



Penerapan Media Belajar Interaktif Berbasis Android Bagi Anak Desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku

Bayu Pratama Nugroho^{1,*}, Norhayati², Rosmiati³, Susi Hendartie⁴, Ferdiyani Haris⁵, Sam'ani⁶, Moch. Ichsan⁷

^{1, 2, 3, 4, 5} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya

⁶ Program Studi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya

⁷ Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Palangkaraya

¹ bayupratamanugroho@yahoo.com *; ² inoynorhayati@gmail.com; ³ fayadhah@gmail.com; ⁴ susihendartie@gmail.com;

⁵ sabila006@gmail.com; ⁶ sam.stmikplk@gmail.com; ⁷ salafi_ichsan@yahoo.co.id

Artikel History:

Received: 25-03-2022 / Received in revised form: 19-04-2022 / Accepted: 26-04-2022

ABSTRACT

In order to improve the quality of learning, it is necessary to use information technology in learning media. The use of information technology and media in learning can form a learning atmosphere because students can actively participate. Nowadays, children are increasingly familiar and attached to smartphones or tablets. And when the world is entering the era of the industrial revolution 4.0. or the fourth world industrial revolution where technology has become the basis in human life, the use of information and communication technology for learning must start from the Early Childhood Education (PAUD) level so that it can be more interesting and interactive and increase children's interest and curiosity in what is taught. . The method of applying science and technology is using mobile technology which is very popular today, namely an Android-based children's learning application as an effort to increase knowledge and understanding as well as increase interest in learning for the children of the Petuk Ketimpun village which is under the guidance of the Palangkaraya Book Backpack Foundation. The purpose of implementing this program is to increase knowledge and understanding and increase children's interest in learning about various things including letters, numbers, colors, vegetables, animals, fruit, work and vehicles. Both in Indonesian and English pronunciation through the implementation of learning applications for Android-based children.

Keywords : *Learning apps, Kids, Android*

ABSTRAK

Guna meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan penggunaan teknologi informasi dalam media pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan media dalam pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran karena siswa dapat aktif berpartisipasi. Saat ini, anak-anak sudah semakin familiar dan lekat dengan *smartphone* ataupun *tablet*. Dan ketika dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0. atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran harus dimulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) agar dapat semakin menarik dan interaktif serta menambah rasa minat dan keingintahuan anak terhadap apa yang diajarkan. Metode penerapan ipteks yang dilakukan adalah dengan teknologi *mobile* yang sangat populer saat ini yaitu aplikasi pembelajaran anak berbasis android sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan pemahaman serta menambah minat belajar anak-anak desa Petuk Ketimpun yang merupakan binaan Yayasan Ransel Buku Palangkaraya. Tujuan dari pelaksanaan program ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta menambah minat belajar anak-anak tentang berbagai hal diantaranya mengenai huruf, angka, warna, sayuran, binatang, buah, pekerjaan dan kendaraan. Baik dalam pengucapan Bahasa Indonesia ataupun Bahasa Inggris melalui implementasi/penerapan aplikasi pembelajaran untuk anak berbasis Android.

Kata kunci : *Aplikasi pembelajaran, Anak-anak, Android*

*Corresponding author. Tel.: +62811-520-2188

Email: bayupratamanugroho@yahoo.com

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi antara guru dengan siswa. Proses komunikasi ini terdiri atas kegiatan penyampaian pesan (materi pembelajaran) antara pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal (Nugroho et al., 2014).

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran diperlukan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Teknologi yang beragam telah mentransformasi beberapa aspek dalam dunia pendidikan (Norhayati & Rosmiati, 2019). Penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran di mana siswa dapat aktif berpartisipasi. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid, berkat media siswa tidak lagi dibatasi batas-batas ruang kelas (Yuntoto, 2015). Terlebih lagi bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Anak pada usia ini berada pada periode intelektual yaitu suatu periode dimana pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak/multimedia.

Teknologi di era modernisasi ini semakin berkembang pesat, berbagai macam teknologi tidak terhitung jumlahnya (Sam'ani, 2018). Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *smartphone/gadget*. *Smartphone* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk *smartphone* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka (Carolina, 2016). *Smartphone* mempunyai potensi yang luar biasa untuk membantu proses pembelajaran. Di masa mendatang *smartphone* dapat memecahkan masalah akses terhadap sumber-sumber belajar. Apalagi ditunjang dengan harga *smartphone* yang semakin hari semakin murah dan dapat terjangkau oleh semua kalangan masyarakat. Teknologi mobile yang sedang berkembang pesat saat ini ditandai dengan munculnya beberapa sistem operasi mobile seperti BB OS, Windows, iOS dan juga Android.

Salah satu Sistem operasi mobile yang paling populer adalah android. Dengan menggunakan *smartphone* berbasis android yang berisikan aplikasi/perangkat lunak pembelajaran multimedia untuk anak yang akan diimplementasikan /diterapkan pada anak-anak Desa Petuk Ketimpun dibawah Binaan Yayasan Ransel Buku yang berlokasi di tepi Sungai Rungan di Kalimantan Tengah. Daerah ini masih termasuk wilayah Kotamadya Palangkaraya, ibu kota Kalimantan Tengah yang letaknya sekitar 15 km dari pusat kota Palangkaraya. di desa ini terdapat perpustakaan yang dikelola oleh Yayasan Ransel Buku (Norhayati et al., 2021).

Ransel Buku adalah proyek pendidikan yang membawa pendidikan lingkungan melalui membaca buku, memimpin diskusi kelompok dan permainan untuk anak-anak di desa-desa tepi sungai di Kalimantan Tengah. Proyek ini dijalankan atas dukungan para tetua desa, orang tua, relawan, fotografer profesional David Metcalf, para donatur dan pihak lain yang percaya bahwa mendukung akses pendidikan demi masa depan yang lebih baik adalah tanggung jawab semua orang.



Gambar 1. Kegiatan anak-anak membaca bersama Yayasan Ransel Buku

Selain membiasakan telah membaca sejak dini, program yang dijalankan oleh Yayasan Ransel Buku adalah belajar mendaur ulang sampah, bercocok tanam, menonton film, belajar tari dan musik tradisional.



Gambar 2. Tari tradisional yang ditampilkan oleh anak-anak desa Petuk Katimpun

Oleh karena itu dengan dilaksanakannya kegiatan penerapan/implementasi Media Belajar Interaktif Berbasis Android Bagi Anak Desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku diharapkan dapat dijadikan salah satu cara alternatif dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta minat belajar anak-anak tentang berbagai hal diantaranya mengenal huruf, angka, warna, sayuran, binatang, buah, pekerjaan dan kendaraan. Baik dalam pengucapan Bahasa Indonesia terlebih lagi dalam Bahasa Inggris.

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (Pengmas) ini dilaksanakan oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya melalui penugasan kepada beberapa dosen oleh Unit Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Pada Masyarakat (UP3M). Pelaksanaan kegiatan ini akan dilaksanakan secara berkala tiap tahun terutama karena akan ada pengembangan terus untuk aplikasi berbasis Android yang digunakan dan pada tahun 2022 ini akan diadakan untuk anak-anak di desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku.

Adapun metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Metode Kegiatan

Kegiatan	Keterangan
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rapat Tim Pelaksana 2. Observasi lapangan 3. Pejajakan kerjasama dengan mitra pada Yayasan Ransel Buku 4. Analisa kebutuhan perangkat keras yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan modul penggunaan aplikasi Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak 2. Presentasi penggunaan aplikasi Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak 3. Praktik penggunaan aplikasi Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak 4. Evaluasi kegiatan presentasi dan praktek penggunaan aplikasi Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak
Pelaporan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan laporan kegiatan 2. Publikasi kegiatan, baik melalui jurnal ilmiah maupun artikel berita

3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengmas ini dilaksanakan pada minggu ke 3 bulan Maret 2022 dimulai pukul 08.00 WIB sampai selesai. Jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pukul	Materi
08.00-08.15 WIB	Pembukaan
08.15-08.30 WIB	Break
08.30-10.30 WIB	Presentasi dan Praktik Penggunaan Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak
10.30-11.15 WIB	Quiz/Tanya Jawab serta <i>Door Prize</i> Untuk Peserta
11.15-12.00 WIB	Penutupan

Kegiatan Pengmas dimulai dengan pembukaan berupa sambutan dari Penanggung Jawab dari Yayasan Ransel Buku Palangkaraya Fery Irawan yang diikuti oleh Ketua Panitia Kegiatan Bayu Pratama Nugroho. Kemudian dilanjutkan dengan Presentasi dan Praktik Penggunaan Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak oleh Rosmiati dan Susi Hendartie secara bergantian tentang menu-menu pilihan yang ada pada aplikasi dalam Bahasa Indonesia. Sedangkan untuk pilihan Bahasa Inggris oleh Norhayati. Berikut merupakan gambar menu utama yang ada pada aplikasi :



Gambar 1. Menu Utama

Sedangkan untuk submenu Huruf, Angka, Warna, Buah, Sayuran Hewan, Pekerjaan, Kendaraan serta bahasa dapat dilihat pada gambar berikut :





Gambar 3. Submenu pada aplikasi

Selanjutnya untuk menu Quiz dan pemberian hadiah bagi anak yang bisa menjawab quiz dilakukan secara bergantian oleh Ferdiyani Haris, Sam'ani dan M. Ichsan.

Adapun dokumentasi kegiatan pengmas ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan Pengmas

Kegiatan Pengmas ini diikuti sebanyak 31 peserta anak-anak warga desa Petuk Ketimpun berusia antara 6 – 12 tahun yang juga merupakan anak-anak binaan yayasan Ransel Buku Palangkaraya. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak sangat antusias dan dapat mengikuti kegiatan dengan baik . Dan juga protokol kesehatan dijalankan dengan sangat ketat dan sesuai dengan prosedur

SIMPULAN

Kegiatan Pengmas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode pembelajaran interaktif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya teknologi mobile berbasis android bagi anak-anak binaan yayasan Ransel Buku di desa Petuk Ketimpun Palangkaraya. Bentuk kegiatannya berupa Presentasi dan Praktik Penggunaan Media Belajar Interaktif Berbasis Android untuk anak-anak. Dan pada akhir kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenal huruf, angka, warna, sayuran, binatang, buah, pekerjaan dan

kendaraan baik dalam Bahasa Indonesia dan Inggris. Hal ini berdasarkan dengan mudahnya para siswa menjawab berbagai pertanyaan/quiz yang diajukan selama sesi tanya jawab

SARAN

Kegiatan Pengmas ini hendaknya terus dikembangkan dan berkelanjutan lagi. Terutama pengembangan untuk isi atau konten dari aplikasi yang dimanfaatkan. Serta agar tim dapat menerapkan berbagai macam aplikasi yang lebih inovatif dan menarik lagi untuk berbagai kebutuhan masyarakat Palangkaraya

DAFTAR PUSTAKA

- Carolina, R. (2016). *Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini Berbasis Android*. Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia Kediri.
- Norhayati, & Rosmiati. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Anak Di Desa Petuk Ketimpun Provinsi Kalimantan Tengah. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 20–26. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i2.872>
- Norhayati, Rosmiati, Sam'ani, Haris, F., Hendartie, S., & Nugroho, B. P. (2021). Penerapan Penggunaan Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Bagi Anak-Anak Desa Petuk Ketimpun Dibawah Binaan Yayasan Ransel Buku. *JTCSA: Journal of Training and Community Service Adpertisi*, 2(1), 11–14. <https://jurnal.adpertisi.or.id/index.php/JTCSA/article/view/185>
- Nugroho, M. A., Fajar, M. A., Dewanti, P. W., Aghni, R. I., & Siregar, M. N. N. (2014). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog Dan Aplikasi Android Bagi Guru SMK*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sam'ani. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengawasan Dan Pengendalian Komputer Laboratorium Multimedia STMIK Palangkaraya. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i1.548>
- Yuntoto, S. (2015). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*. Universitas Negeri Yogyakarta.