
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK TKN MASIGIT TA 2022/2023 MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR

Maman Masyhuri¹, Sopian², Muhlasin³
Email : mamanmasyhuri@gmail.com¹, sopian@binabangsa.ac.id²,
muhlasin@binabangsa.ac.id³
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa

Tgl. Diterima	Tgl. Revisi	Tgl. Disetujui	Tgl. Terbit
13 Mei 2024	23 Mei 2024	27 Mei 2024	29 Mei 2024

ABSTRACT

Education must be given to children from an early age, letters and numbers are the basis for children learning to read and count. Learning to recognize letters and numbers must be taught to children aged 4 to 6 years. So far, learning at TKN Masigit still uses books and blackboards which are less attractive. When teachers read books and teach students to follow the orders given by the teacher, not all students can focus and this activity is very boring, so students fall behind in their lessons. The aim of this research is to produce an interactive learning media application regarding the introduction of letters and numbers as a learning medium at TKN Masigit that is more interesting and easy to learn, data collection methods using observation, interviews, data collection, data processing, and results. Meanwhile, the system development method uses the waterfall method and the application uses Smart App Creator 3. With the interactive learning media application, the introduction of letters and numbers can attract young children to learn and make children understand letters and numbers more quickly due to its attractive appearance and easy to use.

Keywords: *Early Age, Learning Media, Letters and Numbers, Waterfall*

ABSTRAK

Pendidikan harus sudah mulai diberikan kepada anak-anak sejak dini, huruf dan angka merupakan dasar untuk anak dalam belajar membaca dan menghitung. Pembelajaran pengenalan huruf dan angka wajib diajarkan kepada anak yang berusia 4 sampai dengan 6 tahun. Selama ini pembelajaran di TKN Masigit masih menggunakan buku dan papan tulis yang kurang menarik. Pada saat guru membacakan buku dan mengajarkan siswa untuk mengikuti perintah yang diberikan oleh guru tidak semua siswa dapat fokus dan kegiatan ini sangat membosankan, sehingga siswa tertinggal dalam pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif tentang pengenalan huruf dan angka sebagai media belajar di TKN Masigit yang lebih menarik dan mudah dipelajari, metode pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, pengumpulan data, pengolahan data, dan hasil. Sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* dan aplikasi menggunakan *Smart App Creator 3*. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka dapat menarik anak-anak usia

dini untuk belajar dan membuat anak-anak lebih cepat memahami huruf dan angka dikarenakan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

Kata Kunci: Usia Dini, Media Pembelajaran, Huruf dan Angka, *Waterfall*

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti dari detik demi detik sejak manusia lahir sampai meninggal. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya juga lingkungannya. Oleh karena itu pendidikan anak-anak semakin penting, mengingat perkembangan anak pada masa itu berada pada masa aktif. Menurut Sujana (2019) Pendidikan merupakan jalan untuk menyokong jiwa-jiwa siswa-siswi dari lahir dan batin, dari sifat kondratinya menuju ke arah kemajuan manusia ke arah lebih baik. Huruf dan angka merupakan dasar untuk anak dalam belajar membaca dan menghitung. Sebelum bisa membaca dan menghitung anak diperkenalkan terlebih dahulu bentuk dan jenis-jenis tampilan huruf dan angka. Pembelajaran pengenalan huruf dan angka wajib diajarkan kepada anak yang berusia 4 sampai dengan 6 tahun. Pada umumnya anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK.

Pada masa sekarang ini anak - anak sudah mulai bisa menggunakan *mobile phone* sebagai penunjang keinginan anak untuk bermain *game*. Khususnya untuk anak - anak rentang usia 4 sampai 6 tahun sudah senang bermain game maka akan menyebabkan anak malas dalam belajar, hal ini menyebabkan anak akan lebih senang bermain game dari pada belajar. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, sehingga media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini saat ini adalah media pembelajaran interaktif yaitu belajar sambil bermain

Dalam melewati permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung guru untuk menyampaikan pembelajaran khususnya pada pengenalan huruf dan angka. Berdasarkan ide yang diperoleh penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran dasar untuk anak yang masih belajar di usia dini untuk belajar dan bermain dengan menggunakan *mobile phone* yang mempunyai sistem operasi Android dengan fitur aplikasi pembelajaran dasar huruf dan angka supaya memudahkan anak dalam belajar secara interaktif dan edukatif dalam belajar.

Atas dasar itulah dilakukan penelitian untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *Mobile Phone* dengan sistem android yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran khususnya pada pengenalan huruf dan angka dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Tkn Masigit Ta 2022/2023 Menggunakan Smart App Creator”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengembangan

Menurut (Dzulfiqar, 2018, p. hal. 19.) Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

2.2. *Waterfall*

Menurut (Wahid, 2020) Metode *waterfall* adalah metode yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak.

2.3. Media Pembelajaran

Menurut (Arsyhar, 2020:8) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2.4. Pengenalan Huruf

Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, tetapi kemampuan harus dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca (Tiningsih, Emi, 2020: 8).

2.5. Pengenalan Angka

Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014 memuat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan lingkup perkembangan kognitif mengenai konsep bilangan dan angka. Standar tersebut menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun, yang termasuk kelompok A di dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak, dapat menyebutkan angka 1-10.

2.6. Smart App Creator

Menurut (Prokoso, 2020) *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi untuk membuat aplikasi mobile android dan iOS tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5 dan exe.

2.7. Flowchart

Menurut Wibawanto (2017:20) *Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis untuk melengkapi data penelitian yang dilakukan menggunakan:

1. Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung objek penelitian. Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati secara langsung terhadap proses pembelajaran di TKN Masigit.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan suatu kegiatan pengumpulan data dengan melakukan komunikasi langsung dengan pihak yang berwenang dan terkait, seperti pihak kepala sekolah TKN Masigit dan para pengajar untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian.

3. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua aspek, yaitu deskripsi dan refleksi. Catatan deskripsi merupakan data alami yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan dialami sendiri oleh penelitian tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai.

Sedangkan catatan refleksi yaitu catatan yang memuat kesan, komentar tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya. Untuk mendapatkan catatan ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan.

4. Pengolahan Data

Data yang berasal dari hasil wawancara dengan subyek penelitian yang didapat akan diseleksi oleh peneliti. Kumpulan data akan dipilih dan dikategorikan sebagai data yang relevan dan data yang mentah. Data yang mentah dipilih kembali dan data yang relevan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian akan disiapkan untuk proses penyajian data.

5. Hasil

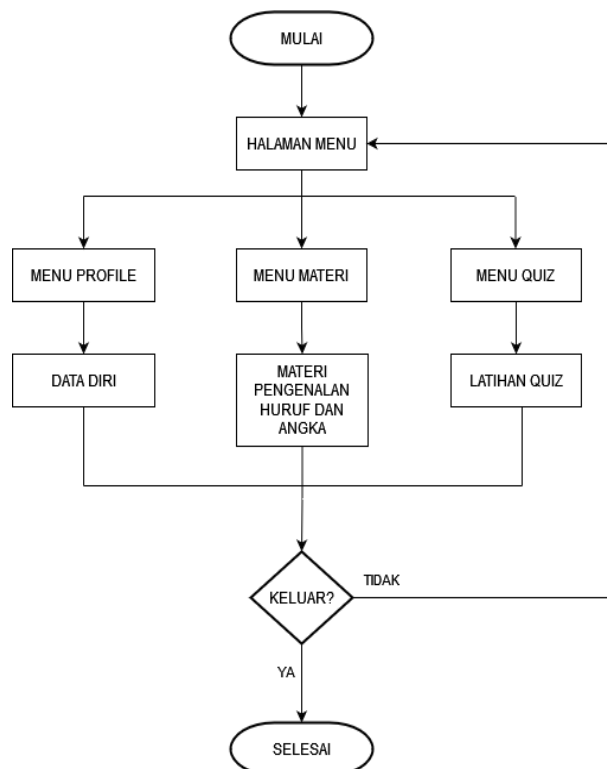
Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun sehingga memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Agar sajian data tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka sajian data dapat diwujudkan dalam bentuk matrik, grafis, jaringan atau bagan sebagai wadah panduan informasi tentang apa yang terjadi. Data disajikan sesuai dengan apa yang diteliti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dibutuhkan suatu sarana media pembelajaran untuk membantu anak usia dini dalam pembelajaran pada pengenalan huruf dan angka. Salah satu solusinya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka yang dapat membantu anak-anak dalam belajar adalah menggunakan media pembelajaran interaktif ini, media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk memotivasi semangat anak dalam belajar pengenalan huruf dan angka.

1. Rancangan Sistem *Flowchart*

Pada Aplikasi Pengenalan Huruf Abjad Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Smart App Creator*, *Flowchart* diagram digunakan untuk menggambarkan proses proses bagaimana proses sistem informasi yang dibuat.



Gambar 1. Flowchart Diagram

2. Implementasi Aplikasi

Rancangan antar muka Aplikasi merupakan penjelasan secara terperinci yang harus dibuat untuk mendefinisikan bagian dari tampilan dalam mendesign tampilan Aplikasi tersebut. Berikut ini merupakan tampilan Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada TKN Masigit.

1. Rancangan Halaman *Starting Page*

Rancangan pertama yaitu halaman *starting page*, halaman ini akan menampilkan logo dari aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 2. Halaman *Starting Page*

2. Rancangan Halaman Pembukaan

Rancangan kedua yaitu halaman pembukaan, halaman ini akan menampilkan logo aplikasi, judul dari materi yang akan di pelajari, dan *tools play* yang akan menuju ke halaman berikutnya.



Gambar 3. Rancangan Halaman Pembukaan

3. Rancangan Halaman Menu

Rancangan ketiga yaitu halaman menu, halaman ini akan menampilkan logo kota serang, logo tut wuri handayani dan nama TK yang diteliti. Beserta point-point yang terdapat di aplikasi media pembelajaran seperti *profile*, Materi dan Quiz.



Gambar 4. Rancangan Halaman Menu

4. Rancangan Halaman *Profile*

Rancangan keempat yaitu halaman *profile*, pada halaman ini akan menampilkan logo kota serang dan logo tut wuri handayani serta memberi kesempatan kepada peniliti untuk memperkenalkan diri.



Gambar 5. Rancangan Halaman *Profile*

5. Rancangan Halaman Materi

Rancangan kelima yaitu halaman materi, pada halaman ini akan menampilkan materi Huruf, dan Angka, menu ini berfungsi untuk mengakses berbagai materi yang tersedia.



Gambar 6. Rancangan Halaman Materi

6. Rancangan Halaman Nilai Akhir

Rancangan kesembilan yaitu halaman nilai, pada halaman ini akan menampilkan nilai akhir setelah mengerjakan quiz sebelumnya.



Gambar 7. Rancangan Halaman Nilai Akhir

5. KESIMPULAN

Dari pembahasan pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka dapat menarik anak-anak usia dini untuk belajar dan membuat anak-anak lebih cepat memahami huruf dan angka dikarenakan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.
- 2) Guru sangat terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan media interaktif tersebut, dalam penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

- 3) Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran interaktif bagi pendidik dalam menyampaikan materi huruf dan angka selain media papan tulis.

6. REFERENSI

- [1] Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- [2] Dzulfiqar, A. F. (2018). Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran menggunakan aplikasi android dalam meningkatkan efektifitas belajar pendidikan agama islam kelas x sekolah menengah atas negeri 3 kota Mojokerto.
- [3] Abdul Wahid, Aceng. 2020. Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*.
- [4] Asyhar, Rayandra. 2020. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- [5] Tiningsih, Emi, D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, Vol.8(2), 399–408. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/%20ED/article/view/1729>
- [6] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- [7] Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator. *Ilmu Pendidikan*, 150-160.
- [8] Wibawanto, W (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.