

Implementasi Aplikasi Nama Buah-Buahan Sebagai Media Edukasi Pada Penitipan Anak Usia Dini

Ari Yunus Hendrawan^{1) a)*}, Widia Novita Sari²⁾

STIMIK AKI PATI, Kabupaten Pati

^{a)} Jl. Kamandowo No. 13 Pati. 59163. Jawa Tengah, Indonesia

¹⁾ STIMIK AKI

*Email: aritubil2020@gmail.com

Diterima: 12 Oktober 2020; Disetujui: 20 Oktober 2020; Diterbitkan: 22 Oktober 2020

ABSTRAK

PAUD merupakan pendidikan yang diberikan oleh orang tua, penitipan anak atau lembaga pendidikan anak usia dini sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD memiliki kelompok sasaran anak usia 1-4 tahun yang biasanya disebut sebagai masa emas. Biasanya orang tua atau guru PAUD melakukan proses pembelajaran pengenalan jenis buah-buahan menggunakan poster dan majalah bergambar, hal ini menyebabkan anak-anak usia dini sulit untuk mengenali jenis buah-buahan karena media yang terbatas dan kurang efisien, sehingga menyebabkan anak-anak mudah bosan untuk belajar. Di zaman yang semakin canggih seperti saat ini, banyak orang yang memanfaatkan multimedia untuk melakukan proses belajar mengajar, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya, dengan tampilan yang lebih menarik dan tidak membosankan akan membuat anak-anak senang untuk belajar. Penggunaan aplikasi nama buah-buahan dapat mempermudah anak-anak usia dini dalam mengenal jenis buah sehingga proses belajar lebih menyenangkan.

Kata kunci : media edukasi, anak usia dini, pengenalan nama buah

PENDAHULUAN

Di Indonesia terdapat banyak jenis buah-buahan, dan anak usia dini sulit mengenal dan menghafal nama-nama buah tersebut. Hal tersebut menjadi masalah tersendiri bagi kalangan anak-anak untuk menghafal nama dan bentuknya. Pada proses pembelajaran masih menggunakan poster dan majalah bergambar. Proses penyampaian materi seperti itu menyebabkan kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Pada penelitian ini, penggunaan multimedia telah berkembang pesat. Multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan audio, video, teks dan gambar. Teknologi multimedia diharapkan dapat mempermudah anak usia dini dalam menghafal jenis-jenis buah.



Dengan menggunakan aplikasi belajar nama buah dapat meningkatkan semangat belajar dan menghafal pada anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Sebelumnya pernah ada penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya penelitian oleh Siti Nurajizah pada tahun 2016 dengan judul Implementasi *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. Aplikasi ini menampilkan daftar lagu anak-anak serta terdapat game dan quis.

Penelitian yang berikutnya tentang Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia yang dilakukan oleh Agus Budiman dkk pada tahun 2014. Aplikasi ini merupakan aplikasi interaktif sehingga dalam menggunakannya dengan memilih gambar pahlawan revolusi Indonesia dan memberikan informasi tentang biografi pahlawan-pahlawan Indonesia serta terdapat game yang dapat memberikan informasi tentang pahlawan revolusi Indonesia.

Kemudian penelitian selanjutnya tentang Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan aplikasi game edukasi. Tersedianya fitur bahasa asing yang terdapat pada materi game edukasi ini dapat menambah pengetahuan bagi anak-anak.

LANDASAN TEORI

A. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar grafik, suara, musik, dan sebagainya. Sistem multimedia yang dimaksud adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif [1].

B. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu [1].

C. Edukasi

Edukasi atau pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Pendidikan bisa

didapat secara formal maupun non ormal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institusi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain [2].

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Alat Pengumpulan Data

Penelitian yang penulis buat menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan wawancara yaitu sebagai berikut :

Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan [3].

Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai [3].

Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara membaca, memahami, mengkritik, dan *mereview* literatur dari berbagai macam sumber [4].

B. Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini, kami membatasi ruang lingkup populasi penelitian. Populasi yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah anak-anak usia dini yang berjumlah 10 anak sebagai sampel penelitian.

C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian

1. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, 4 November 2019 sampai dengan Rabu, 6 November 2019.

2. Tempat Pelaksanaan Penelitian

Kami mengadakan penelitian di tempat penitipan anak usia dini.

D. Cara Penggunaan Aplikasi

Berikut ini merupakan cara penggunaan aplikasi belajar nama buah :

1. Membuka playstore terlebih dahulu, kemudian cari aplikasi belajar nama buah, lalu download aplikasi.
2. Setelah aplikasi selesai di download kemudian buka aplikasi tersebut.

3. Kemudian masuk pada tampilan halaman utama yang terdapat 4 pilihan menu, yaitu : menu buah-buahan, menu tebak gambar, menu flip fruit, menu pasangan gambar.
4. Lalu klik menu yang di inginkan atau yang akan digunakan pada saat proses belajar.

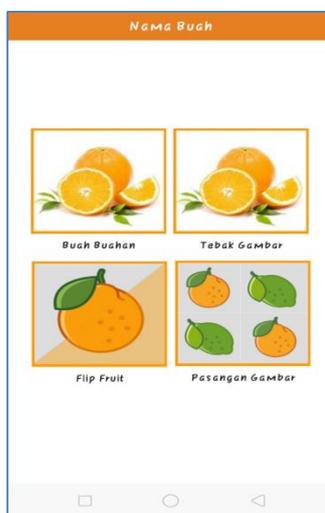
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Aplikasi

Pada tampilan aplikasi ini menunjukkan tampilan halaman utama dan menu-menu yang ada di dalam aplikasi. Tampilan aplikasi dibuat menarik dan banyak warna supaya anak-anak usia dini senang melihat tampilannya dan tidak cepat bosan saat menggunakan aplikasi ini.

Gambar buah pada aplikasi ini di buat menjadi dua jenis, yaitu dengan gambar buah nyata dan gambar animasi buah yang disertai suara nama buah yang muncul, supaya anak-anak bisa mengingat jenis buah-buahan dengan lebih mudah.

1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama terdapat beberapa pilihan menu, antara lain menu buah-buahan, menu tebak gambar, menu flip fruit, dan menu pasangan gambar. Untuk memilih menu, *user* tinggal klik pada menu yang di inginkan.

2. Tampilan Halaman Menu Buah-Buahan



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Buah-Buahan

Menu buah-bahan merupakan menu untuk penyampaian materi mengenal nama buah-buahan. Pada halaman tampilan menu buah-buahan terdapat beberapa jenis buah-buahan. Jika kita klik salah satu gambar buah yang kita pilih, maka akan keluar gambar, tulisan, dan suara sesuai nama buah yang dipilih.

3. Tampilan Halaman Menu Tebak Gambar



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Tebak Gambar

Pada tampilan halaman menu tebak gambar, terdapat dua gambar buah yang berbeda dan ada tulisan serta suara nama buah yang harus ditebak, untuk menebak gambar yang sesuai perintah, maka dengan cara memilih dan klik gambar yang sesuai.

4. Tampilan Halaman Menu Flip Fruit



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Flip Fruit

Pada tampilan halaman menu flip fruit, terdapat gambar bintang, jika di klik gambar bintang akan memutar balik menjadi gambar animasi buah dan terdapat suara nama buah tersebut.

5. Tampilan Halaman Menu Pasangan Gambar



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Pasangan Gambar

Menu pasangan gambar merupakan menu permainan atau game dalam aplikasi ini. Pada halaman menu pasangan gambar ini harus menemukan dua gambar buah yang sama.

B. Hasil Perbandingan

Pada tahap ini dilakukan proses belajar mengajar pada penitipan anak dengan jumlah 10 anak. Pada proses pembelajaran pengenalan nama buah dilakukan secara bersama dengan menggunakan aplikasi belajar nama buah sebagai media pembelajarannya. Efektifitas proses pembelajaran pengenalan nama buah dengan menggunakan aplikasi belajar nama buah dapat dilihat dengan tabel perbandingan sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan

Proses Pembelajaran Dengan Sistem Lama	Aspek-Aspek Perbandingan	Proses Pembelajaran Dengan Sistem Baru
50%	Kebosanan Dalam Belajar	30%
60%	Kreativitas Murid	80%

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Budiman and D. Ariani, "Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA)," vol. 4, no. 2, pp. 2–6, 2014.
- [2] P. Nama, H. Dan, and H. Dalam, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," pp. 184–190, 2014.
- [3] K. Bengkarlis, N. Sari, P. Dra, H. Syofia, and M. Si, "Kepuasan Wisatawan Terhadap Wisata Kuliner Di Objek Wisata Pantai Indah Selat Baru Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis," vol. 3, no. 2, pp. 1–13, 2016.
- [4] A. Kukuh, B. Waspodo, and N. Aeni, "Sistem Informasi Penerimaan dan Penyaluran Zakat dengan Distribusi Konsumtif Dan Produktif (Studi Kasus : Baitul Maal Wat Taamwil Masjid Al-Azhar Cabang Ciledug)," vol. 3, no. 2, pp. 1–12, 2010.
- [5] S. Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak," *J. PROSISKO*, vol. 3, no. 2, pp. 14–19, 2016.

BIODATA PENULIS

Ari Yunus Hendrawan, lahir di Kuala Kapuas 12 Agustus 1988, Magister Komputer dari Universitas Dian Nuswantoro dan bekerja sebagai Dosen di STIMIK AKI Pati.

Yuni Retno Asih, lahir di Pati 16 Juni 1998, Mahasiswa STIMIK AKI Pati, Progdi Sistem Informasi.

Widia Novita Sari, lahir di Pati 12 November 1997, Mahasiswa STIMIK AKI Pati, Progdi Sistem Informasi.

Ade Indra Prasetya Pradana, lahir di Pati 07 Juli 1997, Mahasiswa STIMIK AKI Pati, Progdi Sistem Informasi.