

PERENCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ANGKA MENGUNAKAN BAHASA DAERAH

(MAKASSAR-BUGIS)

Firdaus, Irfan Arifin, Nurabdiansyah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Firdausfip2art@gmail.com

mammiriart@gmail.com

Nurabdiansyah@unm.ac.id

abstrak

Perancangan ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di mana masih kurangnya media-media pengenalan angka, dan hanya menggunakan media-media *konvensional* seperti poster-poster, papan tulis dan media *konvensional* lainnya. Terlebih lagi tidak adanya media pengenalan angka yang menggunakan bahasa daerah Makassar dan bugis.

Perancangan ini menggunakan *metode* pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil data-data tersebut di jadikan *basic* perancangan media pengenalan angka yang menggunakan bahasa daerah Makassar dan Bugis. Adapun hasil dari perancangan tugas akhri ini yaitu berupa *aplikasi* pengenalan angka menggunakan bahasa daerah Makassar dan bugis yang dapat di mainkan pada *Gadget*. Penulis juga membuat media pendukung serta *media promosi* untuk dapat menarik minat target *audience*.

Kata kunci: Media pembelajaran, Makassar-bugis, angka.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu unsur universal kebudayaan yang memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam pergaulan sehari-hari. Bahasa daerah atau bahasa ibu merupakan ciri khas suatu daerah dan merupakan kekayaan budaya yang harus tetap dipertahankan, dikembangkan supaya dapat tumbuh dan tetap bertahan seiring perkembangan zaman. Hampir setiap suku bangsa di negeri ini, secara turun-temurun mengajarkan bahasa yang mereka percaya sebagai sesuatu yang luhur kepada generasi penerusnya. Hasil penelitian *Summer Institute of Linguistic* menunjukkan bahwa jumlah bahasa daerah di Indonesia mencapai 742 bahasa atau sekitar 12% dari seluruh bahasa yang ada di dunia

Bahasa daerah di Provinsi Sulawesi selatan adalah bahasa Bugis, bahasa Makassar, bahasa Toraja dan Mandar. Bahasa Makassar berkedudukan sebagai bahasa daerah atau bahasa Ibu. Kedudukan ini berdasarkan kenyataan bahwa bahasa Makassar menjadi bahasa pengantar dan penghubung antar penutur bahasa Makassar dan sekaligus sebagai pendukung kebudayaan masyarakat Sulawesi Selatan umumnya dan masyarakat Kota Makassar khususnya. Hal ini terlihat pada penggambaran mengenai masyarakat Makassar, yang dalam tradisi sikap, serta bahasa merupakan hal yang membedakannya dengan kesatuan masyarakat lainnya. Kelompok masyarakat Makassar ini disebut suku Makassar. Meskipun demikian, secara luas di masyarakat, dua suku besar yang bermukim di Sulawesi Selatan, suku Bugis dan suku Makassar, namun lebih sering disebut suku Bugis-Makassar. Dalam kenyataannya, memang tidak banyak perbedaan, yang menonjol hanyalah pada bahasa yang digunakannya.

Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman penggunaan bahasa daerah mulai luntur di kalangan anak-anak, sebagaimana hasil disertasi

penelitian (Rabiah, 2012) yang mengemukakan, 65% belajar bahasa makassar dalam lingkup keluarga, 19% di lingkungan pergaulan, 16% lingkungan sekolah. Walaupun presentasi yang di raih mencapai 65%, namun jika terjadi penyusutan terus di khawatirkan terjadi kepunahan terhadap bahasa Makassar

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan ukuran pembelajaran bagi siswa untuk secara *efektif* membina kemampuannya agar memiliki kekuatan yang mendalam, pengendalian diri, karakter, wawasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara (UU No. 20 tahun 2003). Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berfikir. Pendidikan Anak Usia Dini adalah bagian dari tujuan pencapaian pendidikan nasional, seperti diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di tujukan kepada anak usia 0-6 tahun sedangkan menurut NAEYC anak usia dini ada yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan PAUD dan sekolah dasar kelas awal (Priyanto, 2014)

Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benjamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003: 1), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0 – 4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Maka masa kanak-kanak dari usia 0 – 8 tahun disebut masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan kecerdasan otak anak. Pada masa anak-anak daya tangkap

sangat tinggi, yang dimana mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Dan orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan. (Isra, Wiryasaputra, & Primaini, 2015)

Fenomena di masyarakat, idealnya anak usia 2-4 tahun di perkenalkan angka oleh orang tuanya melalui media-media konvensional seperti kertas atau karton bertuliskan angka-angka, media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana seperti media papan tulis, kemudian media dengan gambar poster yang ditempel di dinding, dan beberapa media sederhana lainnya yang sifatnya masih konvensional. Penelitian juga pernah dilakukan (Syafiq, 2012), dimana pembelajaran yang diterapkan dilakukan kurang sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan anak. Akibatnya pembelajaran membaca menjadi monoton, minim kreativitas, tidak menarik dan membosankan bagi anak. Menurut (Crystanti.sukardi, 2012) Pada umumnya usia anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar (Purwaningsih E., 2006). Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK agar anak tertarik untuk belajar maka perlu cara atau sarana sesuai dengan tingkat usianya. Dalam proses pembelajaran terutama untuk kalangan anak usia dini media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran bagi anak-anak. Melalui media pembelajaran tersebut akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang dikehendaki. Namun diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari, oleh karena itu dibutuhkan media yang sifatnya lebih efektif dan efisien. Selain itu, juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dan aktif dengan adanya media pembelajaran yang

baru, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai lebih mudah.

METODE

Dalam metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dimana merupakan cara untuk membuat suatu produk atau mengembangkan suatu produk atau menyempurkan produk yang sudah ada dan menguji keefektifannya serta bersifat longitudinal atau bertahap.

Kajian kepustakaan

Pada tahap ini dilakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi terhadap beberapa kata kunci perancangan yang akan di buat, yaitu: Media pembelajaran, bahasa makassar-bugis, angka, teori warna, teori tipograafi serta teori pendukung lainnya.

- a. Perancangan aplikasi pembelajaran pengenalan warna, huruf dan angka untuk anak usia dini menggunakan 3 bahasa berbasis android.

Melihat dari system penyajiannya yang menggunakan *aplikasi adobe flash*, dalam media pembelajaran pada anak usia dini di mana *otomatis* di ajukan untuk anak usia dini. Melihat dari segi visual, menggambarkan untuk anak usia dini tentang pengenalan warna, angka, huruf dengan menggunakan 3 bahasa, pada tampilan font terkesan besar dan berwarna

Dalam penulisanya penulis memakai metode SDCL (*system development life cycle*) metode ini merupakan metode yang mepaparkan siklus hidup pengembangan system dalam perancangan dan pembangunan system informasi dalam metode ini penulis menggunakan metode *spiral* dalam penelitiannya yang merupakan salah satu metode SDCL



Gambar 1. Hasil rancangan tentang pengenalan warna, huruf dan angka

b. Mengetahui Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif

Media ini berbasis *adobe flash* di mana pengaplikasiannya pada laptop, target yang di ajukan untuk pendidikan anak-anak usia dini, dari beberapa penjelasannya di mana memperkenalkan angka namun hanya 0-9, menjelaskan huruf warna dan bentuk dan hanya menggunakan 1 bahasa, dan adapun beberapa komposisi *layout* masih belum, tertata dengan baik

penulis menggunakan metode *observasi*, wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan data,

Penulis menggunakan metode *waterfall* tahapan metode *waterfall* yang digunakan pada penelitian ini, antara lain Analisis kebutuhan *software*, *Desain*, *Code generation*, *Testing* dan *Support*.



Gambar 2. Background Menu

c. Aplikasi pengenalan bahasa sunda berbasis multimedia dengan konsep v.i.s.u.a.l

Dari aplikasi yang telah dibuat didapat beberapa kelebihan dari aplikasi pengenalan bahasa Sunda yaitu, Aplikasi pengenalan bahasa Sunda dapat dijadikan media bantu belajar, dengan persentase penilaian mencapai 97,55%, tampilan *interface*, gambar dan animasi dinilai cukup menarik, dengan persentase penilaian mencapai 93,11%, dan aplikasi dapat memberikan keterbacaan yang jelas pada gambar, tulisan, suara dan tombol *navigasi*, dengan persentase penilaian mencapai 90,44%. Serta ada beberapa kekurangan dari aplikasi pengenalan bahasa Sunda yaitu, materi bahasa Sunda yang ditampilkan terbatas dan Informasi pada masing-masing materi bahasa Sunda belum cukup lengkap. (Komalasari, Hidayat, & Aldya, 2020)

Alur metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap perumusan masalah, pengumpulan data, *analisis* kebutuhan, *metode Luther-Sutopo*, *evaluasi* dan penarikan kesimpulan



Gambar 3. Background Menu

Analisis Target Audiens/Konsumen

Analisis target audiens menggunakan teknik pengelompokan dengan karakteristik segmentasi, yaitu:

Geografi

Makassar pada khususnya dan di luar kota makassar pada umumnya.

Demografis

Anak kecil yang berusia antara 3-7 tahun, yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, Pendidikan paud-sekolah

dasar, dengan kelas social menengah keatas.

Psikografi

Rasa keingintahuan yang tinggi tentang apa yang di pelajari, di lihat, dan di dengar. Menyukai gambar dan warna-warna yang menarik. Suka bermain gadget.

Positioning dan Diferensiasi

Dalam perancangan media pembelajaran pengenalan angka menggunakan bahasa daerah (Makassar-bugis) untuk menjadi sebuah media pembelajaran, yang berusaha untuk menampilkan tampilan yang menarik sehingga membuat anak-anak menjadi tertarik untuk menggunakan dan mempelajarinya secara bertahap. Adapun beberapa bagian isi dalam perancangan yaitu pengenalan angka menggunakan bahasa makassar dan bahasa bugis. Dalam perawalanya di ajukan permasalahan anak tentang mengenal angka seperti apa mengarah menjadi sebuah tampilan animasi untuk anak, tidak hanya menjadi sebuah dalam bentuk *flash* atau aplikasi pada laptop namun dapat pula di aplikasikan pada *smartphone*, orang tua pun dapat merasa lebih terbantu karna ada beberapa orang tua yang belum terlalu megetahui akan tekhnologi perkembangan di zaman sekarang. Beberapa anak menganggap apapun yang berhubungan dengan matematika sangat sulit maka dari itu di harapkan anak-anak dapat di buat menyenangkan melalui media pembelajaran dan begitupun orang tua merasa terbantu akan perancangan di mana sebagai sumbangsi baik orang tua atau pun anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a) Penyadian data

Observasi dan wawancara

Hasil dari opservasi lapangan dan wawancara yang di lakukan di sekitar

asrama brimob pa'baeng-baeng dan sebuah sanggar pendidikan yatim mandiri yang beralamat jl muhajrin 2, yaitu;

1. Dari hasil 20 anak yang di jadikan responden atau objek yang di teliti, maka di dapatkan hasil bahwa;
 - a. 5 dari 20 anak tidak tahu soal angka-angka baik angka 1-10, baik itu menggunakan bahasa Indonesia atau pun bahasa daerah.
 - b. masih ada 7 anak yang belum tahu anggka 1-50 menggunakan bahasa indonesai,
 - c. 17 anak yang tidak tahu anggka 1-20 menggunakan bahasa Makassar
 - d. 20 anak tak tahu angka 1-20 menggunakan bahasa bugis.

Dokumentasi

Dokumentasi di lakukan saat melakukan wawancara dan observasi yang di laukan di 2 lokasi yaitu di sekitar asrama brimob pa'baeng-baeng dan sanggar Pendidikan yatim mandiri yang beralamat jl muhajrin 2, antang.



Gambar 4. *observasi* dan Tanya jawab



Gambar 5. ‘bertanya soal angka’

b) Konsep desain

1) Konsep komunikasi

1.1 materi isi

Materi pesan, adapun materi pesan yang akan di sampaikan sebagai pesan dalam media interaktif yaitu sebagai berikut :

- a. Mengenalkan angka 1-20 menggunakan bahasa daerah (Makassar dan bugis)
- b. Mengenalkan angka 10 – 100 menggunakan bahasa (makassar dan bugis)
- c. Mengenalkan angka 100 – 1000 menggunakan 3 bahasa (makassar dan bugis)

1.2 visual branding

Dalam Visual branding, akan menampilkan angka-angka dan beackground yang berupa pemandangan alam dalam bentuk vaktor

1.3 Strategi Komunikasi

Merupakan sebuah perencangan komunikasi yang di gunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran atau pengenalan anggka dapat tersampaikan kepada anak-anak. Dalam fakta kuncinya sendiri di antarany

(a). kurangnya anak-anak dalam mengetahui tentang angka baik menggunakan bahasa Makassar dan bugis, baik itu dari angka satuan (1,2,3,4,5,6,7,8,9,0), angka puluhan (11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20), dan angka ratusan (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

(b). anak-anak yang pada umumnya menyukai bermain *gadget* di bandingkan belajar sehingga di perlukan *aplikasi* media di *gadget* di mana *aplikasi* tersebut dapat di gunakan bermain sambil belajar mengenal angka menggunakan beberapa bahasa

1.4 Sumber inspirasi

Sebagai sumber inspirasi merupakan hal-hal yang akan di jadikan sebagai *inspirasi* awal yang di mana berkaitan dengan perencangan media pengenalan angka, pada perencangan mengambil sumber *inspirasi* pada kehidupan nyata anak-anak di mana lebih suka bermain aplikasi di *gaded* dan malas untuk belajar menggunakan buku atau kertas yang bergambarkan angka-angka

1.5 Tipografi

Nama font	Font capital	Font kecil
Arial	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ	abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz
Bernard MT condensed	ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ Z	abcdefgh ijklmnop qrstuvwx yz
Cooper black	ABCDEFGHI JKLMNOPQR STUVWXYZ	abcdefgh hijklmn opqrstu vwxyz
Mouse memoir	ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ	abcdefghijkl klmnopqrs tuvwxyz

Tabel 1. Tipografi yang di gunakan

1.6 Warna

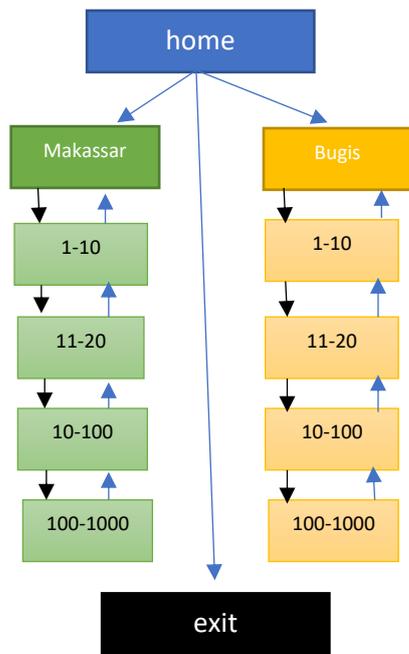


Gambar 6. Palet warna

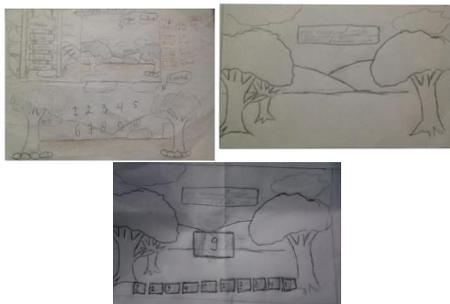
Pembahasan

a) Preoses kreatif

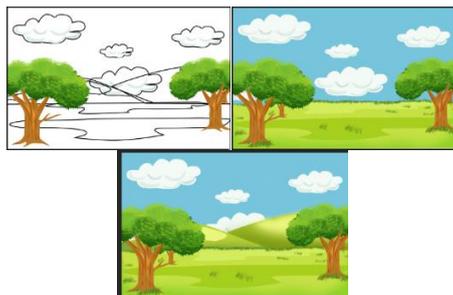
1 Flowchart.



2 Sketsa



Gambar 7, Proses Sketsa



Gambar 8, Proses Digitalisasi

b) Deskripsi karya

Berikut ini adalah hasil *produksi media* pembelajaran pengenalan angka yang telah di rancang dalam bentuk aplikasi media pembelajaran pengenalan angka menggunakan bahasa daerah (Makassar dan bugis). Adapun angka-angka yang di perkenalkan yaitu angka satuan (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9), angka puluhan (11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,

19, 20, dan 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90), dan angka ratusan (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000), dalam pengapliasiannya dapat menggunakan *gadget* seperti *smartphone, tablet, ipad*.



Gambar 9, Hasil (screenshot dari gadget)

Adapun media pendukung yaitu,



Gambar 10, Tampak Depan Dan Belakang Flashcard Sebagai Media pendukung



Gambar 11, X-Banner Sebagai Media Promosi



Gambar 12, Stiker Sebagai Media Promosi



Gambar 13, Gantungan Kunci Sebagai Media Promosi



Gambar 14, pin sebagai media promosi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media Pembelajaran tentang pengenalan angka merupakan sebuah media pendukung untuk mengenalkan angka-angka menggunakan bahasa daerah (Makassar dan bugis), di harapkan dengan media pembelajaran pengenalan angka yang menggunakan bahasa daerah ini agar anak-anak dapat terbiasa dengan bahasa daerah yaitu Makassar dan bugis

Pada perencanaan media pembelajaran pengenalan angka menggunakan bahasa daerah yaitu makassar dan bugis di mana telah menghasilkan aplikasi pengenalan angka menggunakan makassar dan bugis. Sebelumnya yang di mana melalui beberapa tahapan, mulai dari tahapan permasalahan, mengangkat konsep kemudian di editing melalui adobel photoshop secara bertahap dan menjadikan aplikasi menggunakan android studio melalui beberapa tahapan, sehingga menjadi sebuah aplikasi pengenalan angka menggunakan bahasa daerah, yaitu bahasa makassar dan bugis yang di aplikasikan di smartphome.

Saran

Di butuhkan sebuah gadget baik berupa *smartphone*, atau *tablet* untuk mengaplikasikan aplikasi tersebut, sehingga dapat di gunakan oleh anak-anak. Penggunaan media dapat di jadikan sebagai salah satu *alternative* dalam pemilihan media pembelajaran pengenalan angka menggunakan bahasa daerah yaitu Makassar dan bugis.

Daftar Pustaka

- Crystanti.sukardi. (2012). Membangun Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Untuk Taman Kanak-kanak. *Journal speed*, 7(1).
- isra, d., wiryasaputra, R., & primaini, S. (2015). Perancangan aplikasi game edukasi pembelajaran anak usia dini menggunakan lenear coundruent method (LCM) berbasis android. *Jurnal Informatika Global*, 6.
- Komalasari, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia dengan Konsep V.I.S.U.A.L. *Jurnal Nasioanal Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 21-31. Diambil kembali dari Jurnal Nasioanl Pendidikan Tekhnik Informatika: JANAPATI.
- Priyanto, A. (2014). PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 02/Tahun XVIII/November 2014.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak Salah Satu Khasana Budaya Yang Perlu Dilestarikan . *Jantra*, 40-46.
- Purwaningsih, E. (2018). Pengenalan Angka, Warna, Huruf dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif.

*Jurnal Ilmu Pengetahuan dan
Teknologi Komputer*, vol 3.

Syafti, W. (2012). Peningkatan Kemampuan
Membaca Anak Usia Dini Melalui
Permainan Bowling Kata Di
Pendidikan Anak Usia Dini Agam.
*Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini*, 12(3).