

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI BERBASIS ANDROID

Nadia Intan Permata Hati
STMIK Amikom Surakarta
Email: nadiaintan1578@gmail.com

Abstract

Education is an effort made to develop the abilities and personality of each individual through the process of certain activities (for example using interactive learning media) as well as the interaction of each individual with their environment to become human beings who are useful for the surrounding community, dominant learning is not only done face to face but can be done by not face to face using interactive media through web-based applications, the method applied is using the addie Addie method is a generic learning model in providing learning materials that can be used, this method is often applied in a systematic approach. in the addie method using stages to collect some data, namely by interviews and observations, in the addie method required system development. the development of the addie system used is analysis, design, development, implementation.

Keywords: media, interactive learning, applications

Abstrak

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian setiap individu melalui proses dalam kegiatan tertentu (misalnya memakai media pembelajaran interaktif) serta interaksi setiap individu dengan lingkungannya untuk menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat sekitar, pembelajaran dominan tidak hanya dilakukan dengan tatap muka tetapi bisa dilakukan dengan secara tidak tatap muka memakai media interaktif melalui aplikasi berbasis web, metode yang diterapkan yaitu memakai metode addie. Addie adalah model pembelajaran generik dalam menyediakan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan, metode ini sering diterapkan dalam pendekatan sistematis. dalam metode addie menggunakan tahapan untuk mengumpulkan beberapa data yaitu dengan wawancara dan observasi, dalam metode addie dibutuhkan pengembangan sistem. pengembangan sistem addie yang digunakan yaitu analisis, desain, depelop, implementasi.

Kata kunci: media, pembelajaran interaktif, aplikasi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian setiap individu melalui proses dalam kegiatan tertentu (misalnya memakai media pembelajaran interaktif) serta interaksi setiap individu dengan lingkungannya untuk menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat sekitar (Novianti and Garzia 2020). Keberhasilan suatu pendidikan dapat dipengaruhi oleh guru dan peserta didik.

Seiring berjalannya waktu banyak terjadi perkembangan di segala bidang kehidupan. Apalagi perkembangan dalam bidang pendidikan. Sekarang banyak pendidikan yang mulai mengarah ke arah digitalisasi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar contoh memakai media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan akan mempermudah pembelajaran pada anak usia dini untuk mengenal angka, huruf, binatang, buah dan mewarnai karakter hewan.

Pada jurnal ini penulis akan menggunakan media interaktif berbasis mobile untuk membuat media interaktif yang nantinya akan dipakai untuk anak-anak. karena anak-anak

zaman sekarang memiliki ketergantungan terhadap gadget, berdasarkan hasil penelitian (Novianti and Garzia 2020) menyatakan bahwa 42,1% dari kebanyakan anak prasekolah yang sudah diberikan gadget relatif tinggi terbukti penggunaan gadget pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game, media yang digunakan dalam pembelajaran interaktif yaitu memakai Mit App Inventor merupakan platform untuk memudahkan proses pembelajaran tanpa harus menggunakan Bahasa pemrograman yang begitu banyak.

Alasan penulis membuat media interaktif berbasis mobile yaitu untuk mempermudah anak usia dini dalam melakukan pembelajaran mengenal Huruf, Angka, Binatang dan Buah.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Interaktif

Media Interaktif adalah media yang menggabungkan antara teks, grafik dan suara untuk menyampaikan sebuah pesan dan informasi, dengan menghubungkan tools yang memungkinkan pemakaian melalui navigasi dan komunikasi (Citra Kunia putri dan trisna insan Noor 2013).

Gadget

Dirangkum dari kartini, ketut sepdyana dan putra Mengenal media interaktif banyak sekali platform-platform yang bisa dipakai salah satunya gadget. Gadget adalah teknologi canggih tetapi tidak dapat dipertanyakan lagi ternyata gadget secara tidak langsung berdampak negatif maupun positif, dampaknya pun tidak terbatas namun telah meluas ke semua kalangan baik anak usia dini maupun remaja dan orang tua, dampak dari gadget sendiri yaitu malas untuk belajar dan beraktivitas (Kartini, Ketut Sepdyana, Putra 2020).

Android

Dirangkum dari widiastika, Hendracipta dan Syachruroji Dalam gadget memiliki beberapa versi salah satunya android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux, android sendiri juga tidak lepas dari pengembang utama yaitu google yang mengakuisisi android dalam sebuah platform (Widiastika, Hendracipta, and Syachruroji 2020).

Aplikasi Mit App Inventor

Dirangkum dari Ariana Dalam pengembangan sebuah sistem android kita bisa memakai aplikasi mit app inventor. Mit App Inventor adalah perangkat yang sangat populer karena tersedianya aplikasi mobile yang mudah digunakan, aplikasi mobile meningkatkan minat anak untuk belajar edukasi mengenal hewan, huruf, buah dan angka (Ariana 2016).

Algoritma

Dirangkum dari Effendi **Aplikasi** mit app inventor membutuhkan alur untuk mengerjakan project yaitu memakai algoritma. Algoritma adalah bentuk upaya operasi yang disusun dengan logis serta sistematis untuk suatu masalah untuk menghasilkan suatu output tertentu (Effendi 2018).

Use Case Diagram

Dirangkum dari Astuti, Ariyadi dan Sumaryanti, untuk menjabarkan sebuah aplikasi terdapat use case diagram untuk jalanya sebuah aplikasi. Use case diagram adalah interaksi antara sistem dan aktor, cara kerja use case diagram yaitu bekerja dengan cara mendeskripsikan antar user pengguna dengan sistem melalui sebuah sistem yang digunakan (Astuti, Ariyadi, and Sumaryanti 2020).

Wawancara

Dirangkum dari sugiyono Dalam sebuah metode memiliki beberapa tahapan salah satunya wawancara. wawancara adalah teknik pengumpulan data digunakan untuk mendalami responden secara spesifik, dengan tatap muka menanyakan sebuah pendapat atau sebuah pertanyaan untuk digunakan dalam pengumpulan data (Sugiyono 2020 2022).

Observasi

Dirangkum dari dinasari, Budiman dan ayu megawaty Sebagai tahapan pengumpulan data tidak hanya wawancara saja melainkan juga observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data dalam observasi juga dibutuhkan pengamatan objek penelitian menyimpulkan dari apa yang diamati (Dinasari, Budiman, and Ayu Megawaty 2020).

Metode Addie

Dirangkum dari Ariana Selain itu dalam tahapan pengumpulan data digunakan wawancara dan observasi serta menggunakan metode addie, dalam objek multimedia digunakan addie. Addie adalah model pembelajaran generik dalam menyediakan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan, metode ini sering digunakan dalam pendekatan sistematis (Ariana 2016).

METODE

Menjelaskan tentang langkah-langkah atau alur dalam melakukan penelitian ini. Langkah pertama dimulai dengan pengumpulan data yang diperlukan penelitian ini. Langkah kedua data diolah dari data sudah didapatkan untuk dijadikan pertimbangan dalam membuat aplikasi berbasis mobile. Langkah ketiga membuat rancangan sistem dari data yang didapatkan. Langkah keempat mengembangkan aplikasi. Langkah kelima melakukan pengujian sistem aplikasi. Langkah keenam melakukan perbaikan sistem aplikasi. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah observasi, dan wawancara.

Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan secara langsung kepada objek dan calon pengguna untuk mendapatkan suatu data.

Wawancara

Dalam metode ini penulis mencari data informasi dengan bertanya kepada calon pengguna dan orang tua secara langsung untuk mendapat data.

Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai pada penelitian ini menggunakan metode addie. Dengan langkah-langkah analisis, Desain, Develop, implementasi dan tahap Evaluasi.

Analisis

Dalam tahap ini penulis melakukan pencarian data untuk mencari tahu penyebab terjadinya masalah.

Desain

Dalam langkah ini penulis melakukan pembuatan kerangka awal dalam pengembangan sistem berdasarkan hasil dari analyze.

Development

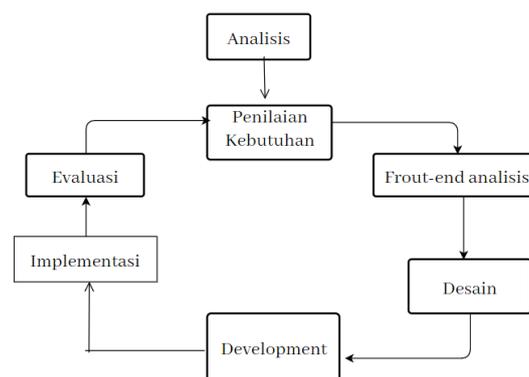
Dalam langkah ini penulis melakukan pembuatan dan pengembangan sistem berdasarkan hasil dari tahap desain.

Implementasi

Dalam langkah ini penulis melakukan uji coba untuk mengetahui apakah sesuai dengan permasalahan atau tidak.

Evaluasi

Dalam langkah ini penulis melakukan evaluasi sistem berdasarkan hasil Implement. Alur sebuah pengembangan sistem yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur pengembangan addie

Metode pengembangan dan penelitian terdapat 5 tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. berikut ialah gambar alur pengembangan dengan pendekatan Addie pada Gambar 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis mobile untuk memudahkan anak usia dini dalam pengenalan Huruf, Angka, Binatang dan Buah.

Data Hasil Observasi

Hasil observasi yang telah dilakukan penulis terhadap 10 anak pada lingkungan sekitar rumah penulis didapat informasi bahwa:

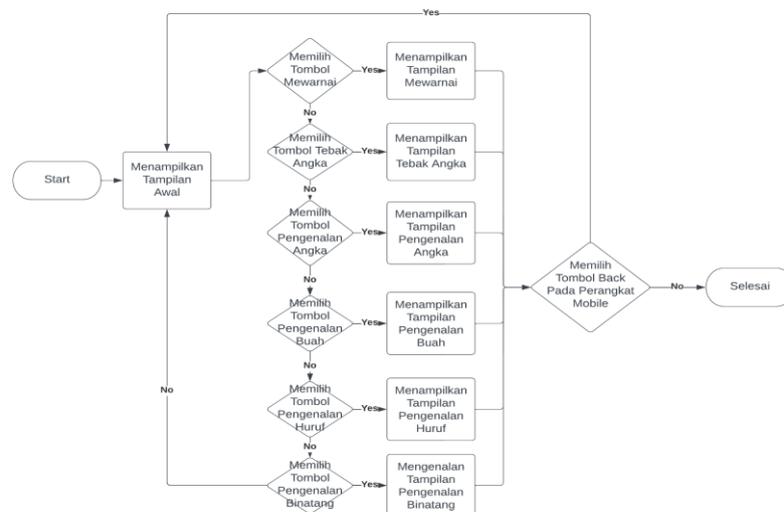
1. Anak usia dini kesulitan dalam mempelajari membaca dan menghafal huruf, buah, angka dan hewan
2. Anak usia dini sudah mulai memakai handphone
3. Anak usia dini malas untuk belajar karena sudah kecanduan gadget

Data Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan kepada anak usia dini dan orang tuanya yang di dapat mereka menyukai aplikasi media pembelajaran interaktif karna membantu pembelajaran anak mereka.

Desain

1) Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar 1. use case diagram diatas diketahui bahwa aktor yang bisa mengakses aplikasi hanya dibuat memiliki satu pengakses yaitu pengguna aplikasi atau user. untuk menu awal terdapat tampilan awal kemudian user bisa memilih tombol mewarnai, tebak angka, pengenalan angka, pengenalan buah, pengenalan huruf dan binatang ketika user mengklik salah satu tombol contohnya ketika di klik tombol mewarnai maka akan tampil screen mewarnai, setelah selesai ke screen mewarnai user mengklik tombol back maka akan kembali ke screen tampilan awal, begitupun seterusnya ketika di klik tombol yang lainnya.

Tampilan awal yaitu tampilan yang berisi halaman awal pada saat di run yang isinya menu mewarnai, mengenal huruf, angka, binatang dan buah



Gambar 3. Tampilan menu awal

Pada gambar 3. Tampi awal yang memuat tentang judul aplikasi serta menu-menu aplikasi yaitu mewarnai, tebak gambar, pengenalan buah, pengenalan angka, pengenalan huruf dan pengenalan binatang.

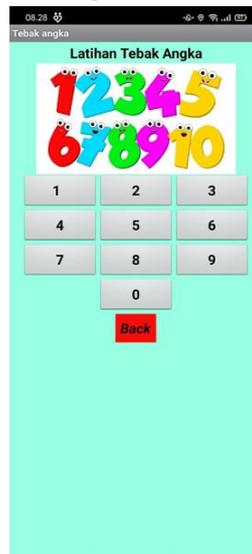
2) Tampilan ketika di klik screen menu menu mewarnai



Gambar 4. Mewarnai

Pada gambar 4. Ketika di klik menu mewarnai akan muncul di screen mewarnai yang sudah ada objeknya, pengguna tinggal mewarnai sesuka mereka.

3) Tampilan ketika di klik screen tebak angka



Gambar 5. Tebak angka

Pada gambar 5. Ketika di klik menu tebak gambar akan muncul latihan tebak gambar, perintahnya diminta untuk klik angka 3 jika yang di tekan 4 maka akan berbunyi “yah kamu salah manakah angka 3”.

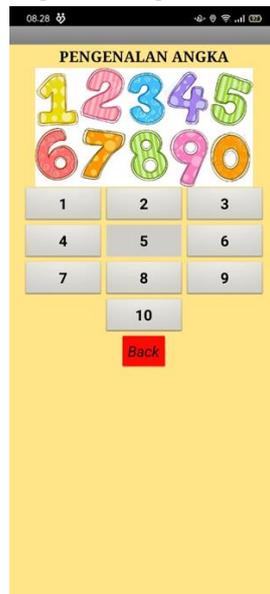
4) Tampilan ketika di klik screen mengenal buah



Gambar 6. Mengenal buah

Pada gambar 6. Ketika di klik menu pengenalan buah maka akan muncul ke screen mengenal buah jika di klik salah satu gambar buah akan muncul suara pemberitahuan yaitu ketika di klik melon maka akan muncul suara “buah melon”

5) Tampilan ketika diklik screen mengenal angka



Gambar 7. Mengetahui angka

Pada gambar 7. Ketika di klik menu pengenalan angka maka akan muncul ke screen pengenalan angka jika di klik angka 1 akan mengeluarkan suara “angka 1” membantu siswa/siswi untuk mempermudah dalam mengenal angka

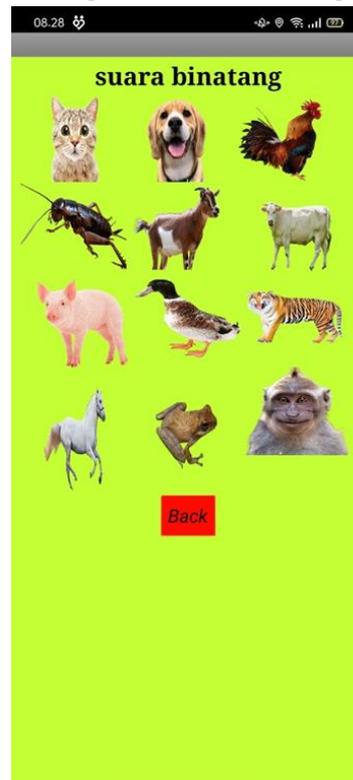
6) Tampilan ketika di klik screen mengenal huruf



Gambar 8. Mengetahui huruf

Pada gambar 8. Ketika di klik menu mengenal huruf akan tampil screen mengenal huruf, jika di klik huruf A maka akan mengeluarkan suara “huruf A” membantu mempermudah siswa/siswi untuk menghafal huruf-huruf.

7) Tampilan ketika di klik screen Mengenal suara binatang



Gambar 9. Mengenal suara binatang

Pada gambar 9. Ketika di klik menu suara binatang akan muncul ke screen mengenal suara binatang, jika di klik binatang ayam akan bunyi suara binatang yang di klik, untuk melatih motorik anak bahwa bunyi ayam seperti ini.

Implementasi

Hasil implementasi yang akan dilakukan akan diimplementasikan pada aplikasi berbasis mobile yang versi 6.1 pada perangkat yang dibutuhkan.

Evaluasi

Berdasarkan hasil implementasi ditemukan bahwa dari hasil uji coba yang sudah diuji anak-anak sangat senang karena bisa bermain sambil belajar melalui aplikasi berbasis android, dibuktikan dengan hasil pengumpulan data pada gambar berikut.



Gambar 10. Grafik hasil evaluasi

Berdasarkan gambar 10 hasil grafik diatas yang dilakukan pengujian dengan hasil kuesioner media interaktif ke anak-anak menunjukkan bahwa anak-anak cenderung minat ke pengenalan binatang dan mewarnai karna lebih di sukai sedangkan hasil yang tidak disukai dari pengenalan huruf karena memiliki nilai yang rendah. berdasarkan grafik hasil evaluasi penulis menyimpulkan bahwa media interaktif ini lebih efisien pada pengenalan binatang dan mewarnai dan kurang efisien pada pengenalan huruf dikarenakan sebagai berikut:

Kelebihan

Kurang lebih kebanyakan anak menyukai media interaktif pengenalan binatang karena mengeluarkan suara-suara yang unik dari binatang tersebut

Kekurangan

Anak-anak kurang suka pengenalan huruf karna hanya mengeluarkan suara saya jika di klik hurufnya

Saran

Media interaktif dibuat lebih menarik lagi agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar berbagai media interaktif yang tersedia.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa aplikasi media interaktif membantu anak usia dini untuk belajar dalam mengenal huruf, angka, binatang dan buah-buahan.

Saran

Saran untuk aplikasi media interaktif yaitu lebih diperbanyak fitur-fitur dan bahan pembelajaran yang lebih banyak dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, Riska. 2016. “濟無No Title No Title No Title,” 1–23.
- Citra Kunia putri dan trisna insan Noor, 2011. 2013. “Martin, G., & Pear, J. (2015). Modifikasi Perilaku. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.” *Analisis Pendapatan Dan Tingkat Kesejahteraan Rumah Tangga Petani* 53 (9): 1689–99.
- Dicky Juliansyach, M. . (2023). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(4), 1155–1166. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i4.753>
- Effendi, Yoyon. 2018. “Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor.” *Jurnal Intra-Tech* 2 (1): 39–48.
- Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, Nyoman Tri Anindia. 2020. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Ketut Sepdyana Kartini 1 Dan I

- Nyoman Tri Anindia Putra 2.” *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 3 (02): 8–12.
- Novianti, Ria, and Meyke Garzia. 2020. “Penggunaan Gadget Pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>.
- Pamungkas, P. . (2021). Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Sekolah Dasar Di Sdn 3 Bulusan Karangdowo Klaten. *Berajah Journal*, 2(1), 139–149. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.67>
- Setiawan, B. ., & Triase, T. (2023). Implementasi Desain Ui/Ux Aplikasi Ourticle Ke Dalam Aplikasi Berbasis Android. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(3), 805–818. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i3.665>
- Widiastika, Milda Asti, Nana Hendracipta, and Ahmad Syachruroji. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (1): 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>.
- Yanti Laily, D. ., & Triase, T. (2023). Implementasi Quality Assurance Dalam Pengembangan Aplikasi Ourticle Berbasis Android. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(3), 793–804. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i3.664>

