

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA ANAK USIA DINI

Kurniati Rahmadani[✉], Mamah Masamah²

¹Pendidikan Teknologi Informasi, FKIP, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

²Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Corresponding Author: kurniatirahmadhani@gmail.com

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 6 Juni-2023
Acc. 8-Juni-2023
Pub. Juni, 2023
Page. 102-108

Keywords:

- Anak Usia Dini
- Android
- Media interaktif

ABSTRACT

Currently the world of education continues to develop along with the times and technological developments. Currently, with the help of technology, teachers will be facilitated in the teaching and learning process, one of which is by using technology as a learning medium. In this all-digital era, learning has been carried out in the form of interactive media which of course is adapted to the needs of children. So this research is focused on developing children's cognitive knowledge through Android-based interactive media so that they can develop children's thinking skills and can be used anywhere. The method that researchers use is descriptive qualitative. Data collection techniques in this study are observation, interviews, and documentation. With the target of this research are students of Pancasila Kb PAUD with an age range of 5-6 years. This android media contains animal diversity material accompanied by information from these animals and is equipped with animal sounds, there are quizzes in the form of questions to test students' understanding

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas suatu bangsa. Sistem pendidikan nasional diharapkan harus mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan di era global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan yang terarah dan berkesinambungan. Pendidikan selalu menuntut adanya suatu perbaikan yang bersifat terus menerus. Oleh karena itu pembaharuan selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu kunci dalam

keberhasilan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Di era modern seperti saat ini anak lebih memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi multimedia, sehingga perlu memanfaatkan hal tersebut dalam melakukan sebuah pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi saat ini memungkinkan terciptanya sistem pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga membuat peserta didik tidak mudah cepat bosan.

Metode pembelajaran pada anak tidak boleh sama dengan metode pembelajaran yang diterapkan kepada orang dewasa maupun remaja. Maka, hal inilah yang mengharuskan pendidik untuk menemukan metode pembelajaran yang tepat kepada anak-anak (Pertwi et al., 2021). Semakin interaktif media pembelajaran, anak-anak akan semakin antusias dan mempunyai motivasi tinggi untuk memahami dan menerapkan setiap informasi yang disampaikan sehingga seluruh materi dapat terserap dengan baik (Syamsiyah & Diana, 2022).

Pembelajaran anak usia dini selalu disajikan dengan ceramah dan terkadang mulai jenuh, dengan demikian guru harus mencari inovasi yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ketika peserta didik termotivasi belajar maka hasil belajar pun akan meningkat. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen sumber belajar yang penting dan turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran.

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses dan membuat media pembelajaran. Melalui media interaktif berbasis android yang telah dibuat ini diharapkan membantu guru dan siswa PAUD dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar sambil bermain melalui media interaktif yang didalamnya terdapat animasi, suara, dan game agar mampu memudahkan siswa PAUD untuk belajar. Bagi anak usia dini menuntut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, sebagaimana kita ketahui bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran agar anak termotivasi dalam belajar yang penuh kebahagiaan.

Secara umum android sendiri sudah banyak digunakan oleh masyarakat. Dengan adanya smartphone memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya. Pengembangan media pembelajaran berbasis android diharapkan agar keinginan peserta didik dapat meningkat. Media pembelajaran yang lengkap dengan audio, animasi, video, teks, memungkinkan peserta didik lebih aktif lagi dalam pembelajaran dan memberikan respon positif serta meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan pada hasil evaluasi hasil pembelajaran.

Android sendiri merupakan platform yang dirancang untuk perangkat mobile (Dian dkk (2016)). Saat ini android sendiri sangat populer karena mudah digunakan dan bisa dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran, apalagi setelah dunia dilanda covid-19 dunia pendidikan menjadikan android sebagai salah satu alternatif untuk mempermudah peserta didik dalam pemberian pembelajaran.

Melalui media pembelajaran android berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami teks dan mampu menjadi penunjang

aktivitas belajar siswa Kharisma (2020). Hal ini sesuai dengan pendapat Wiranda & masniladevi (2020). bahwa media pembelajaran berbasis android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Paud Kb Pancasila peneliti menemukan beberapa permasalahan. Anak cenderung pasif saat belajar menggunakan media papan tulis dengan kegiatan anak meniru simbol huruf pada buku tulisnya dari tulisan simbol huruf yang guru buat didalam kelas namun aktif ketika bermain menggunakan handphone. Kemudian saat pembelajaran guru hanya papan tulis ataupun gambar yang telah di cetak sebagai media dalam melakukan pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan inovasi baru dengan memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan bisa dilakukan kapan dan dimana saja.

METODE

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi tolak ukur untuk melaksanakan penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif analisis, yaitu teknik untuk menguji hipotesis tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel. Adapun teknik pengumpulan datanya melalui kuesioner/angket serta dokumentasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2023 di Paud Kb Pancasila Serang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan mengalami berbagai perubahan dan penyesuaian dengan perubahan zaman, saat ini pendidikan sedang dalam era teknologi 5.0, sehingga pembelajaran harus bisa menyesuaikan dengan perubahan dan melakukan inovasinya. Pembelajaran tidak lagi hanya dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan buku dan tulisan tangan, melainkan sudah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media interaktif diharapkan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Penggunaan media interaktif berbasis android dalam pembelajaran Anak usia dini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan bantuan digital. Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin dengan penambahan animasi, musik, dan kuis yang dapat menartik perhatian anak, yang nantinya akan merangsang gerak kognitif dan rasa percaya diri pada anak. Penyajian materi pada multimedia interaktif menggunakan model tutorial. Model ini mengandung unsur panduan pembelajaran yang dilengkapi dengan tutor dan alat pengontrol oleh siswa, kemudian sistem dapat menampilkan informasi yang sesuai dengan pilihan yang diinginkan

Dengan menggunakan media yang memanfaatkan teknologi, tentu dapat ditambahkan ilustrasi menarik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajarinya. Informasi yang disajikan pada multimedia interaktif ini berupa

teks, gambar, animasi, dan suara. Media ini dirancang sesuai kebutuhan siswa sehingga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar

Saat melakukan penelitian, peneliti telah menyiapkan sebuah media interaktif dengan memanfaatkan link yang akan di instal di dalam sebuah handphone android. Media ini telah dilengkapi dengan audio yang berisi suara hewan dan animasi visual dari hewan yang dapat bergerak. Setelah itu peserta didik akan melihat video secara bersama-sama, setelah itu, pada akhir kegiatan terdapat sebuah game, lalu peserta didik akan memilih jawaban yang benar sesuai dengan ingatannya.

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android ini peneliti menggunakan aplikasi SAC (*Smart Art creator*). Materi yang dikembangkan didalam media pembelajaran ini tentang kenekaragaman hewan. Agar tampilan lebih menarik peneliti menggunakan microsoft powerpoint dan canva untuk mendesain tampilan materi sedangkan tombol-tombol yang akan digunakan dibuat menggunakan coreldraw. Setelah itu baru dimasukkan kedalam aplikasi SAC.



Gambar 1. Tampilan Media Interaktif

Media interaktif berbasis android ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa dari mana saja dan kapan saja. Pembelajaran dengan menggunakan media ini yang didalamnya sudah memuat audio yang berisi suara hewan, animasi dari hewan, serta game yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar anak lebih paham pembelajaran yang telah dilakukan.

Penelitian dilakukan dengan menunjukkan produk dan menjelaskan secara singkat mengenai cara penggunaan media pembelajaran mengenal hewan ini kepada anak, kemudian anak memberikan tanggapan mengenai kualitas produk dari segi kemudahan, kemenarikan dan kejelasan materi yang disajikan. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada anak, tanggapan mereka menyatakan media pembelajaran ini 100% menarik dan menyenangkan dengan

kategori “sangat baik”, dan meminta untuk dilakukan untuk materi pembelajaran yang lain.

Penelitian ini hanya dilakukan disatu Paud dan hanya membahas satu tema materi saja, sehingga belum menggambarkan kebutuhan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik lainnya. Media pembelajaran yang berbasis teknologi akan terus berkembang dengan cepat sehingga dibutuhkan penyesuaian dengan kurikulum pendidikan yang berlaku dan perkembangan anak.

Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis android akan memudahkan pelaksanaan pembelajaran tetapi menurut Pebrina (2017) mengatakan bahwa android memberikan dampak negatif terhadap berinteraksi daya pikir anak dan juga mempengaruhi pergaulan sosial karena kurangnya interaksi sosial. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan yang lebih baik dari orang tua dan guru.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis android ini yang dirancang untuk anak usia 5-6 tahun terbukti memenuhi kriteria dan layak untuk dijadikan sebagai media pengenalan hewan. Melalui media yang mendidik, maka anak mendapat kesempatan untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran ini mampu berkontribusi positif bagi dunia pendidikan anak dan mampu memenuhi kebutuhan belajar yang lebih efektif dari metode tradisional. Dan diharapkan guru ataupun pihak lain untuk menambah dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi AdventureCooking untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Binato. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Ke- pustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>

-
- Putra, Dian Wahyu., A. Prasita N., Erri W P. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *IMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Kharisma ,Giri Indra. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas. *Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa dan sastra*, 5(2), 269-278. DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.2795>
- Novitasari, (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 69-73. <https://doi.org/10.11113/jt.v5i6.60>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), <https://doi.org/10.31800>
- Pebriana , Putri Hana. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1). DOI: 10.31004/obsesi.v1i1.26
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2). <https://doi.org/10.15294>
- Sofia, A., Nopiana, N., & Suryadi, S. (2020). Study Deskriptif Faktor-Faktor Penunjang Dan Penghambat Pengembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 599. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.467>
- Sri Dwijayanti, N., Wahyuni, A., & Simaremare, T. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality 3D pada Pembelajaran IPS di Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi Masa Pandemi COVID19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan vocational*, 4(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index>
- Syamsiyah, Lilis, Diana. 2022. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4). DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.1803
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. 1(1), 25-32. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Sanjaya , Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sukardi (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Wiranda, Utari., Masniladevi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3) <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.808>
- Wiresti, R. D., & Suyadi. (2020). Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia

Dini Di Masa Pandemi. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, VI(2), 129–140.