

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MULTIMEDIA UNTUK MENGENALKAN MATA UANG KEPADA ANAK

Afit Syahputra ¹

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
syahputraafit8@gmail.com

M. Sani Hafiz Rusydi

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
sanihafizchannel@gmail.com

Afif Imran Prasetyo

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
afifimranprasetyo07@gmail.com

Muhammad Fajar

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
mhdfjr12062004@gmail.com

Apdi Lubis

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
apdilubis987@gmail.com

Abstract

Introducing currency is a crucial aspect of financial education, especially for children. However, traditional methods often lack appeal for them. Hence, this research aims to implement multimedia animation-based currency introduction learning media for children. The method involves developing engaging and easy-to-understand multimedia animation content for children. Data collection is done through direct observation of children's reactions and understanding levels towards the implemented learning media. Additionally, assessment is conducted on children's ability to identify and understand currency values after using this learning media. The research findings indicate that implementing multimedia animation-based currency introduction learning media can significantly enhance children's interest and understanding of currency. Children demonstrate high levels of engagement during the learning process, and their ability to identify and understand currency values improves significantly after using this learning media.

Keywords: *Learning Media, Currency Introduction, Multimedia Animation.*

Abstrak

Pengenalan mata uang merupakan aspek penting dalam pendidikan finansial, terutama bagi anak-anak. Namun, metode tradisional yang sering digunakan dalam pembelajaran mata uang mungkin kurang menarik bagi mereka. Oleh karena itu,

¹ Korespondensi Penulis.

penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia untuk anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pengembangan konten animasi multimedia yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap reaksi dan tingkat pemahaman anak-anak terhadap media pembelajaran yang diimplementasikan. Selain itu, juga dilakukan penilaian terhadap kemampuan anak-anak untuk mengidentifikasi dan memahami nilai mata uang setelah menggunakan media pembelajaran ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap mata uang secara signifikan. Anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran, dan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan memahami nilai mata uang meningkat secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengenalan Mata Uang, Animasi Multimedia

PENDAHULUAN

Multimedia pembelajaran merupakan alat bantu utama dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan (Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, 2021). Dengan mengoptimalkan berbagai perangkat lunak, media pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam mengimplementasikan proses pembelajaran yang atraktif, interaktif dan menyenangkan. Perangkat lunak komputer dapat juga dijadikan sebagai sarana untuk. Game edukasi yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Media pembelajaran menggunakan animasi interaktif merupakan salah satu teknik pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan media buku atau media sejenis, dikarenakan dengan animasi interaktif, siswa dapat lebih tertarik melihat dan mengikuti sampai selesai apa yang sedang di ajarkan, tampilan yang interaktif, berwarna, dan dapat mengeluarkan suara menjadi poin penting ketertarikan (Rosmiati, M., & Sitasi, 2019). untuk masyarakat terutama siswa akan metode pembelajaran animasi interaktif. Uang merupakan benda-benda yang disetujui oleh masyarakat sebagai alat perantara untuk mengadakan tukar menukar atau perdagangan. Meskipun pada kenyataannya anak-anak hanya mengetahui uang itu dapat dipakai untuk membeli sesuatu, keinginan yang sangat besar pada anak-anak usia dini sekarang untuk membeli mainan atau sekedar membeli makanan, membuat tuntutan untuk mengetahui jenis serta nominal uang harus sudah dilakukan sejak usia dini. Ketidakadaan kurikulum pendidikan dan minimnya pemahaman tentang mata uang Rupiah sejak dini, terutama di antara siswa kelas satu sekolah dasar, menjadi tantangan bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Pada tingkat Sekolah Dasar kelas II, salah satu topik pembelajaran adalah tentang uang, sebuah materi yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pelajaran

ini, siswa diajak untuk mengenal mata uang Rupiah sebagai alat pembayaran resmi Republik Indonesia. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki keterampilan berhitung menggunakan mata uang Rupiah.

Penggunaan multimedia sebagai alat pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini (Putra, I. E., & Kom, 2014). Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk mengintegrasikan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan berbagai alat bantu serta untuk tujuan komunikasi. Penggunaan multimedia juga luas diterapkan dalam industri game, pendidikan, dan bisnis. Dalam konteks pendidikan, multimedia berfungsi sebagai media pengajaran baik di dalam kelas maupun secara mandiri.

Permainan atau game yang termasuk dalam kategori multimedia memberikan alternatif hiburan bagi berbagai kalangan masyarakat, termasuk orang dewasa dan anak-anak. Salah satu karakteristik khusus dari game untuk anak-anak adalah penyisipan nilai-nilai pendidikan dalam permainannya. Game yang tersedia di platform Android menjadi salah satu yang paling populer, mengingat Android adalah sistem operasi perangkat bergerak yang paling umum digunakan oleh masyarakat. Oleh karena itu, penulis telah mengembangkan sebuah permainan interaktif di platform Android yang bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tingkat Sekolah Dasar kelas II tentang mata uang Rupiah secara menyenangkan dan mudah dipahami. Melalui permainan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar mengenai mata uang Rupiah serta meningkatkan kemampuan berhitung mereka dengan menggunakan media mata uang tersebut. Tujuan dari permainan ini bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif yang dapat diakses melalui perangkat seluler, memungkinkan anak-anak untuk belajar di mana pun dengan cara yang fleksibel dan mudah.

Perancangan media pembelajaran berbasis animasi multimedia untuk mengenalkan mata uang kepada anak-anak menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan modern. Penggunaan animasi sebagai alat bantu belajar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Animasi multimedia menawarkan visualisasi yang menarik, narasi yang mudah dipahami, serta interaktivitas yang mampu menjaga perhatian anak-anak lebih lama dibandingkan metode konvensional seperti buku teks atau ceramah.

Anak-anak pada umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih mudah terdistraksi (Zahriani & Latif Abdul, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang harus mampu menarik perhatian mereka sejak awal dan mempertahankan keterlibatan mereka sepanjang proses pembelajaran. Animasi multimedia memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan ini karena dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi dalam satu paket yang menarik. Misalnya, karakter animasi yang lucu dan cerita yang menarik dapat membuat anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Animasi dapat digunakan untuk

memperkenalkan berbagai bentuk uang, baik koin maupun kertas, dari berbagai negara. Misalnya, animasi dapat menunjukkan bagaimana uang kertas berbeda dari uang koin dalam hal bentuk, ukuran, dan bahan. Karakter animasi yang lucu dan menarik dapat mempresentasikan uang dari berbagai negara, memperkenalkan simbol dan nilai nominalnya. Ini bisa disertai dengan cerita menarik tentang asal-usul dan sejarah uang tersebut. Melalui animasi, anak-anak dapat belajar tentang nilai nominal uang dan cara menghitungnya. Misalnya, animasi bisa menunjukkan bagaimana menggabungkan koin atau uang kertas untuk mencapai jumlah tertentu. Interaksi dalam bentuk permainan menghitung uang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Anak-anak dapat diminta untuk "membayar" barang-barang virtual dengan uang yang mereka miliki, mengasah keterampilan matematika dasar mereka dalam prosesnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul ***"Implementasi Media Pembelajaran Pengenalan Mata Uang Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak"*** yang dimana nantinya diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang akan mendatang dan diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi yang membaca dan memahami.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah cara penelitian yang memeriksa secara rinci suatu fenomena dengan mengumpulkan data secara komprehensif melalui berbagai teknik pengumpulan informasi (Sugiyono, 2014). Metode ini melibatkan pengumpulan materi bibliografi yang relevan dengan tujuan penelitian, melibatkan teknik pengumpulan, pengorganisasian, dan penyajian data. Data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari lokasi penelitian. Data primer merupakan informasi yang diperoleh langsung dari sumbernya oleh peneliti saat melakukan pengamatan dan pencatatan. Analisis deskriptif dianggap sebagai alat untuk merespon isu-isu masyarakat karena melibatkan ringkasan dari penelitian terdahulu yang telah dibahas oleh peneliti lain (S. K. I. Robby, S. Milah, 2022). Data penelitian ini bersifat sekunder, diperoleh melalui data-data yang ada di internet, *google scholar* dan yang lainnya (R. Rahayu, R. Rosita, Y. S. Rahayuningsih, A. H. Hernawan, 2022). Sumber utama data sekunder melibatkan pengambilan, akses, atau permintaan data dari pihak lain yang telah mengumpulkannya di lapangan. Para peneliti hanya menggunakan data yang telah ada untuk studi mereka. Data sekunder dibagi menjadi dua jenis, yaitu data internal dan data eksternal, yang diakses secara lebih detail. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi yang mencari informasi dari literatur yang relevan dengan topik penelitian.

Penulis memutuskan untuk memfokuskan penelitiannya pada studi kasus dengan tiga alasan utama. Pertama, karena pengamatan langsung, wawancara, dan dokumentasi dapat mengatasi masalah penelitian. Kedua, penelitian analisis deskriptif diperlukan sebagai langkah awal untuk memahami fenomena yang ada dalam masyarakat. Ketiga,

penggunaan sumber bahan pustaka yang kredibel dianggap cukup untuk menjawab pertanyaan penelitian, terutama yang berkaitan dengan efektivitas implementasi kurikulum merdeka belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era digital ini, pendidikan menjadi semakin terjangkau dan menarik dengan adanya berbagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengenalan mata uang, karena memiliki peran yang vital dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia untuk anak-anak menjadi sebuah langkah inovatif yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Dalam penjelasan ini, akan dibahas mengenai pentingnya pengenalan mata uang bagi anak-anak, konsep animasi multimedia dalam pembelajaran, serta manfaat dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama bagi anak-anak. Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat serta pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan. Salah satu materi yang penting untuk dipelajari oleh anak-anak adalah pengenalan mata uang. Mata uang merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, dan pemahaman tentang mata uang dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep nilai, perdagangan, dan pengeluaran. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia menjadi sebuah inovasi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap mata uang.

Pentingnya Pengenalan Mata Uang bagi Anak-Anak

Pengenalan mata uang merupakan salah satu keterampilan yang penting bagi anak-anak untuk dipelajari sejak dini. Dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman mengenai nilai uang dan bagaimana mengelolanya merupakan hal yang sangat diperlukan. Dengan mengenali mata uang, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai, pengeluaran, dan cara bertransaksi secara bertanggung jawab. Selain itu, pengenalan mata uang juga membantu anak-anak memahami konsep ekonomi dasar, seperti pertukaran barang dan jasa.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti animasi multimedia, pengenalan mata uang dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Animasi multimedia memungkinkan anak-anak untuk belajar secara visual, auditif, dan kinestetik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Multimedia

Animasi multimedia memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak. Dengan menggunakan animasi, informasi dapat disampaikan secara visual dan dinamis, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, animasi juga dapat menggambarkan situasi yang nyata namun tetap dalam lingkungan yang aman dan terkontrol bagi anak-anak. Dalam konteks pengenalan mata uang, animasi multimedia dapat digunakan untuk memperkenalkan bentuk, nilai, dan karakteristik dari berbagai mata uang secara interaktif.

1. Daya Tarik Visual

Anak-anak cenderung lebih tertarik pada materi pembelajaran yang disajikan secara visual. Dengan menggunakan animasi multimedia, konsep tentang mata uang dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan menghibur bagi anak-anak.

2. Interaktivitas

Media pembelajaran berbasis animasi multimedia dapat dirancang untuk menjadi interaktif, sehingga anak-anak dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Mereka dapat bermain dengan simulasi pertukaran mata uang, mengidentifikasi nilai dari berbagai koin dan uang kertas, serta memahami konsep konversi mata uang secara langsung.

3. Memori Visual

Animasi multimedia dapat membantu memperkuat memori visual anak-anak. Dengan menghadirkan gambar-gambar yang menarik dan berwarna-warni, anak-anak dapat lebih mudah mengingat dan mengidentifikasi mata uang yang dipelajari.

Konsep Animasi Multimedia dalam Pembelajaran

Animasi multimedia merupakan gabungan dari berbagai elemen visual, audio, dan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dalam konteks pengenalan mata uang, animasi multimedia dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai jenis mata uang secara visual, melalui karakter-karakter yang menarik dan cerita-cerita yang relevan. Misalnya, karakter-karakter kartun dapat digunakan untuk memperkenalkan gambar dan nilai-nilai uang dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Selain itu, animasi multimedia juga dapat menggabungkan elemen interaktif, seperti permainan atau kuis, yang memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang mata uang secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Manfaat Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Multimedia Untuk Mengenalkan Mata Uang

Penerapan media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari mata uang. Kedua, penggunaan animasi multimedia memungkinkan anak-anak untuk belajar secara visual, auditif, dan kinestetik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Ketiga, media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak-anak, sehingga memungkinkan pembelajaran yang diferensiasi dan individualisasi. Terakhir, melalui penggunaan media ini, anak-anak juga dapat mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital yang penting dalam era digital ini.

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah ketersediaan sumber daya yang diperlukan, seperti perangkat keras dan perangkat lunak, serta koneksi internet yang stabil. Tantangan lainnya adalah dalam pengembangan konten yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum pendidikan yang berlaku. Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan faktor keamanan dan privasi dalam penggunaan media pembelajaran yang melibatkan anak-anak.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa dalam era digital ini, pendidikan semakin terjangkau dan menarik berkat inovasi media pembelajaran, terutama pengenalan mata uang bagi anak-anak. Media pembelajaran berbasis animasi multimedia menjadi langkah inovatif yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Pengenalan mata uang penting karena memungkinkan anak-anak memahami nilai uang, pengeluaran, dan konsep dasar ekonomi. Animasi multimedia menawarkan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan menyenangkan, memperkuat memori visual anak-anak dan memungkinkan mereka terlibat aktif dalam pembelajaran. Manfaat implementasi media pembelajaran ini termasuk peningkatan motivasi dan minat belajar anak-anak, pemahaman yang lebih baik, diferensiasi pembelajaran, dan pengembangan keterampilan teknologi. Namun, tantangan seperti ketersediaan sumber daya, pengembangan konten berkualitas, dan masalah keamanan perlu diatasi untuk kesuksesan implementasi media pembelajaran pengenalan mata uang berbasis animasi multimedia.

REFERENSI

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., ... & Azeez, A. L. (2020). (2020). *Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. Heliyon, 6*(11).
- Harahap, M. Y., & Sukriah, Y. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi ekonomi di kelas x smk swasta muhammadiyah-13 sibolga. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 7*(1), 117-128.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. *Eprints.Unm.Ac.Id*.
- Majda, L., Ibrahim, N., & Waspodo, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran laboratorium virtual dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar ipa fisika di smpt ar rahmah cijeruk bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 12*(2), 127-135.
- Mankiw, N. G. (2017). *Makroökonomik. Stuttgart: Schäffer Poeschel*.
- Putra, I. E., & Kom, S. (2014). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang, 1*(2), 20-25.
- R. Rahayu, R. Rosita, Y. S. Rahayuningsih, A. H. Hernawan, and P. (2022). Implementation of Independent Curriculum in Driving School. *J. Basicedu, Vol. 6, No. 4, Pp. 6313–6319, 2022*.
- Rosmiati, M., & Sitasi, C. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika, 21*(2), V21i2.
- S. K. I. Robby, S. Milah, and A. F. (2022). Studi Literatur: Integrasi Peran Agama dan Karakter bagi Sains. *Edukatif J. Ilmu Pendidik., Vol. 4, No. 2, Pp. 3052–3057, 2022, Doi: 10.31004/Edukatif.V4i2.2663*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian*.
- Zahriani, N., & Latif Abdul, M. (2020). Peningkatan Kualitas Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 2*(1), 1–16.