

Media Interaktif Pengenalan Profesi Untuk Anak Usia Dini

Desy Rustini¹, Ahmad Setiadi²

Abstract—The profession of doctors, police, or soldiers are some of the professions often mentioned by children when they are asked about their ideals. By introducing professions that are common in the community will encourage children to the spirit of learning to pursue the ideals that they are interested in learning to know the profession. Learning method in the world of education has been developed and more advanced, for that various educational institutions seeks to create quality human resources by applying various learning methods, including learning methods using animation. The design of this animation is one of the best way as a means of introducing children to computers, and is expected to create quality human resources in the future.

Intisari—Profesi dokter, polisi, atau tentara adalah beberapa profesi yang sering disebutkan oleh anak ketika mereka ditanya mengenai cita-citanya. Dengan mengenalkan profesi-profesi yang umum di masyarakat akan mendorong anak untuk semangat belajar mengejar cita-cita yang mereka minati saat belajar mengenal profesi. Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah berkembang dan semakin maju, untuk itu berbagai institusi pendidikan berupaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dengan menerapkan metode pembelajaran yang beragam, diantaranya metode pembelajaran menggunakan animasi. Perancangan animasi ini merupakan salah satu cara terbaik sebagai sarana pengenalan anak terhadap komputer, dan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa depannya

Kata Kunci : Profesi, Anak Usia dini, Media Pembelajaran, Animasi Interaktif

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar penting terhadap anak. Pada saat ini kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin meningkat. Hal ini dikarenakan pendidikan sangat dibutuhkan untuk mencapai cita-cita dan untuk menghadapi persaingan hidup di masa depan. Kesadaran orangtua akan pentingnya pendidikan anak sejak dini mendorong orangtua untuk mengikutsertakan anaknya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Ketika anak ditanya “Ketika besar nanti, mau jadi apa?” dan jawaban yang paling sering terdengar adalah dokter. Sebenarnya tidak ada yang salah dengan jawaban anak-anak tersebut, karena pada hakikatnya setiap profesi yang disebutkan oleh anak tersebut merupakan profesi yang memiliki peran positif dalam masyarakat.

¹Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri; Jl. Damai No. 8 Warung Jati, Jakarta Selatan; (email: rinrinjuwita@yahoo.co.id)

²Program Studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Karawang; Jl. Banten No. 1 Karangpawitan, Karawang; (email: ahmad.ams@bsi.ac.id)

“Pengarahan akan suatu profesi sebaiknya diberikan kepada anak-anak agar mereka bisa mengetahui bagaimana suatu profesi tertentu berjalan. Mengingat pendidikan usia dini merupakan pembentukan karakter anak”[1].

Pentingnya suatu pengenalan profesi untuk anak usia dini dimasa sekarang merupakan hal penting dalam pembentukan karakter anak. Dengan mengenalkan profesi-profesi yang ada di masyarakat anak akan tergerak dan termotivasi untuk lebih giat belajar agar mencapai cita-citanya kelak. Maka dari itu sangatlah penting bagi orang tua untuk mengenalkan suatu profesi kepada anaknya.

“Profesi dipilih sebagai subjek pembelajaran karena melihat karakter anak yang senang berimajinasi menjadi tokoh idola, selain itu profesi juga dipilih karena mengajarkan anak untuk memiliki cita-cita sejak kecil. Profesi yang dijadikan objek pembelajaran diambil berdasarkan profesi yang paling banyak dicita-citakan anak”[2].

“Anak usia dini merupakan usia emas bagi anak dalam menerima dan menangkap hal yang baru. Sejak usia dini perlu diberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi perkembangan otaknya yang nantinya bisa berguna untuk dirinya dan lingkungan disekitarnya” [3]. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pemberian informasi yang diberikan pada orang tua/guru/lembaga pendidikan dalam rangka mengantisipasi kemajuan pada era informasi menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

II. KAJIAN LITERATUR

A. Animasi

“Animasi berarti gerakan image atau video seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar”[4].

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar [5].

C. Media Interaktif

“Interaktif sebagai suatu proses pemberdayaann siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar [6].

D. Profesi

Profesi berasal dari kata bahasa Inggris *profession*, bahasa latin *professus* yang berartikan mampu atau ahli dalam suatu pekerjaan suatu profesi ialah suatu pekerjaan yang menuntut pendidikan tinggi, biasanya meliputi pekerjaan mental yang ditunjang oleh kepribadian serta sikap profesional.

E. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan pada anak usia dini menurut seorang sosiolog sekaligus pendidik, mengatakan bahwa pada usia 3-5 tahun, anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dikte dengan belajar mengetik, entah menggunakan mesin ketik maupun komputer. Sambil mengetik anak-anak belajar mengeja, menulis dan membaca.

F. Adobe Flash CS6

Adobe flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *Adobe flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat persentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi [7].

G. Adobe Ilustrasi CS6

Adobe Illustrator CS6 merupakan salah satu software untuk membuat desain grafis. Software ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya [8].

H. Cool Edit Pro

Cool Edit Pro digunakan untuk perekaman suara yang berfungsi sebagai *dubbing* sebuah adegan dengan suara sendiri. Peralatan yang digunakan dalam perekaman suara menggunakan *Cool Edit Pro* adalah *microphone* dan *speaker* [9].

I. Storyboard

Storyboard secara sederhana dapat diartikan sebagai papan cerita. Dalam pengertian yang lebih luas, *storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur sebuah cerita. *Storyboard* berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual [10].

J. State Transition Diagram

State Transition Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan bagaimana suatu proses dihubungkan satu sama lain dalam waktu bersamaan. *State Transition Diagram* digambarkan dengan sebuah *state* yang berupa komponen sistem yang menunjukkan bagaimana kejadian-kejadian tersebut dari satu *state* ke *state* lain.

K. Pengujian White Box

White box testing secara umum merupakan jenis *testing* yang lebih berkonsentrasi terhadap "isi" dari perangkat lunak itu sendiri. Jenis ini banyak berkonsentrasi kepada *source code* dari perangkat lunak yang dibuat sehingga membutuhkan proses *testing* yang lebih lama dan lebih "mahal" dikarenakan membutuhkan ketelitian dari para *tester* serta kemampuan teknis pemrograman bagi para *tester* nya [5].

L. Pengujian Black Box

Black box testing adalah tipe *testing* yang memerlukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para *tester* memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting dilihat isinya, tapi dikenal proses *testing* dibagian luar" [5].

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam merancang aplikasi pengenalan profesi untuk pendidikan anak usia dini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Prosesnya dimulai dengan menganalisa kebutuhan yang data, rancangan algoritma, dan tahap implementasi sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan multimedia interaktif, serta melanjutkan ketahap pengujian sistem :

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melihat objek penelitian langsung ke lapangan, dengan mengunjungi lembaga pendidikan TKQ Khoirun Nisa sebagai pedoman dasar dalam pembuatan Tugas Akhir.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan proses tanya jawab dan tatap muka secara langsung kepada orang tua murid serta guru.

3. Studi Pustaka

Penulisan pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data dengan informasi melalui buku-buku dan bahan pelengkap lainnya sesuai dengan permasalahan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media interaktif ini dirancang menggunakan *Adobe flash cs6* yang dapat dijalankan dalam bentuk animasi. Animasi ini terdapat menu pembelajaran, diantaranya pengenalan ragam profesi. Untuk mengetahui kemampuan terhadap anak dalam mengenal suatu profesi dan ,disediakan latihan- latihan dengan beberapa soal yang ada. Tahapan dalam pembuatan animasi pengenalan profesi dimulai dengan concept sampai dengan distributon.

A. Concept

Tujuan pembuatan animasi pengenalan profesi ini adalah untuk mempermudah anak-anak dalam mengenal dan memahami bidang pekerjaan dari beberapa sejumlah profesi. Dan memotivasi anak-anak agar dapat mencapai cita-cita yang di inginkan.

B. Desain Aplikasi

1. Story Board

a) Storyboard Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat 4 menu yang bisa dipilih antara lain : Belajar, Latihan, Bantuan dan Keluar		Musik

Gbr 1 Storyboard Menu Utama

b) Storyboard Menu Belajar

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat beberapa materi tentang profesi, dan tombol panah berfungsi untuk kembali kemenu utama		Musik

Gbr 2 Storyboard Menu Belajar

c) Storyboard Menu Latihan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol Latihan di klik maka akan tampil kolom untuk nama peserta, dan klik mulai untuk ke latihan		MUSIK
Ketika tombol Mulai di klik maka akan menampilkan pertanyaan gambar, beserta pilihan jawaban yang akan dipilih oleh peserta		

Gbr 3. Storyboard Menu Latihan

2. *UserInterface*

Adalah tampilan dari sebuah kerangka dasar menjadi desain yang baik digunakan oleh *user*. Terdapat beberapa pilihan pada menu , sesuai dengan rancangan dari storyboard yang sudah didesain pengguna.

a) Tampilan menu utama



Gbr 4 Tampilan menu utama

b) Tampilan Menu Belajar



Gbr 5 Tampilan Menu Belajar

c) Tampilan Pengertian Profesi



Gbr 6 Tampilan pengertian profesi

d) Tampilan Latihan

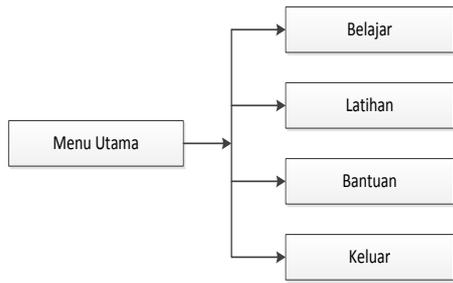
Untuk menguji pemahaman user tentang mengenal profesi, disediakan menu untuk latihan. Yang berisi tebak profesi dalam bentuk gambar.



Gbr 7 Tampilan Latihan

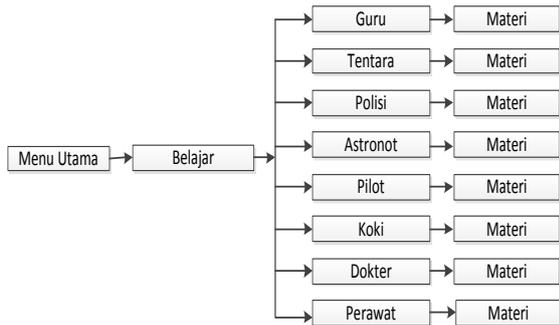
3. *State Transation Diagram*

a) Scene Menu Utama



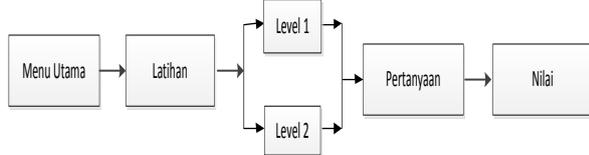
Gbr 8 State Transition Diagram Menu Utama

b) Scene Belajar



Gbr 9 State Transition Diagram Menu Latihan

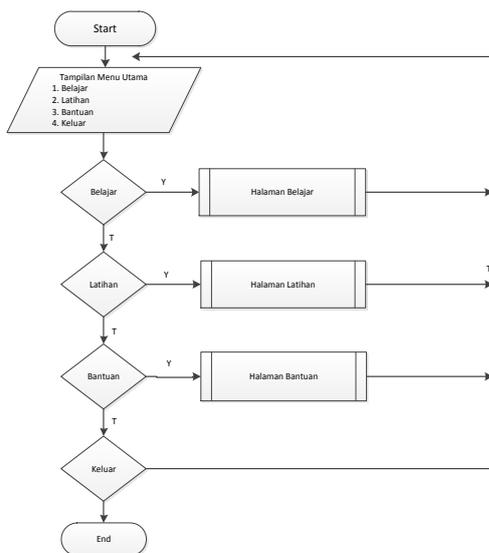
c) Scene Menu Latihan



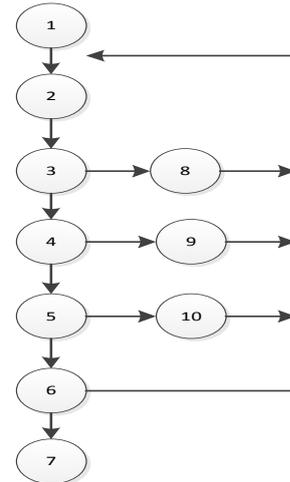
Gbr 10 State Transition Diagram Menu Latihan

4. White Box Testing

a) Pengujian Menu Utama



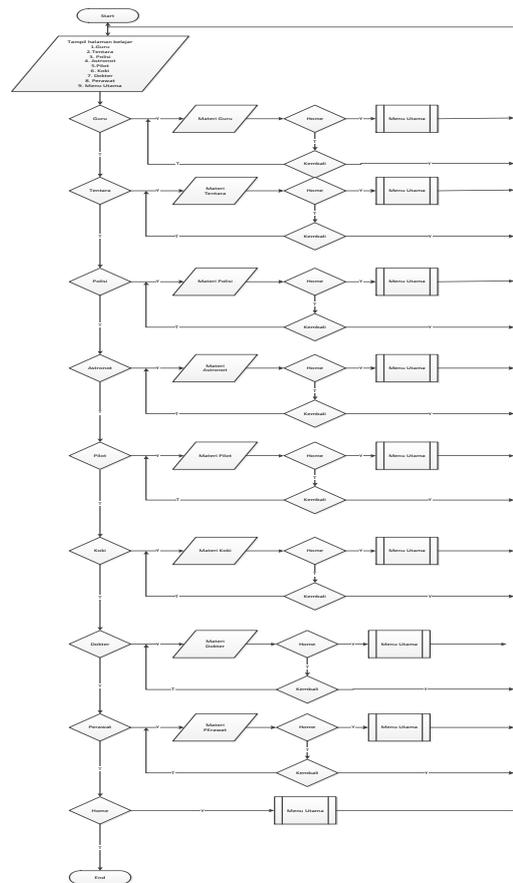
Gbr 11 Diagram Alur Menu Utama



Gbr 12 Grafik Diagram Alur Menu Utama

Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu basis set yang dihasilkan adalah 1-2-3-4-5-6-7 dan terlihat bahwa simpul telah dieksekusi satu kali. Berdasarkan pengamatan ketentuan tersebut dari segi kelayakan *software*, system ini telah memenuhi syarat.

b) Pengujian Belajar



Gbr 13 Diagram Alur Menu Belajar

Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu basis set yang dihasilkan adalah 1-2-3-4-5-6 dan terlihat bahwa simpul telah dieksekusi satu kali. Berdasarkan pengamatan ketentuan tersebut dari segi kelayakan *software*, system ini telah memenuhi syarat.

5. Black Box Testing

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa suatu masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan output yang sesuai dengan rancangan.

a) Pengujian Menu Utama

TABEL 1
PENGUJIAN WHITEBOX MENU UTAMA

INPUT/ EVENT	PROSES	OUTPUT /NEXT STAGE	HASIL PENG UJIAN
Tombol Belajar	on(release) { loadMovie("belajar.swf"); }	Materi profesi	Sesuai
Tombol Latihan	on(release) { loadMovie("latihan.swf"); }	Latihan	Sesuai
Tombol Bantuan	On(release) { loadMovie("bantuan".swf") ; }	Bantuan	Sesuai
Tombol Keluar	On(release) { fscommand("quit"); }	Keluar	Sesuai

b) Pengujian Menu Latihan

TABEL 6
PENGUJIAN WHITEBOX MENU LATIHAN

INPUT/E VENT	PROSES	OUTPUT /NEXT STAGE	HASIL PENG UJIAN
Latihan 1	on (release) { loadMovie(latihan.swf); }	Soal Latihan 1	Sesuai
Latihan 2	on (release) { loadMovie(latihan1.swf); }	Soal Latihan 2	Sesuai
Kembali	on (release) { loadMovie("menu.swf", 0); }	Menu	Sesuai

c) Pengujian Menu Belajar

TABEL 5
PENGUJIAN WHITEBOX MENU BELAJAR

INPUT/ EVENT	PROSES	OUTPUT/ NEXT STAGE	HASIL PENG UJIAN
Tombol Guru	on (release) { gotoAndStop(2); }	Materi Guru	Sesuai
Tombol Tentara	on (release) { gotoAndStop(3); }	Materi Tentara	Sesuai
Tombol Polisi	on (release) { gotoAndStop(4); }	Materi Polisi	Sesuai
Tombol Astronot	on (release) { gotoAndStop(5); }	Materi Astronot	Sesuai
Tombol Pilot	on (release) { gotoAndStop(6); }	Materi Pilot	Sesuai
Tombol Koki	on (release) { gotoAndStop(7); }	Materi Koki	Sesuai
Tombol Dokter	on (release) { gotoAndStop(8); }	Materi Dokter	Sesuai
Tombol Perawat	on (release) { gotoAndStop(9); }	Materi Perawat	Sesuai
Kembali	on (release) { loadMovie("menu.swf", 0); }	Menu	Sesuai

V. KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini merupakan alternatif lain dalam menambah pengetahuan anak-anak tentang sebuah profesi.
2. Aplikasi Animasi interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas berpikir bagi anak-anak dan minat belajar untuk meraih cita-cita
3. Animasi interaktif ini dapat dijadikan sebagai media dan alat bantu dalam proses pembelajaran pengenalan profesi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan karunia dan hidayahNya sehingga karya ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada orang tua dan keluarga, seluruh rekan-

rekan yang ada di STMIK Nusa Mandiri dan Bina Sarana Informatika, serta Tim JSI yang memungkinkan karya ini dipublikasi.

REFERENSI

- [1] Ardiansyah, Rifkydan Sumarno. 2016. Aplikasi Media Pembelajaran Paud Untuk Pengenalan Profesi Berbasis Android. ISSN. 2541 5123. Sidoarjo: Jurnal Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- [2] Atmabawono, Michelle Zenda dan Aditjipto. 2013. Grha Edukasi Profesi Untuk Anak di Surabaya. Surabaya: Jurnal eDIMENSI Arsitektur. No. 1, 2013 : 1-7
- [3] Faris, Ahmad dan Lestari, Fitria Ade. 2016. Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet pada Anak Usia Dini. ISSN. 2442-2436. Jakarta :Jurnal Teknik Komputer Amik BSI Vol. 2, No. 1 Februari 2016 : 59-67
- [4] Yulianti, Liza, Juju Jumadi, dan Leni Natalia Zulita. 2013. Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). ISSN: 1858-2680. Bengkulu: Jurnal Media Infotama, Vol. 9, No. 1, Februari 2013: 66-80
- [5] [Wijayanto, Ridho. 2014. Perancangan Animasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater.Purwokerto: Jurnal Program Studi Manajemen Informatika Vol. 2, No. 1 Maret 2014: 1-11](#)
- [6] Diwangkara, I Komang, Sureadiputra. I Made Putrama, dan I Made Gede Sunarya. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Baca Tulis Bergambar Untuk Anak Tunagrahita (StudiKasus: TK Triamerta Singaraja). ISSN: 2252-9063. Bali: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 5, Nomor 1, Tahun 2016
- [7] Wahana Komputer. 2012. Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi.
- [8] Madcoms. 2013. [Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS6](http://andipublisher.com/produk-0313004680-kupas-tuntas-adobe-illustrator-cs6.html). Diambil dari: <http://andipublisher.com/produk-0313004680-kupas-tuntas-adobe-illustrator-cs6.html> (27 JULI 2017)
- [9] Santi, *Isma Trisna SantIisma Trisna*. Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 6 No 3 - 2014 - ijns.org
- [10] Jubilee Entreprise. 3o Bisnis Berbagai Ide Bagi Siapapun. 2010. Jakarta:Elex Media Komputindo.



Desy Rustini lahir di Jakarta pada tanggal 6 Desember 1993. Telah menamatkan pendidikan Program Diploma III Program Studi Manajemen Informatika di AMIK BSI Jakarta dan Program Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di STMIK Nusa Mandiri Jakarta.



Ahmad Setiadi lahir di Tangerang pada tanggal 1 Mei 1975. Telah menyelesaikan Pendidikan Program S-1 Jurusan Manajemen Informatika di STMIK Budi Luhur Jakarta dan Program S-2 Magister Ilmu Komputer di STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Saat ini bekerja sebagai dosen tetap di AMIK BSI Karawang.