

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN CEGAH VIRUS CORONO DENGAN GERMES (GERAKAN MASYARAKAT SEHAT) UNTUK ANAK DI TPQ-TPA AL-FALAH

Siti Khotijah¹, Dewi Driyani²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah Kel.Gedong – Jl. Nangka No. 58C Tanjung Barat

sitik2805@gmail.com, driyani.dewi@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi covid-19 mengakibatkan seluruh aktifitas didunia pendidikan dilakukan secara daring, hal ini membuat banyak kesulitan bagi pengajar maupun bagi pelajar dalam pembelajarannya. Salah satu solusi dari pembelajaran secara daring ini adalah memanfaatkan teknologi. Salah satu hasil teknologi yang digunakan pada masa sekarang adalah *ganget*. Pada masa pandemic ini, untuk mempermudah dalam penyampaian materi oleh tenaga pendidik maka dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran, dimana tujuannya mempermudah para pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi pembelajaran untuk mencegah corona dengan GERMES atau gerakan masyarakat sehat berbasis android, dimana tujuan pembuatan aplikasi ini mengajarkan pada anak-anak dimasa pandemic covid-19 bagaimana cara mencegah supaya tidak tertular covid-19. Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi pembelajaran adalah waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan aplikasi pembelajaran. Dalam perancangannya aplikasi pembelajaran ini menggunakan program aplikasi MIT App Inventor karena program ini bisa disimulasikan didalam android. Alat-alat perancangan yang digunakan diantaranya Unified Modeling Language (UML) dan flowchart.

Kata kunci : Perancangan, Aplikasi, Pembelajaran

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has resulted in all activities in the world of education being carried out online, this has made new challenge for teachers and students to learn. One solution to this online learning is to take advantage of technology. One of the technology used today is gadget. During this pandemic, to facilitate the delivery of teaching material by educators, an online learning application was made, which aims to make it easier for educators to convey the knowledge. The result of this study is the design of a learning application to prevent corona with GERMES or an Android-based healthy community movement, where the purpose of making this application is to teach children about how to prevent the during the COVID-19. The method used to design learning applications is waterfall. The result of this study is Learning Application. This learning application is made using the MIT App Inventor application program because it's can be simulated on Android. The design tools used include the Unified Modeling Language (UML) and flowcharts.

Keywords: Design, Application, Learning

PENDAHULUAN

Kemunculan Covid-19 di Indonesia mengakibatkan segala bidang di Indonesia terganggu. Salah satu yang terdampak covid antara lain adalah dibidang pendidikan yang mengakibatkan seluruh aktifitas di dunia pendidikan melaksanakan pembelajaran secara daring atau online. Pembelajaran secara online ini sebenarnya mempunyai banyak kesulitan bagi pengajar maupun bagi pelajar karena keterbatasan dalam penyaluran ilmu, terutama bagi anak-anak di usia dini seperti sekolah tingkat TKQ- TPQ dimana pada tingkat

pendidikan ini anak-anak lebih menyukai pendidikan secara langsung. Dengan kejadian pandemi ini mau tidak mau kita memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran daring, salah satu teknologi yang digunakan bagi pembelajaran daring ini adalah *ganget*, dimana *ganget* ini merupakan salah satu teknologi yang terpenting dalam terjadinya proses belajar mengajar secara daring.

Tujuan penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi pembelajaran yang berisi suatu informasi tentang cara-cara untuk mencegah

virus corona dengan GERMES atau gerakan hidup sehat, dimana perancangan aplikasi pembelajaran ini ditujukan untuk anak-anak usia sekolah tingkat dini khususnya TPQ-TPA AL-FALAH. Penelitian perancangan aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk mengatasi penyampaian informasi yang ingin disampaikan oleh guru-guru tentang virus corona kepada anak didiknya.

Dalam perancangan aplikasi ini berbasis android, dimana Aplikasi ini menggunakan media android dalam penyampaiannya, sehingga anak-anak bisa membukanya dengan bantuan orang-orang di rumah. Program yang digunakan dalam membantu perancangan aplikasi ini diantaranya adalah MIT App Inventor. Penelitian ini menggunakan metode waterfall, dimana metode ini adalah penyempurnaan dari informasi yang ada. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi pembelajaran tentang cara mencegah corona dengan Germes (Gerakan Hidup Sehat) dimana aplikasi ini berisi informasi yang bermanfaat bagi anak-anak begitu juga bagi masyarakat umum.

Pembelajaran adalah suatu proses untuk mengatur, dan mengorganisasi lingkungan pada peserta didik sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga proses memberikan bantuan dan bimbingan dalam melakukan proses belajar. Jadi dapat disimpulkan kegiatan belajar dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar. (Pane and Da Sopang, 2017)

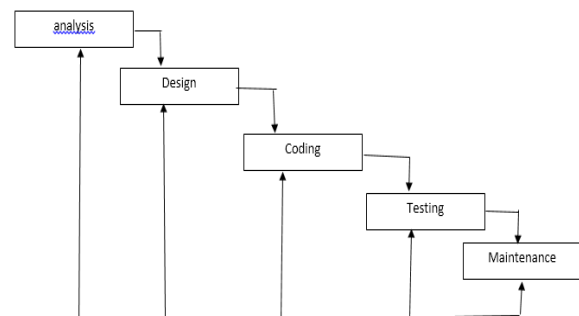
Corona virus merupakan keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit ringan hingga berat, contoh common cold atau pilek dan penyakit serius seperti mers dan sars. Penularannya dari hewan ke manusia dan dari manusia ke manusia. (Kemkes.go.id, 2020)
Gerakan masyarakat hidup sehat (germes) adalah program dari pemerintah untuk mengajak masyarakat hidup lebih sehat dengan fokus melakukan tiga kegiatan utama yaitu aktifitas fisik, makan sayur buah dan rutin melakukan cek kesehatan secara rutin minimal enam bulan. (Junita, Handayani and Alfiah, 2020)

Taman kanak-kanak adalah pendidikan usia dini, mulai dari umur 4-6 tahun. Pendidikan Taman kanak-kanak memiliki peran untuk

mengembangkan kepribadian anak, dan mempersiapkan untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Kompasiana.com, 2013)

METODE PENELITIAN

Objek tempat penelitian ini yaitu TKQ-TPQ Al-Falah di kota Depok. Secara garis besar teknik pengumpulan data diantaranya menggunakan daftar pustaka, wawancara dan observasi, dimana dalam daftar pustaka dalam penelitian ini didapatkan dari literatur-literatur yang berasal dari buku-buku yang ada dan hasil penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan dengan wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai dari pihak guru-guru tentang kebutuhan pada saat pandemi, dimana saat ini semua dilakukan dengan bantuan handphone dalam pembelajarannya. Sedangkan pada teknik observasi, penelitian melakukan pengamatan langsung pada objek yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan yaitu metode waterfall. Model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. (Pressman, 2015)



Sumber : (S. and Shalahuddin, 2015)

Gambar 1. Metode Waterfall

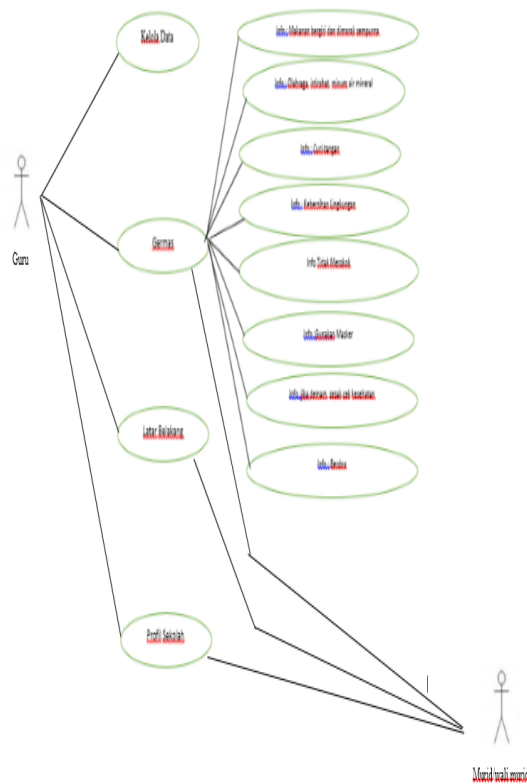
Tahapan-tahapan dalam metode waterfall adalah: (S. and Shalahuddin, 2015)

1. Analysis, proses pengumpulan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak, dalam hal ini penulis menganalisa kebutuhan dari klien pada saat sekarang untuk menunjang pembelajaran pada masa pandemic covid-19
2. Design, proses multi langkah yang fokus pada design pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean, pada tahap design ini penulis mendesain

- tampilan –tampilan yang akan digunakan dalam aplikasi
3. Coding, desain harus ditranlasikan kedalam bentuk program perangkat lunak, pada tahap ini penulis mempresentasikan hasil design kedalam salah satu program.
 4. Testing, pengujian yang fokus pada perangkat lunak, pada tahap ini penulis melakukan tes terhadap rancangan aplikasi pembelajaran
 5. Maintenance, pemeliharaan software secara berkala, penulis merencanakan maintenance terhadap perancangan aplikasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi pembelajaran cegah virus corona dengan germes(gerakan masyarakat sehat) di TPQ-TPA Al-Falah ini melalui beberapa tahapan yaitu perancangan diagram UML (*Unified Modelling Language*)



Gambar 2. Use Case Diagram Perancangan Aplikasi Pembelajaran



Gambar 3. Flowchart Perancangan Aplikasi Pembelajaran



Gambar 4. Halaman Menu Utama Cegah Corona Dengan Germas

Pada halaman menu utama germes terdapat tombol Germas, latar belakang, dan profil sekolah. Tombol germes memberikan pilihan menu informasi gerakan kesehatan masyarakat. Latar belakang berisi tentang tujuan di buatnya aplikasi, dan profil sekolah berisi informasi seputar sekolah TPQ TPA Al Falah. Dan aktor yang dapat menggunakan aplikasi yaitu siswa dan wali murid. Sedangkan yang mengelola aplikasi yaitu guru sebagai admin.



Gambar 5. Halaman Menu Hidup Sehat Germas

Pada halaman menu hidup sehat germas terdapat tombol yang dapat dipilih untuk mencari informasi yang ingin dipelajari, adapun menu germas adalah rajin cuci tangan pakai sabun, makan dengan gizi yang seimbang, rajin berolahraga dan istirahat yang cukup, jaga kebersihan lingkungan, tidak merokok, minum air mineral, makan makanan yang dimasak dengan sempurna, bila demam dan sesak nafas, segera ke fasilitas kesehatan, gunakan masker bila batuk atau tutup mulut dengan lengan atas bagian dalam, dan jangan lupa berdoa.

menu cuci tangan anak anak akan melihat dan memahami bagaimana cara mencuci tangan dengan benar dengan melakukan 6 langkah cuci tangan menggunakan sabun. Informasi yang diberikan lengkap dengan menggunakan gambar cara cuci tangan yang benar.



Gambar 7. Menu Halaman Pakai Masker yang Benar

Pada menu halaman pakai masker yang benar merupakan salah satu menu yang terdapat di Germas (gerakan masyarakat sehat). Di dalam halaman ini anak anak di ajak untuk selalu menggunakan masker saat keluar rumah dan mempelajari bagaimana menggunakan masker yang benar.



Gambar 6. Halaman Menu Cuci Tangan Pakai Sabun

Pada halaman menu cuci tangan pakai sabun merupakan salah satu menu yang terdapat di germas (gerakan Masyarakat Sehat). Pada



Gambar 8. Menu Halaman Jaga Jarak

Menu jaga jarak merupakan program dari germas (gerakan masyarakat sehat). Di sini

anak-anak akan mendapat informasi bagaimana menjaga jarak yang baik yaitu sekitar 1-2 meter, serta memberikan cara yang mudah dengan cara merentangkan tangan tanpa bersentuhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan adalah Pandemi Covid-19 sangat berdampak bagi anak-anak sekolah karena pemerintah menghentikan aktivitas di sekolah sementara dan menggantikannya dengan belajar di rumah secara daring (*online*). Dengan melakukan beberapa metode aplikasi belajar daring salah satunya adalah aplikasi pembelajaran cegah virus corona dapat mengajarkan kepada anak-anak bagaimana membantu pemerintah mengurangi virus corona dengan kebiasaan hidup sehat dengan melakukan GERMAS (gerakan masyarakat hidup sehat). Diharapkan dengan aplikasi ini anak-anak di rumah dapat dengan mudah memahami dan mempelajari bahaya dan cara mencegah penyakit Covid-19.

Saran dari aplikasi ini adalah untuk penelitian berikutnya, perancangan aplikasi dapat digunakan menggunakan aplikasi android sehingga dapat digunakan anak-anak di rumah. Dan pengembangan aplikasi untuk semua pembelajaran materi pelajaran taman kanak-kanak sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar secara daring (*online*).

DAFTAR PUSTAKA

- Junita, E., Handayani, E. Y. and Alfiah, L. N. (2020) 'GERMAS (Gerakan Masyarakat Hidup Sehat) Di desa Rambah Hilir', 3(1), pp. 100–105.
- Kemkes.go.id (2020) *Tentang Novel Corona Virus*. Available at: https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/COVID-19/TENTANG_NOVEL_CORONAVIRUS.pdf (Accessed: 10 November 2020).
- Kompasiana.com (2013) *Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Available at: https://www.kompasiana.com/anis_fitria/55207d42a33311b14646cfad/pendidikan-taman-kanakkanaktk (Accessed: 11 November 2020).
- Pane, A. and Da Sopang, M. D. (2017) 'Belajar dan Pembelajaran', 03(2), pp. 333–352.
- Pressman, R. . (2015) *Rekayasa Perangkat Lunak*. Pendekatan. Yogyakarta : Andi.
- S., R. and Shalahuddin (2015) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung.