan kembali ke tampilan menu	Valid
4	Masuk ke Menyanyi	Klik play, Klik Balik Ke Menu	Berhasil, dan masuk di mainkan serta button balik ke scene menu	Valid
5	Masuk ke Game	Puzzle, Klik Balik Ke Menu	Berhasil, dan puzzle dapat tersusun dengan baik serta button balik ke scene menu	Valid
6	Persentase Keberhasilan			100% Valid

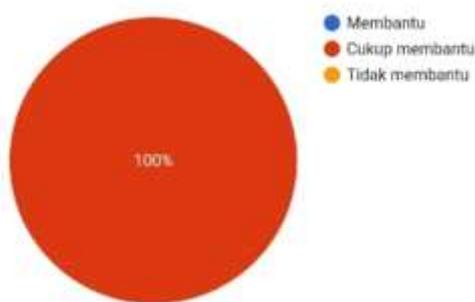
Pada pengujian aplikasi pembelajaran anak usia dini, dapat dilihat bahwa semua tampilan dalam aplikasi ini berjalan dengan baik dan dapat dilihat dengan jelas. Saat pengguna mulai masuk kedalam menu-menu yang tersedia masing-masing tampil sesuai dengan keperuntukannya, saat masuk kedalam pengenalan hewan, dapat dilihat dengan jelas dan tampil sesuai dengan fungsinya. Saat pengguna menampilkan game, halaman game bisa diakses dengan baik dan dimainkan dan berfungsi dengan baik. Hasil dari kegiatan pengujian ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

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.

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 video media digital interaktif tersebut kami meminta 5 orang tua untuk mengisi google form tersebut. Dan dari hasil google form 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 disimpulkan bahwa penerapan media digital interaktif tersebut dapat membantu dalam proses pengembangan belajar anak. Serta orang tua juga dapat mempelajari ilmu tentang teknologi ini.

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 menggunakannya. Ini membuktikan bahwa media digital interaktif cukup membantu dalam pengembangan belajar anak. Maka dari itu, kami berharap untuk penulis selanjutnya 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.

REFERENSI

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58. <https://doi.org/10.30595/DINAMIKA.V8I1.943>
- Dewi, M. S. (2017). Proses Pembiasaan dan Peran Orang Terdekat Anak Sebagai Upaya Penanaman Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1). <https://doi.org/10.29062/SELING.V3I1.201>
- Faruq, I. A. F. (2018). *Peranan Orangtua Dalam*

Meningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Anak Kelas IV di MI Miftahul Huda Ds.Kebonsari Kec.Candi Kab.Sidoarjo. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo.

- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/SOURCE.V5I2.1396>
- Kurniasih, E., & Kurniasih, E. (2019). MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 87–91. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/KOP.V5I2.1521>
- Mustaqim, I., & Prianto, E. (2015). Modul Pelatihan Media Pembelajaran Adobe Flash. *Fak. Tek. Univ. Negeri Yogyakarta, No. April*, (April), 1–45.
- Mustofa, A., Al-Urwatul, S., & Jombang, W. (2019). Metode Keteladanan Perspektif Pendidikan Islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 23–42. <https://doi.org/10.37348/CENDEKIA.V5I1.63>
- Novelia Candra, A., Sofia, A., Fitria Angraini, G., Universitas Lampung, F., & Soemantri Brojonegoro No, J. (2017). Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2016.10.172>
- Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.33369/JIP.2.1.39-46>
- Oktafiani, R. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Dan Modern Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Sketsa*, 1(1), 1–14. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/sketa/article/view/274>
- Sari, B., & Ambaryani, S. E. (2021). *Pembinaan Akhlak pada Anak Remaja*. Bogor: Guepedia.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–144. <https://doi.org/10.31000/RF.V15I1.1374>
- Syarif Hidayat, H. (2013). Pengaruh Kerjasama Orang Tua Dan Guru Terhadap Disiplin Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama (SMP Negeri Kecamatan Jagakarsa - Jakarta Selatan.

Jurnal Ilmiah Widya, 1(2), 92–99. Retrieved from <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/129>

- Trisnawati, W., Oktavia, D., Putra, M., Sekolah, M., Keguruan, T., Ilmu, D., ... Bungo, M. (2020). Sosialisasi Peranan Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Di Desa Tirta Kencana. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.14710/JPU.9.1>
- Uce, L. (2017). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92. Retrieved from <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1322>

PROFIL PENULIS

1. **Eben Ezer S.Pd, M.I.Kom**, Lahir di Jakarta 11 April 1987. Lulusan dari Universitas Negeri Medan (Sarjana) dan Universitas Persada Indonesia (Master). Saat ini menjadi Dosen di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dengan mengampu Mata Kuliah Pengantar Ilmu Komunikasi.
2. **Rismayanti S,Sos. I, M.A**, Saat ini aktif di Universitas Tjut Nyak Dhien dan mengampu Mata Kuliah Ilmu Komunikasi di Prodi Komunikasi Penyiaran Islam.
3. **Nafa Riyona**, Saat ini aktif di Politeknik Negeri Media Kreatif, pada program studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia.