

Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Hendri Agus Setianto¹, Aridhanyati Arifin²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang km 14 Yogyakarta 55510

Telp (0274) 895287 ext 122, fax (0274) 895007 ext 148

agoesoehenry@yahoo.com¹, 115230406@uii.ac.id

Abstract. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan. Para ahli memandang perlunya stimulasi yang bermakna agar anak dapat berkembang secara optimal. Peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak. Maka, perlu digunakan beragam media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Namun media pembelajaran untuk anak usia dini umumnya masih konvensional seperti menggunakan media kartu dan beberapa mainan fisik untuk menambah pengetahuan anak serta melatih kognitif dan motorik untuk anak. Selain itu, ada pula yang menggunakan pengamatan langsung untuk mengenal lingkungan sekitar. Media TI dapat menjadi alternatif media pembelajaran konvensional, TI dapat merangkum fungsi pembelajaran audio visual dan pembelajaran dengan terjun ke lapangan. Oleh karena itu, diperlukan suatu rancangan media pembelajaran bagi anak usia dini berbasis web, untuk menstimulus perkembangannya. Dengan fokus konten pembelajaran yang menyorot aspek perkembangan kognitif dengan standar perkembangan anak pada rentang usia 4 – 5 tahun dan tidak membahas segmen PAUD untuk anak yang mengalami gangguan perkembangan ataupun anak berkebutuhan khusus. Website yang diberi nama YukMain ini dirancang dengan 5 fitur, yaitu Kenal Gambar, Kenal Warna, Hitung Gambar, Mewarnai, dan Sambung Titik dan didominasi oleh warna yang cerah dan dipenuhi karakter-karakter agar anak lebih tertarik dan fokus.

Keywords: Website, media pembelajaran, pendidikan anak usia dini.

1 Pendahuluan

Perlu disadari bahwa masa- masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dan fundamental bagi perkembangan selanjutnya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan. Generasi usia kategori ini menempuh tahap dimana anak belajar begitu banyak dari lingkungan sekitarnya. Pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang luar biasa dan berkembang begitu signifikan sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap masa depannya. Melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik-motorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya. Para ahli memandang perlunya stimulasi yang bermakna agar anak dapat berkembang secara optimal. Peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain

yang ada di sekitar anak¹. Maka, perlu digunakan beragam media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan anak usia dini baik berupa media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka².

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa sekolah PAUD di daerah Sleman DIY, pembelajaran PAUD umumnya menggunakan video, kartu dan beberapa mainan fisik untuk menambah pengetahuan anak serta melatih kognitif dan motorik untuk anak. Selain itu, ada pula yang menggunakan pengamatan langsung untuk mengenal lingkungan sekitar sehingga anak betul – betul mengetahui beberapa jenis hewan dan tumbuhan, serta benda – benda di sekitar lingkungannya. Di sisi lain, beragam produk Teknologi Informasi (TI) yaitu software-software pembelajaran, telah merangkul fungsi audio-visual tersebut. Sehingga media TI dapat menjadi alternatif media pembelajaran konvensional. Salah contohnya yaitu game ilmu pengetahuan untuk usia tiga sampai tujuh tahun berbasis J2ME³. Selain itu, juga terdapat media pembelajaran berbasis web, beberapa situs pembelajaran untuk anak usia dini seperti Kidsclick.com, Starfall.com, Kids.nationalgeographic.com dll. Media pembelajaran tersebut akan memudahkan guru dan orang tua dalam merealisasikan tugas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dimaksud oleh UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14⁴.

Oleh karena itu, penulisan makalah ini ditujukan untuk merancang media pembelajaran bagi anak usia dini berbasis web guna menstimulus perkembangannya. Dengan fokus konten pembelajaran yang menyorot aspek perkembangan kognitif dengan standar perkembangan anak pada rentang usia 4 – 5 tahun dan tidak membahas segmen PAUD untuk anak yang mengalami gangguan perkembangan ataupun anak berkebutuhan khusus.

Media pembelajaran berbasis web dipilih, terhubung website merupakan salah satu *platform* yang cukup menjanjikan karena kemajuan teknologi sekarang sangat banyak yang berbasis online / terhubung dengan internet. Selain itu mudah diakses dengan kecepatan internet masa kini yang sudah mendukung kecepatan 4G LTE di beberapa propinsi di Indonesia. Dengan adanya website ini, beberapa aspek pengenalan seperti pengenalan warna, hewan dan tumbuhan bisa dilakukan dengan lebih praktis. Selain itu, website ini bisa diakses siapa saja dengan mudah sehingga lebih praktis.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Tumbuh Kembang anak

Seorang anak secara umum digambarkan dalam periode – periode, dengan perkiraan rentang usia di tiap periode. Penggolongan periode perkembangan yang paling luas digunakan menggambarkan perkembangan seorang anak dalam istilah tahap – tahap berikut : periode prakelahiran; masa bayi; masa kanak – kanak awal; masa kanak – kanak tengah dan akhir dan masa remaja. Adapun masa kanak – kanak awal merupakan periode perkembangan yang terjadi mulai akhir masa bayi hingga sekitar usia 5 atau 6 tahun; kadang periode ini disebut tahun – tahun prasekolah. Selama

waktu tersebut, mereka mengembangkan keterampilan kesiapan sekolah (mengikuti perintah, mengenali huruf) ⁵.

Masa kanak – kanak awal (*early childhood*) merupakan periode perkembangan yang dimulai ketika masa bayi hingga anak mencapai umur 5 – 6 tahun. Anak belajar kemandirian dan mulai sedikit – sedikit bisa merawat diri. Beberapa keterampilan kesiapan sekolah seperti mengenali huruf dan mengikuti perintah mulai mereka kuasai. Bermain dengan teman sebaya menjadi penyebab anak menghabiskan waktu mereka. Periode ini berakhir biasanya ketika anak memasuki Kelas satu Sekolah Dasar.

2.2 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal ⁶.

2.3 Aspek dan Standar Perkembangan Anak

Standar ini berisikan seperangkat kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh anak sesuai dengan tahapan usianya, yaitu

- a. Standar Perkembangan anak usia lahir - 1 tahun
- b. Standar Perkembangan anak usia 1 – 2 tahun
- c. Standar Perkembangan anak usia 2 – 3 tahun
- d. Standar Perkembangan anak usia 3 – 4 tahun
- e. Standar Perkembangan anak usia 4 – 5 tahun
- f. Standar Perkembangan anak usia 5 – 6 tahun

Berhubung batasan yang akan dibahas adalah standar perkembangan anak usia 4 - 5 tahun, maka standar perkembangannya meliputi: (1) aspek moral dan nilai – nilai agama; (2) aspek sosial, emosional, dan kemandirian; (3) aspek bahasa; (4) aspek kognitif; (5) aspek fisik / motorik; (6) aspek seni. Adapun aspek kognitif sebagai berikut: (a) standar perkembangannya adalah anak mampu mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari; (b) perkembangan dasarnya adalah anak dapat mengenal klasifikasi sederhana; dapat mengenal konsep – konsep sains sederhana; dapat mengenal bilangan; dapat mengenal bentuk geometri; dapat memecahkan masalah sederhana; dapat mengenal konsep ruang dan posisi; dapat mengenal ukuran; dapat mengenal konsep waktu; dapat mengenal berbagai pola; dapat konsep pengetahuan sosial sederhana ⁷.

2.4 Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat

dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk - bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam ⁸.

Alasan perlunya penggunaan media pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran adalah dikaitkan dengan tugas yang diemban guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan, membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang telah ditetapkan dan relatif terbatas. Media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual ⁹.

2.5 Perbandingan Website Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Web merupakan fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya. Adapun PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) merupakan salah satu *script* (perintah – perintah program) *server side* yang sangat populer diterapkan dalam sebuah situs web. Situs / web dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu web statis dan web dinamis ¹⁰. Berikut ini Tabel 2.1 menampilkan perbandingan beberapa website pembelajaran untuk anak usia dini.

Tabel 2.1 Perbandingan Website Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Screenshot halaman	Alamat	Deskripsi
	Kidsclick.com	adalah website mesin pencarian untuk anak – anak , dengan hasil pencarian yang sudah disesuaikan untuk usia anak
	www.ixl.com	Ixl.com adalah sebuah website pembelajaran untuk anak usia dini, berisi beberapa soal yang sederhana untuk anak
	Kids.nationalgeographic.com	Berisi tentang pengenalan alam, tumbuhan, dan binatang kepada anak dengan kemasan konten yang menarik.

Screenshot halaman	Alamat	Deskripsi
	Starfall.com	<p>adalah website pembelajaran anak usia dini dengan pengenalan huruf, belajar membaca, matematika sederhana, dan sebagainya</p>

3. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian berisi langkah-langkah penelitian meliputi studi pustaka, pengumpulan data, analisis dan perancangan.

3.1 Studi Pustaka

Dilakukan dengan pencarian literatur yang relevan dengan masalah yang diteliti, yaitu literatur tentang pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, dan tentang psikologi perkembangan (fokus pada perkembangan anak di usia dini). Sumber dari studi pustaka ini adalah buku, jurnal, dan undang – undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

3.2 Pengumpulan Data

Pembelajaran untuk anak usia PAUD sejatinya dalam format belajar sambil bermain. Maka data yang dibutuhkan adalah materi permainan sebagai konten pembelajaran website dan konsep untuk menyesuaikan tampilan website sesuai kebutuhan anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun. Data tersebut diperoleh dari pengasuh PAUD (dalam penelitian ini adalah Ibu Ulfa dari PAUD Mutiara Qur’ani, Lempongsari, Sleman dan Ibu Rahma dari KB Ar Rahmah, Ngemplak, Sleman) dan dosen Psikologi UII yaitu Ibu Resnia, kepala PUSKAGA (Pusat Kajian Anak dan Keluarga) UII, dengan cara melakukan dialog langsung dengan narasumber.

3.3 Analisis

Website pembelajaran untuk anak PAUD ini dinamakan “website YukMain”. Penggunaannya tentu saja adalah anak PAUD usia 4 -5 tahun, namun penggunaan website ini harus dengan pengawasan orang yang lebih dewasa. Dengan rincian, anak memberikan masukan dalam memilih permainan dan guru PAUD / orang tua /pengasuh yang mengeksekusi. Namun untuk beberapa anak yang sudah bisa bermain komputer, laptop dan sejenisnya, mereka bisa melakukannya sendiri, tentu saja masih harus dengan pengawasan orang dewasa.

Penentuan fitur – fitur YukMain didasarkan pada beberapa indikator perkembangan dasar pada aspek kognitif sebagaimana yang disebutkan dalam bagian 2.3. Merujuk pada teori tersebut, dipilih 5 fitur dari website Yuk Main yaitu Kenal Gambar, Kenal Warna, Hitung Gambar, Mewarnai, dan Sambung Titik.

Kenal Gambar dan Mewarnai dibuat untuk mengenalkan anak terhadap konsep sains sederhana. Pengenalan gambar dan suara hewan dan tumbuhan pada fitur Kenal Gambar bisa cukup menambah wawasan sains sederhana pada anak. Selain itu, pengetahuan anak tentang hewan di sekitarnya bisa digunakan anak sebagai referensi untuk memberi warna pada fitur Mewarnai. Pembuatan Kenal Warna sebagai salah satu fitur di YukMain adalah sebagai sarana pengenalan bentuk geometri sederhana pada anak. Fitur Hitung Gambar dibuat untuk memenuhi indikator perkembangan dasar yaitu mengenal bilangan dengan cara menghitung gambar yang tersedia. Fitur terakhir, yaitu sambung titik dibuat agar anak bisa mengenal pola hingga membentuk suatu gambar tertentu. Pembelajaran dengan YukMain cukup sederhana, berdasarkan fitur – fitur yang tersedia nantinya anak tinggal memilih permainan yang disukai kemudian anak memainkan permainan tersebut.

Sebelum aktivitas perancangan, perlu dilakukan beberapa analisis kebutuhan untuk pembangunan website YukMain yaitu: analisis untuk kebutuhan masukan (*input*), kebutuhan proses, kebutuhan pengeluaran (*output*), serta kebutuhan untuk antarmuka. Penjabaran analisis kebutuhan secara rinci pada bagian ke 4.

3.4 Perancangan Website

Perancangan merupakan tahapan yang harus ditempuh sebelum pembuatan kode program (tahap implementasi). Tujuan perancangan website Yuk Main yakni untuk memberikan gambaran umum kepada user mengenai beragam fungsi/layanan yang disediakan oleh website Yuk Main. Berdasarkan keterangan dari Ibu Resnia selaku Kepala PUSKAGA (Pusat Kajian Anak dan Keluarga) UII, perhatian anak usia dini cenderung mudah teralihkan (sulit fokus pada suatu obyek dalam waktu lama). Oleh karena itu, apabila pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan bantuan media digital, khususnya website maka perancangannya dititikberatkan pada konten yang sesuai dengan kebutuhan PAUD dan didominasi oleh warna yang cerah agar anak lebih tertarik dan fokus, dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan. Perancangan media pembelajaran berbasis web untuk PAUD (website Yuk Main) meliputi kegiatan perancangan *use case*, *activity diagram*, basis data dan perancangan antarmuka yang akan dijabarkan lebih lanjut di bagian 5.

4. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses untuk menentukan kebutuhan – kebutuhan yang harus dipenuhi dalam website Yuk Main agar perangkat lunak sesuai dengan harapan pengguna. Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan masukan, kebutuhan proses dan kebutuhan keluaran. Admin memiliki hak dalam mengelola website,

adapun user (dalam hal ini guru, orangtua atau anak) dapat mengakses beragam menu yang telah disediakan untuk mendukung proses pembelajaran.

4.1 Kebutuhan Masukan

Kebutuhan masukan website YukMain adalah sebagai berikut : data username dan password, data gambar hewan dan tumbuhan, data gambar warna, data gambar nominal (untuk hitung gambar), data jawaban hitung gambar, data gambar polos (untuk mewarnai), data gambar sebagian (untuk sambung titik).

4.2 Kebutuhan Proses

Proses yang terjadi didalam website YukMain nantinya adalah sebagai berikut :

- a. Proses Login
Admin harus memasukkan data *username* dan *password* pada kotak dialog login. Kemudian sistem akan melakukan verifikasi data.
- b. Proses Bermain Mengenali Gambar
User (dalam hal ini guru/orangtua/anak) dapat bermain mengenali gambar dengan cara klik pada menu Kenali Gambar. Terdapat sebuah gambar dan nanti user menjawab nama hewan / tumbuhan dari gambar tersebut. Apabila sudah melewati waktu yang ditentukan akan ada suara jawaban hewan / tumbuhan tersebut.
- c. Proses Bermain Kenali Warna
User (dalam hal ini guru/orangtua/anak) dapat bermain mengenali warna dengan cara klik pada menu Kenali Warna. Ada objek sebagai pembatas warna dan user menjawab nama warna dari gambar tersebut. Apabila sudah melewati waktu yang ditentukan akan ada suara jawaban warna tersebut.
- d. Proses Hitung Gambar
Permainan ini dilakukan dengan cara klik pada menu navigasi Hitung Gambar, kemudian ada matematika sederhana dengan angka yang diganti objek semisal buah atau sayur. User memasukkan input jawaban.
- e. Proses Mewarnai
User melakukan akses ke menu ini kemudian akan ada gambar kosong untuk diwarnai dengan beberapa pilihan warna yang ada.
- f. Proses Sambung Titik
Permainan ini dilakukan dengan cara menyambungkan titik – titik (dilakukan dengan *mouse*) dan membentuk sebuah objek.
- g. Proses Tambah Konten
Admin menambahkan konten dengan cara mengakses menu untuk admin kemudian upload konten kedalam web melalui halaman admin.
- h. Proses Ubah Konten
Admin bisa mengubah konten YukMain dengan cara mengakses menu admin kemudian melakukan editing deskripsi dan kelengkapan konten.
- i. Proses Hapus Konten

Admin bisa menghapus konten YukMain dengan mengakses melalui menu admin dan menghapus konten yang dibutuhkan.

4.3 Kebutuhan Keluaran

Keluaran dari YukMain ini adalah sebuah informasi yang didapat dari fitur – fitur yang sudah ditambah dengan masukan data jawaban. Informasi tersebut meliputi:

- a. Notifikasi berhasil/gagal login
- b. Informasi gambar (gambar binatang ,sayur ,dan sebagainya)
- c. Informasi warna
- d. Informasi hasil hitung gambar (berupa popup)
- e. Informasi hasil mewarna
- f. Informasi objek hasil sambung titik.
- g. Notifikasi berhasil/gagal tambah konten
- h. Notifikasi berhasil/gagal ubah konten
- i. Notifikasi berhasil/gagal hapus konten

4.4 Kebutuhan Antarmuka

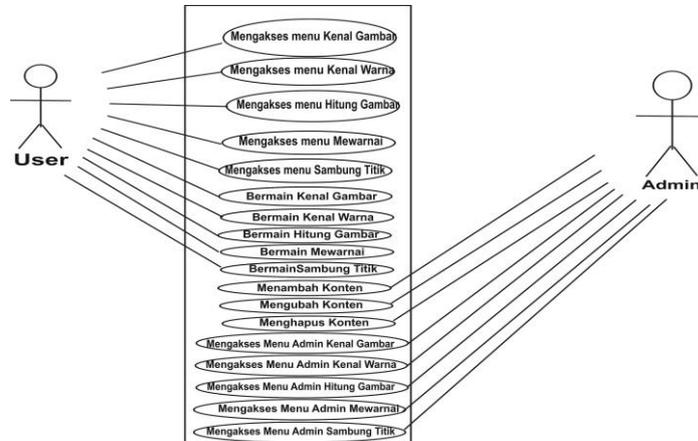
Kebutuhan antarmuka dalam YukMain terdiri atas halaman admin untuk mengelola konten web dan halaman user yang berisi menu Kenal Gambar, Kenal Warna, Hitung Gambar, Mewarnai, dan Sambung titik. Rancangan antarmuka menggunakan kotak dialog untuk login admin, *textfield* untuk mengisikan *username* dan *password* admin, *textfield* untuk menambah dan mengubah konten, kotak dialog untuk notifikasi berhasil/gagal sebagai respon dari proses login, proses tambah, ubah dan hapus konten. Tombol ok, tombol cancel, tombol simpan, tombol ubah dan tombol hapus. Selain itu juga diperlukan *timer* pada menu permainan di halaman user, diperlukan penyertaan suara pada semua menu permainan dan penyediaan menu bantuan yang berisi petunjuk permainan.

5 Perancangan

Rancangan pembangunan website Yuk Main terdiri atas perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, tabel basis data dan antarmuka. Adapun *tools* yang dipakai dalam aktivitas perancangan *use case*, *activity diagram* dan antarmuka yaitu software CorelDraw X7 sedangkan untuk tabel basisdata dibuat dengan menggunakan fasilitas PhpMyAdmin.

5.1 Perancangan Use case Diagram

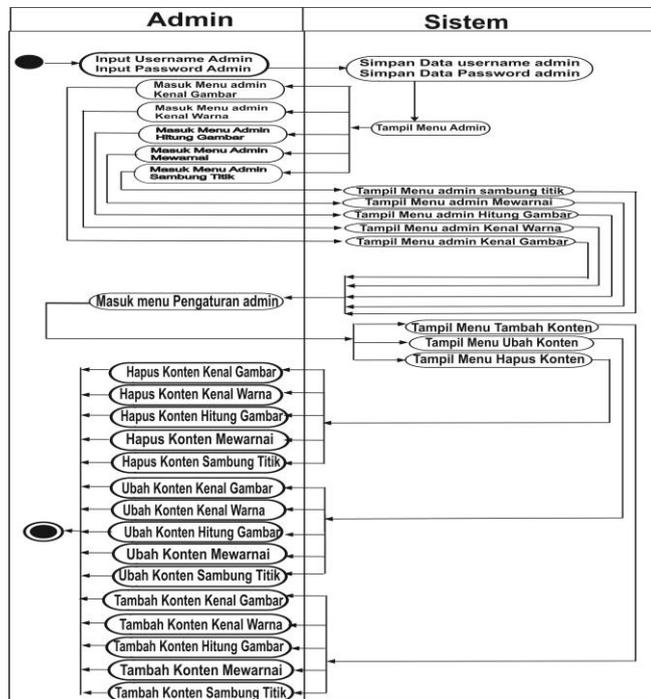
Use case diagram ini terdiri dari dua aktor, yaitu user dan admin. User bisa mengakses menu permainan dan melakukan input jawaban permainan. Sedangkan admin bisa menambahkan konten, mengubah konten, dan menghapus konten. Use case diagram ditunjukkan oleh gambar 5.1 berikut ini.



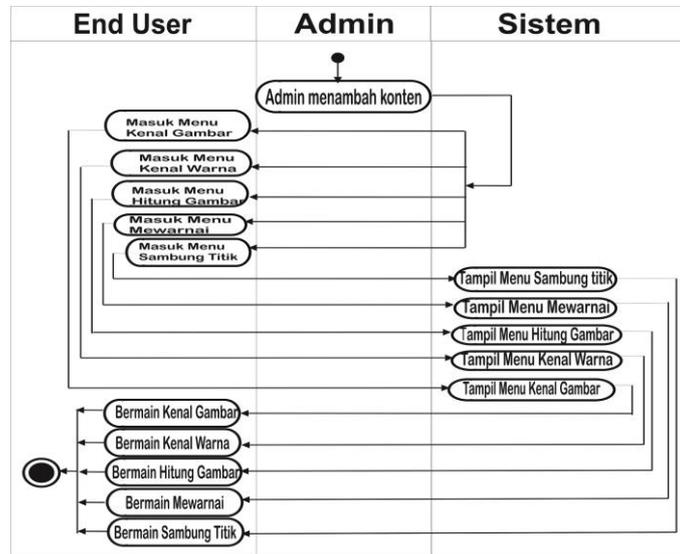
Gambar 5.1 Use Case Diagram

5.2 Perancangan Activity Diagram

Activity Diagram adalah sebuah diagram yang merepresentasikan aktivitas alur kerja suatu sistem. Dalam activity kali ini yang akan ditampilkan adalah aktivitas dari user dan aktivitas dari admin. Activity diagram ditunjukkan oleh gambar 5.2 dan gambar 5.3 berikut.



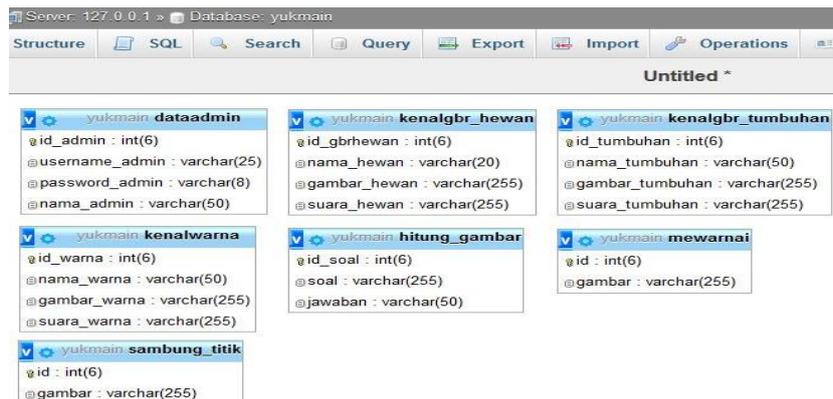
Gambar 5.2 Activity Diagram Admin



Gambar 5.3 Activity Diagram User

5.3 Perancangan Tabel Basis Data

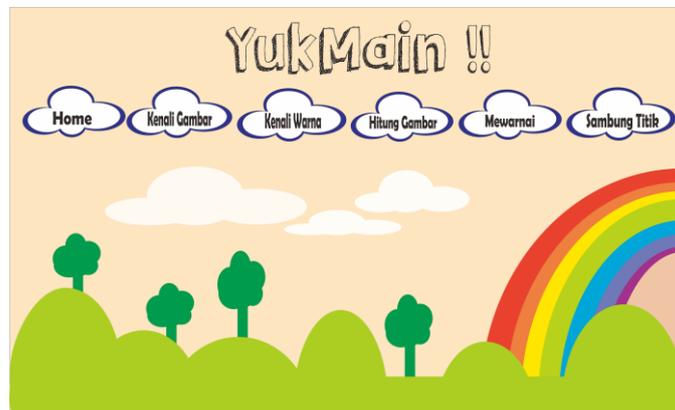
Tabel yang terdapat pada basis data YukMain ada 7 buah. Ketujuh tabel yang ada dalam YukMmain adalah tabel dataadmin yang menyimpan data-data yang akan digunakan dalam proses login ; tabel kenalgbr_hewan yang menyimpan data gmban dan suara hewan; tabel kenalgbr_tumbuhan yang menyimpan data nama, suara dan gambar tumbuhan; tabel kenalwarna yang berisi data nama, suara dan gambar warna; tabel hitung_gambar, tabel mewarnai, dan tabel sambung_titik. Tabel basis data Yuk Main ditunjukkan oleh gambar 5.4 berikut.



Gambar 5.4 Tabel YukMain

5.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka website Yuk Main terdiri atas perancangan halaman admin dan halaman user. Admin dapat mengakses halaman admin setelah proses login berjalan dengan sukses. Kotak dialog login akan dimunculkan berupa popup untuk kemudahan. Pada halaman admin, admin dapat menambah, mengubah maupun menghapus konten web. Rancangan halaman muka website Yuk Main ditunjukkan oleh gambar 5.5, ini merupakan halaman yang dapat diakses user. Pada rancangan tersebut terdapat 6 titik navigasi. Pertama adalah home, yang kedua adalah Kenali Gambar, yang ketiga adalah Kenali Warna, yang keempat adalah Hitung Gambar. Navigasi kelima adalah Mewarnai, serta navigasi keenam adalah Sambung Titik.



Gambar 5.5 Rancangan Halaman Muka Website YukMain

Kenali gambar merupakan menu navigasi yang mengarahkan user pada permainan mengenali gambar tumbuhan dan binatang. Kenali warna merupakan menu untuk permainan mengenal warna. Hitung gambar adalah menu untuk berlatih hitungan sederhana menggunakan objek tertentu. Sedangkan menu mewarnai merupakan menu untuk memberikan warna pada objek yang telah disediakan. Terakhir, menu sambung titik merupakan permainan dimana user akan menyambungkan titik – titik sehingga membentuk sebuah benda. Pada setiap halaman menu permainan tersebut, disediakan timer untuk memberi batas kesempatan anak menjawab, serta ada link untuk memilih gambar lain. Selain itu Popup juga ditampilkan sebagai respon ketika user selesai input jawaban di fitur – fitur YukMain. Latar belakang (*background*) untuk website Yuk Main cenderung polos, namun penguatan warna diarahkan pada objek agar anak terfokus pada objek tersebut.

6 Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Perancangan media pembelajaran untuk PAUD berbasis website (website Yuk Main) dikhususkan untuk anak usia 4-5 tahun dan menyasar standar perkembangan aspek kognitif
- b. Perancangan antarmuka web Yuk Main didominasi oleh warna yang cerah dan *background* yang polos, penguatan warna diarahkan pada objek agar anak lebih tertarik dan terfokus pada objek.
- c. Website YukMain dirancang terdiri dari 5 fitur, yaitu Kenal Gambar, Kenal Warna, Hitung Gambar, Mewarnai, dan Sambung Titik.

Referensi

1. Syaodih.E. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Diakses pada 1 Mei 20016 dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ernawulan_syaodih/Psikologi Perkembangan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ernawulan_syaodih/Psikologi%20Perkembangan.pdf).
2. Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. VIII. No. 2, 1 – 10.
3. Dedy, I. Martiana, E. Fathoni, K (2010). *Game Ilmu Pengetahuan Untuk Usia Tiga Sampai Tujuh Tahun Berbasis J2me*. Diakses pada 1 Mei 20016 dari <http://digilib.its.ac.id/game-ilmu-pengetahuan-untuk-anak-usia-tiga-sampai-tujuh-tahun-berbasis-j2me-14646.html>
4. Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
5. Santrock, W.J. (2007). *Perkembangan Anak* (diterjemahkan oleh Mila Rachmawati, S.Psi dan Anna Kuswanti). Jakarta : Erlangga
6. Hasan, M. (2009). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta : Diva Press.
7. Pusat Kurikulum Balitbang. (2007). *Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas.
8. Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
9. Zaman, B. Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru. Bandung : Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
10. Wahana Komputer. (2006). *Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP*. Yogyakarta : Andi.