

PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF ABJAD BAGI ANAK BALITA BERBASIS ANDROID

Teuku Muhammad Johan

Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim
johantm1959@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat sehingga memudahkan kita dalam melakukan aktifitas. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah perkembangan dari Smartphone dengan system operasi android yang memberikan dampak besar pada kebiasaan pengguna device tersebut. Android merupakan sistem operasi open source yang memicu berbagai pihak untuk mengembangkan aplikasi pada system operasi android tidak terkecuali dengan aplikasi pembelajaran. Aplikasi Pembelajaran merupakan sebuah aplikasi yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari aplikasi pembelajaran ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah. Banyak aplikasi pembelajaran online maupun offline yang mengenalkan, mengajarkan tentang mengenal berbagai macam benda-benda khusus untuk anak sekolah. Namun banyak pembelajaran yang tersedia di internet mengenalkan benda-benda untuk anak usia dini yang pastinya belum mengenal bahasa asing. Sehingga dengan sedikitnya pembelajaran dengan menggunakan bahasa Indonesia untuk balita, maka banyak masyarakat lebih memilih aplikasi pembelajaran untuk anak usia sekolah karena kurangnya aplikasi pembelajaran untuk anak balita. Untuk itu dibuatlah aplikasi pembelajaran yang memberikan informasi mengenai pembelajaran interaktif pengenalan huruf khusus anak balita. Pembuatannya menggunakan CorelDraw X8 untuk mendesain tampilan dan objek yang ada di dalam pembelajaran, Adobe Animate cc 2018 untuk membuat aplikasi pembelajaran dan CoolEdit Pro Versi 2.1 untuk mengedit suara.

Kata kunci: *Aplikasi Edukasi, Huruf, Android.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi informasi yang masuk dalam dunia pendidikan dapat digolongkan kedalam dua macam sistem. Pertama adalah sistem perangkat komputer dan kedua adalah sistem jaringan berupa internet. Kedua sistem ini berkaitan antara satu dengan lainnya sehingga merupakan satu-kesatuan. Usaha pembaharuan dalam pembelajaran telah menggugah sebagian hati nurani yang mengerti arti penting pendidikan yang diakui memiliki peranan yang sentral dan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.

Pada tahap pembelajaran awal setiap orang tua pasti akan merasa cemas bila mengetahui putra-putri pada usia sekolah belum juga bisa membaca dengan lancar.

Pendidikan anak balita sangat diperlukan karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola berfikir anak. Mencermati kemampuan memori pada anak perlu dilakukan agar jangan sampai anak merasa dipaksa untuk menghafal semua huruf dalam waktu singkat.

Oleh karena itu usaha awal yang harus ditempuh oleh para orang tua untuk membentuk kebiasaan dan kegemaran anak balita dalam mengenal huruf abjad melalui media yang dipilih dengan tujuan agar anak dapat tertarik minatnya untuk belajar mengenal huruf sejak usia balita. Dari beberapa penjelasan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad Bagi Anak Balita Berbasis Android*". Dengan adanya gambar, teks, dan suara tentunya akan meningkatkan minat anak untuk belajar membaca.

METODE PENELITIAN

Implementasi Sistem

Aplikasi *Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad Bagi Anak Balita* ini dioperasikan menggunakan sistem operasi android, dan sistem operasi yang digunakan untuk merancang aplikasi yaitu windows 7 64 bit dan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasinya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animated CC 2018*.

Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi *Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad Bagi Anak Balita* ini adalah:

1. *CorelDraw 2018* yang berfungsi untuk mendesain tampilan aplikasi seperti objek, background dan karakter dalam aplikasi.
2. *Adobe Animated CC 2018* yang berfungsi untuk membuat aplikasi dan animasi dalam aplikasi.
3. *Cool Edit Pro Versi 2.1* yang berfungsi untuk merekam dan mengedit suara atau music.
4. *Adobe Air* yang berfungsi membatu aplikasi saat di instal pada perangkat *android*.

Implementasi Perangkat Keras

Implementasi Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi game edukasi pengenalan resep dan makanan tradisional aceh berbasis android adalah sebuah komputer/laptop dengan spesifikasi:

1. Notebook berbasis Intel AMD C-60 APU Radeon
2. Papan ketik (keyboard)
3. Mouse
4. RAM 2 GB
5. Harddisk 300 GB

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Antar Muka

Halaman Menu Utama

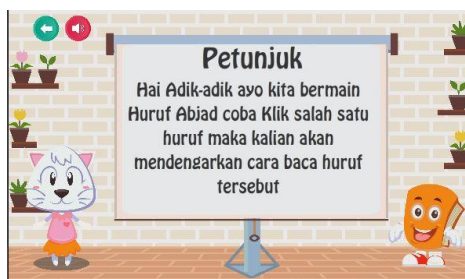
Halaman menu utama adalah tampilan pertama kali yang muncul saat aplikasi *Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad Bagi Anak Balita* di jalankan.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk adalah halaman yang muncul saat user menekan button menu petunjuk pada halaman utama game.



Gambar 2. Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman Mulai Aplikasi

Halaman mulai *aplikasi* adalah halaman yang muncul saat *user* menekan button menu mulai *aplikasi* pada halaman utama *aplikasi*



Gambar 3. Tampilan Halaman Mulai *aplikasi*

Tab Keluar

Tab keluar adalah tab yang muncul saat user menekan button keluar pada menu utama.

PENUTUP

Simpulan

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari skripsi yang berjudul “*Aplikasi Pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad bagi anak balita.*” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang dapat memperkenalkan Huruf Abjad Kepada Anak Balita.
2. Aplikasi interaktif ini support untuk system operasi *android* :
 - a. Android Versi 4.1 – 4.3 (Jelly Bean)
 - b. Android Versi 4.4 (KitKat)
 - c. Android Versi 5.0 (Lollipop)
 - d. Android Versi 6.0 (Marshmallaow)
3. Data mengenai huruf Abjad hasil dari penelitian di PAUD Siblahkrueng.

Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini masih terdapat kekurangan yang untuk selanjutnya bisa menjadi pertimbangan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang bisa disampaikan tentang aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini masih bersifat statis dan diharapkan kedepannya dibuat menjadi lebih dinamis.
2. Untuk kedepannya diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan supaya lebih baik dan efisien dari segi permainan dan tampilan, mungkin bisa ditambah lagi seperti, pengenalan angka, binatang dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sulistiyanti, Sri, 2009. *Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS4*, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- _____, 2011. *Buat Sendiri Desain Kaos Distro dengan CorelDraw Urban Art Expression*, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Hidayatullah Priyanto, Akbar M. Amarullah, Rahim Zaky, 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash Membuat Presentasi Visualisasi Materi Pelajaran Lebih Menarik*, Informatika Bandung, Bandung.
- Nurtantio Pulung, Syarif Arry Maulana, 2013. *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flah Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Wahana Komputer, 2013. *Adobe Flash CS6 untuk Beragam Animasi Website*, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Dadag Priambodho, Galih. *Aplikasi Game Edukasi Pelafalan Huruf Alphabet Berbasis Android*, http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.03.02.0136.pdf, diunduh pada 12 Oktober 2017.
- Ghea Putri Fatma, Dewi. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*, eprints.uny.ac.id/8844/1/SKRIPSI.pdf, diakses pada November 2016.
- Daftar nama OS Android menurut versi, <https://www.riaume.com/daftar-nama-os-android-menurut-versi.html>, diakses pada 27 Oktober 2014.
- Marlianti, *Pengertian Game dan Geme Edukasi*, <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf?sequence=10.pdf>, di unduh pada 12 Oktober 2017.
- Suharmawan, *Modul materi CorelDraw X7*, https://www.academia.edu/9294185/MODUL_MATERI_COREL_DRAW_X7_DI_SUSUN_OLEH.pdf, diunduh pada 15 Oktober 2017.
- Fatimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahnya untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon*, <http://eprints.uny.ac.id/43444/1/Fatimah%20-%2012511241044.pdf>, diunduh pada 15 Oktober 2017.
- Aditya Krisnawan, Gusti Ngurah, *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android*, <https://media.neliti.com/media/publications/171683-ID-rancang-bangun-aplikasi-game-edukasi-bah.pdf>, diunduh pada 24 Oktober 2017.