



Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Android

Purwanti¹, Dian Nazelliana², Yulian Dinihari³
Universitas Indraprasta PGRI
pwanty7@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
media pembelajaran, android,
waterfall, pakaian adat

Pada zaman milenial ini perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat, diantaranya teknologi *smartphone* berbasis android. Dimana hampir semua dunia pendidikan menggunakan teknologi *smartphone* berbasis android. Adapun TK ikut serta dalam menggunakan teknologi android sebagai media pembelajaran. Dimana media pembelajaran yang konvensional masih kurang maksimal sehingga di perlukan media pembelajaran dengan teknologi android agar dapat maksimal dalam penyampain. karena diperlukan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran maka kami tim dosen berencana mengenalkan media pembelajaran tentang Pengenalan Pakaian Adat berbasis android sebagai gambaran tentang beragamnya pakaian adat diseluruh Indonesia. Diharapkan dengan media pembelajaran sosialisasi terhadap guru-guru tk, kami sesuai dengan kesepakatan dengan guru guru TK Baiturrahmah. Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Pakaian Adat dibuat menggunakan metode pengerjaan *waterfall* dan dibantu dengan bahasa pemrograman android. Luaran yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah purwarupa berupa Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat dalam bentuk media pembelajaran pada TK Baiturrahmah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan Kemampuan siswa dalam menyerap materi yang di berikan oleh guru . dan juga agar anak-anak belajar dengan visualisasi yang menarik karena juga terdapat suara setiap pengenalan pakaian adatnya.

How to Cite: Purwanti, Nazelliana, D., & Dinihari, Y. (2020). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis *Android*. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 528-533.

PENDAHULUAN

Pada zaman milenial ini perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat, diantaranya teknologi *smartphone* berbasis android. Baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak dari teknologi tentu berpengaruh di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Terutama di bidang pendidikan yang sekarang sudah diwarnai dengan pengaruh globalisasi. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah *smartphone*

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, "medium, yang berarti perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerimaan informasi atau receiver. Dalam proses belajar sosiologi, media berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi" (Benny, 2017:15)

Smartphone (ponsel cerdas) "merupakan salah satu wujud realisasi ubiquitous computing (ubicomp) di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan

berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area” (Jazi Eko Istiyanto, 2013:1)

Terlepas dari efek-efek negatif Smartphone dapat memberikan dampak positif untuk anak jika di pergunakan secara tepat. Penggunaan secara tepat dimaksudkan untuk mempertimbangkan usia anak pada saat pemberian Smartphone. Sebelum dibekali dengan Smartphone ,anak sebaiknya dibekali pengetahuan dasar dahulu, jika Smartphone adalah media belajar sekunder, yaitu media yang hanya digunakan sebagai pelengkap dan pendamping pada proses belajar anak.

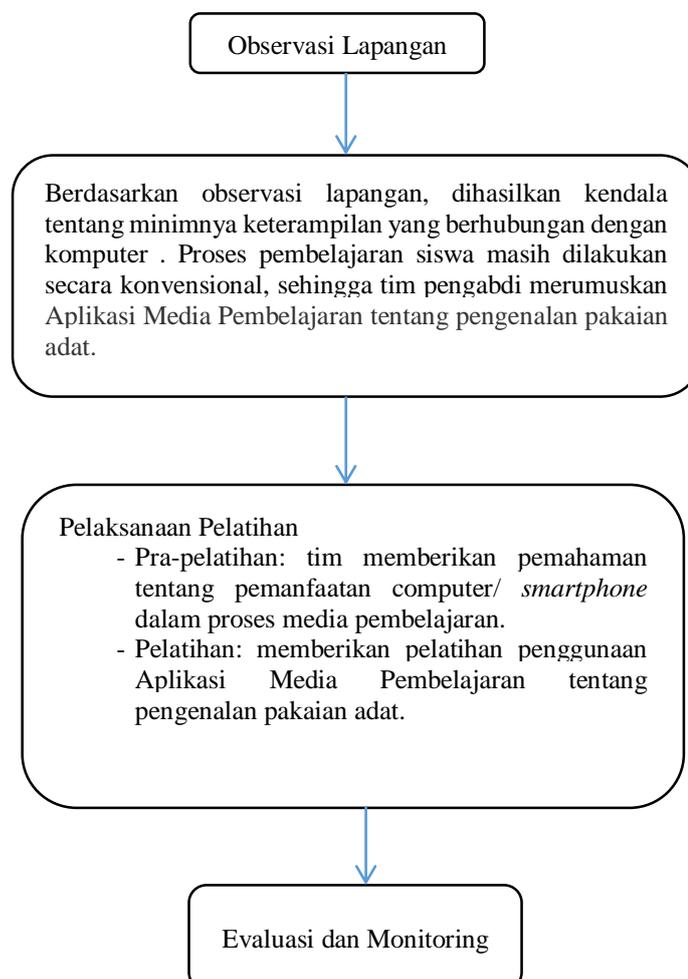
Proses belajar pada anak, khususnya belajar mengenal profesi tradisional mudah melalui animasi yang menarik, seperti hal diajarkan oleh guru, orang tua, tutor dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan aplikasi Smartphone dengan mengutamakan unsur pembelajaran menarik dengan Smartphone seperti belajar mengenal profesi yang dapat meningkatkan atusiasme siswa terhadap media belajar baru serta dapat membantu para pengajar dalam pemanfaatan kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya kreatifitas anak dan diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga Pengajar dapat media pelajaran baru yang bisa di terapkan di TK BAITURRAHMAH.

METODE PENELITIAN

Kami dari tim mendapatkan informasi dari guru TK Baiturahman bahwa mereka sedang meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agar dapat membantu mencari media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi guru merupakan pengembangan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kami melakukan pendekatan dan dihasilkan TK BAITURRAHAMAH bersedia menjadi mitra penelitian. Kemudian kami bentuk tim sesuai dengan bidang ilmu yang dibutuhkan oleh mitra.

Metode langkah kerja dalam pelaksanaan program penelitian ini adalah :



Prosedur dan tahapan pelaksanaan

- a. Observasi langsung. Observasi langsung yakni peneliti langsung datang ke lokasi untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan harapan guru TK Baiturrahmah tentang Aplikasi Media Pembelajaran tentang pengenalan pakaian adat untuk siswa yang dibutuhkan. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian itu sendiri.
- b. Pelatihan. Yaitu tim peneliti melatih secara langsung pengoperasian Aplikasi Media Pembelajaran tentang pengenalan pakaian adat. Pelatihan akan dilakukan dalam dua hari yang berlangsung selama 4 jam/hari agar mitra lebih terampil dalam pengoperasian aplikasi dan dapat menggunakan aplikasi dalam proses pengujian.
- c. Evaluasi dan monitoring. Yaitu melakukan proses evaluasi dan monitoring proses pengoperasian Aplikasi Media Pembelajaran pengenalan

Bahan dan alat yang digunakan

Bahan dan alat yang digunakan dalam program ini adalah sebagai berikut:

- a. Proyektor
- b. Laptop
- c. *Smartphone*

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan yang dilakukan oleh tim tentang pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah di Cilandak Jakarta Selatan. Dalam pelaksanaannya, penyuluhan serta pelatihan ini berlangsung selama satu hari. Adapun kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi akan diadakannya kegiatan penelitian berupa pengenalan pakaian adat berbasis android.
2. Peninjauan lokasi tempat kegiatan penyuluhan kepada guru TK Baiturrahmah.
3. Identifikasi alat-alat yang dibutuhkan pada saat penyuluhan untuk guru – guru yang berada TK Baiturrahmah.
4. Identifikasi materi yang sesuai dengan tema pada saat penyuluhan untuk pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah di Cilandak Jakarta Selatan.
5. Mempersiapkan kegiatan penyuluhan kepada mitra tentang penyuluhan pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah di Cilandak Jakarta Selatan. pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah di Cilandak Jakarta Selatan.
6. Pelaksanaan kegiatan penelitian:
 - a. Pemaparan materi yang disampaikan kepada peserta untuk materi pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah: Dian Nazellian, M.Kom.
 - b. Pemberian pelatihan dengan pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah: Purwanti, M.Kom.
 - c. Peserta sangat antusias mendengarkan paparan dan mempraktekkan membuat pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah oleh tim.
 - d. Mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh peserta pelatihan dan diberikan arahan sehingga para peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan.
 - e. Setelah mendapatkan penyuluhan serta pelatihan peserta mulai memahami materi yang diberikan. Dan bagaimana pengenalan pakaian adat berbasis android ini di terapkan di TK Baiturrahmah

Implikasi dari Temuan

No.	Target Capaian	Hasil yang Diperoleh
1.	Menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap guru – guru di TK Baiturrahmah	Memberikan penyuluhan serta memberikan pelatihan yang menyenangkan sesuai dengan tema.

No.	Target Capaian	Hasil yang Diperoleh
2.	Menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yangn memiliki hal kebaruan yang menjadikan mereka lebih aktif, mandiri, dan kreatif	Memberikan pelatihan dan mempraktekkan yang mendukung guru – guru agar menjadikan mereka lebih aktif, mandiri, dan kreatif.
3.	Menumbuhkan rasa percaya diri dan pemahaman para warga dalam hal peningkatan kreatifitas Kegiatan pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah	Pelatihan dan praktek terkait dengan pengenalan pakaian adat .

Menu Utama



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

Gambar 2 adalah tampilan menu utama yang berisikan 3 menu yaitu Pakaian adat, Tentang, Games. Pada menu Pakaian adat jika di klik informasi pakaian adat dan daerahnya beserta suara. Menu tentang berisikan informasi pembuat aplikasi. Menu Games berisi games edukasi siswa diminta untuk menebak pakaian adat dari mana saja yang tampil di layar dan menuliskannya

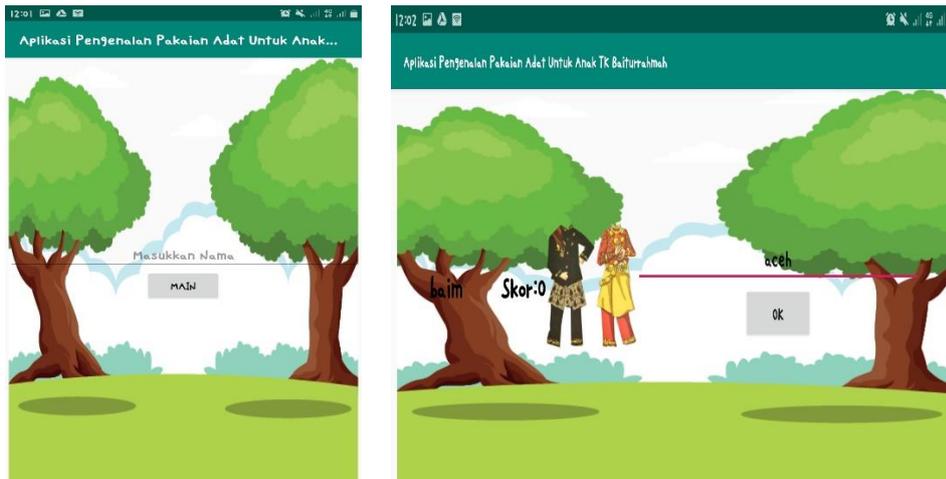
Menu Pakaian Adat



Gambar 3 Tampilan Menu Pakaian Adat

Pada menu ini siswa dapat melihat ragamnya pakaian adat Indonesia.

Menu Games



Gambar 4 Tampilan Games

Pada gambar 4 siswa dapat mencoba games dengan cara mengisi nama terlebih dahulu lalu menjawab pertanyaan dan akan terdapat skor yang akan diperoleh oleh siswa tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, pengenalan pakaian adat berbasis android di TK Baiturrahmah. Selain itu, dengan adanya kegiatan ini dapat membantu guru meningkatkan kreativitas. Keberhasilan ini dapat ditunjukkan dengan hal sebagai berikut:

1. Adanya respon positif yang ditunjukkan dengan antusias peserta yang hadir, tim memberikan undangan kepada kepala sekolah dan semua guru hadir dalam acara tersebut.
2. Guru - guru aktif dalam menanggapi serta mengikuti kegiatan dengan berbagai penvuluhan serta mempraktekkan yang disajikan para penyaji dan terlihat minimnya kecenderungan mereka bosan ketika acara tersebut berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih yang sangat besar kita sampaikan kepada guru-guru dan siswa di TK Baiturrahman yang dengan ramah dan tangan terbuka mengizinkan kita melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Maisyaroh, M., & Al Irsyadi, F. Y. (2016). Edukasi Game Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Unity2d (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Septarina, A. K., & Hadi, H. (2017). PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI PENDIDIKAN MORAL DENGAN MENGGUNAKAN TOKOH CERITA RAKYAT NUSANTARA UNTUK USIA 13–15 TAHUN. Rupa Rupa, 5(1).

Yundatama, Y., & Parno, P. (2015). E-learning English for Children Aplikasi Mobile Mengenal Alat Transportasi Berbasis Android. Prosiding PESAT, 6.