

PEMBUATAN APLIKASI 'CALISTUNG' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*

Nilma¹⁾, Putri Dina Mardika²⁾

Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Dampak negatif dari perkembangan telepon pintar pada semua kalangan terutama anak usia dini, salah satunya adalah rasa candu akan gawai dan permainan berbasis online pada media telepon pintar. Padahal telepon pintar dapat dimanfaatkan secara positif sebagai sebuah media edutainment yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau sering disebut bermain sambil belajar. Calistung adalah aplikasi berbasis android yang dibuat sebagai media pembelajaran membaca, menulis dan berhitung untuk Pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Pemanfaatan telepon pintar sebagai media pembelajaran mengimplementasikan visualisasi yang menarik bagi anak usia dini dalam belajar. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu berupa aplikasi Calistung yang dapat digunakan bagi guru dan orang tua dalam memberikan Pendidikan yang interaktif kepada anak. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan peningkatan pemahaman anak usia dini dalam membaca, menulis dan berhitung menjadi lebih cepat.

Kata Kunci : *Android*, Media Pembelajaran, Edukasi

Abstract

The negative impact of the development of smart phones on all circles, especially early childhood, one of which is the opiate of gadgets and online-based games on smartphone media. Whereas a smart phone can be used positively as an edutainment medium, a media that combines elements of education with entertainment or is often called playing while learning. Calistung is an android-based application created as a medium for learning to read, write and count for early childhood education in kindergarten. The use of smart phones as a learning medium implements interesting visualizations for young children in learning. The results of the implementation of this activity are in the form of a Calistung application that can be used for teachers and parents in providing interactive education to children. With this application, it is expected to increase understanding of early childhood in reading, writing and arithmetic become faster.

Keywords: *Android, Learning Media, Education*

Correspondence author: Nilma, nilma@unindra.ac.id, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang elatif permanen dan dihasilkan dai pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang ilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk mempeoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pngetahuan,

keterampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Wina Sanjaya mengatakan, belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari hal diatas dapat disimpulkan belajar merupakan pola tingkah laku yang dilakukan oleh individu menjadikan adanya upaya penambahan ilmu pengetahuan, sikap, mental, dan keterampilan sebagai rangkaian kegiatan sebagai pribadi manusia.

Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih. Berbagai jenis media pendidikan adalah penting diketahui guru, dan tentu saja akan lebih baik lagi jika guru-guru itu memilih kemampuan membuat suatu media pendidikan yang dibutuhkannya. Sudjana dkk (1997:2-3), mengatakan bahwa media pendidikan yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Berkaitan dengan media pendidikan dari pendapat para ahli diatas maka dapat dikatakan dalam dunia pendidikan akan tetap membutuhkan media atau *tools* sebagai alat pembelajaran untuk proses penyampaian informasi dalam pembelajaran agar terjadi proses belajar yang benar pada diri seorang anak atau siswa. Dengan adanya media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar yang efektif. Oleh karena beragamnya istilah tersebut yang tekanannya berbeda, maka penulis memilih salah satu apa yang dimaksud media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Seiring berkembangnya teknologi saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat karena dengan memanfaatkan teknologi bisa membantu dan memudahkan dalam berbagai hal terutama dalam hal belajar. pembelajaran seperti membaca, menulis dan berhitung untuk anak-anak seharusnya ditanamkan dan diimplementasikan sejak usia dini dengan memanfaatkan visualisasi yang menarik ke dalam metode pembelajaran. diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang bisa memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu anak belajar dengan cara melihat, mendengar dan melakukan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Melihat hal tersebut, maka tim pengabdian memandang perlu diadakan kegiatan PKM dalam hal Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran yang diikutsertakan juga peran aktif orang tua dan guru saat anak memakai aplikasi media pembelajaran (calistung) ini, sehingga media pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan di TK Al-Hijrah Dan TK Aisyiyah 27 Depok. Dengan jangka waktu lebih kurang 3 bulan. Adapun metode pelaksanaan kegiatan PKM ini terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Identifikasi Permasalahan Mitra

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan mengidentifikasi masalah pada mitra, dengan metode pengumpulan data berupa wawancara langsung kepada pihak terkait dalam hal ini adalah Kepala Sekolah TK Al-Hijrah Dan TK Aisyiyah 27.

Analisa kebutuhan Mitra

Pada tahapan ini didapat hal apa saja yang dibutuhkan mitra berdasarkan permasalahan yang ada. Dimana kebutuhan mitra adalah proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kualitas guru dalam menjelaskan edukasi minat anak usia dini untuk membaca dan berhitung.

Pembuatan Sistem

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan sistem menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk perangkat lunak dan menguji kelayakan perangkat lunak yang dibangun, pengujian kelayakan produk menggunakan pengujian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010), metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pelaksanaan Abdimas (Sosialisasi Sistem Informasi Perpustakaan)

Pada tahapan ini dilakukan sosialisasi terhadap aplikasi media pembelajaran yang dibangun kepada guru dan orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Abdimas dibagi menjadi 2 tahap, dimana tahap pertama adalah materi sosialisasi tentang pembahasan mengenai aplikasi media pembelajaran. Tahap ini materi disajikan dalam bentuk presentasi dan para peserta sosialisasi adalah beberapa guru dan orang tua dari TK Al-Hijrah Dan TK Aisyiyah 27.



Gambar 2. Pemberian Materi Sosialisasi Aplikasi Media Pembelajaran

Kegiatan pelatihan dan sosialisasi ini dilaksanakan agar para guru dan orang tua dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran dengan baik dan memaksimalkannya dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3 Pelatihan Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran

Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran

Berikut tampilan layar aplikasi media pembelajaran yang diberikan kepada TK Al-Hijrah Dan TK Aisyiyah 27.



Gambar 4 Tampilan Login Aplikasi

Gambar 4 menampilkan tampilan halaman login aplikasi, perlunya login dalam sebuah sistem informasi sangat penting, agar tidak sembarang orang dapat masuk kedalam sistem, dan mengakibatkan kehilangan data.

Sistem yang dibangun merupakan jenis Desktop Base Application, dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan menggunakan MySQL sebagai basis data (RDBMS).

Pada Gambar 5, setelah aplikasi terbuka dengan sempurna, maka pilih menu mulai, kemudian pilih baca atau hitung, contoh pilih baca huruf untuk membuka menu huruf, dan pilih satu huruf untuk menampilkan huruf yang diinginkan.



Gambar 5. Tampilan Menu mulai game calistung



Gambar 6. Tampilan Menu Huruf

Hasil Sosialisasi Sistem Informasi Perpustakaan

Dari kegiatan abdimas ini mitra dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Meningkatkan minat anak dalam mengenal huruf dan angka secara interaktif. Dan terciptanya kondisi yang ceria disetiap kegiatan pembelajaran melalui aplikasi media pembelajaran, anak lebih bersemangat untuk giat membaca, menulis, dan menghitung.

SIMPULAN

Kegiatan abdimas ini memberikan solusi yang baik bagi pihak mitra yaitu TK Al-Hijrah Dan TK Aisyiyah 27. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran dalam hal baca dan hitung dapat tercipta kondisi yang ceria di setiap kegiatan pembelajaran, meningkatkan kualitas guru, dan juga bonding antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Haris, A., & Jihad, A. (2013). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kafit, M. (2009). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Rusman. (2014). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.
- Sudjana, N & Rivai, A. (1997). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Syarifi, S. M. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo.