



Rancangan Pengenalan lagu lagu daerah untuk anak TK berbabsis android

Syamsiah*, dan Agus Darmawan

Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

* E-mail: ncham.unindra08@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 25 Mei 2021
Disetujui: 5 Juni 2021
Dipublikasikan: 30 Juni 2021

Kata kunci:

media pembelajaran, nama lagu daerah, *waterfall*, *HP*, dan android.

Abstrak

Kemunculan teknologi sudah memperlihatkan dampak yang signifikan yaitu perubahan pola manusia. Baik itu merupakan dampak hal negatif maupun positif dari penggunaan *HP*. Dilihat dari dampak penggunaan *HP* ternyata memberikan dampak positif juga jika di gunakan sebagai media pembelajaran. Gabungan antara teknologi dan media pembelajaran baru yang sangat di butuhkan oleh sekolah Taman kanak-kanak yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi tentang pengenalan lagi lagu daerah. Dalam merancangan aplikasi media pembelajaran mengenal lagi lagu daerah dibuat menggunakan metode pengerjaan dengan waterfall dan dibantu dengan bahasa pemrograman java android dengan target luaran yang akan dicapai dari perancangan ini adalah purwarupa berupa aplikasi mengenal lagi lagu daerah dalam bentuk media pembelajaran pada TK XYZ berbasis android. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam memanfaatkan media pembelajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang di berikan oleh guru.

PENDAHULUAN

Kemunculan teknologi sudah memperlihatkan dampak yang signifikan yaitu perubahan pola manusia. Baik itu merupakan dampak hal negatif maupun positif dari penggunaan *HP* Dampak dari teknologi *HP* 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 *HP*. Dalam pengertian sebuah media adalah semua bentuk perantara yang digunakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran yang dapat di terapkan kedalam teknologi seperti *HP* (Arsyad, 2002).

HP (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). *HP* dapat dipandang sebagai suatu sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu, maka *HP* ini dapat di katakan sebagai alat trobosan baru dalam penyampaian Informasi media pembelajaran (Darmawan, 2014).

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

Dalam dunia mengajar terdapat dua aspek yang sangat penting yaitu sebuah metode pembelajaran dan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar sehingga membantu memudahkan dalam melakukan transfer ilmu ke siswa (Azhar, 2008). Proses belajar pada anak, khususnya belajar mengenal hewan tradisional mudah melalui animasi yang menarik, seperti hal diajarkan oleh guru, orang tua, tutor dan lain-lain (Azhar, 2008).

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan aplikasi *HP* dengan mengutamakan unsur pembelajaran menarik dengan *HP* seperti belajar mengenal hewan dan buah yang dapat meningkatkan antusias siswa terhadap media belajar baru serta dapat membantu para pengajar dalam pemanfaatan kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya kreatifitas anak dan diimbangi dengan interaksi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga pengajar dapat menggunakan media pelajaran baru yang bisa di terapkan di TK XYZ.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian diperlukan suatu metode supaya dapat menemukan solusi dalam masalah penelitian yang akan diteliti. Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok permasalahan, sehingga akan dapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Peneliti menggunakan metode *Waterfall* yaitu siklus hidup klasik (*classic life cycle*) yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun suatu software". (Roger S. Pressman, 2012)

Dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Masalah Dan Penyelesain

1. Masalah

Dalam dunia, *HP* memiliki dampak negatif maupun positif. Efek-efek negatif dari *HP* dapat memberikan dampak buruk bagi anak. Sehingga perlunya penggunaan *HP* kearah yang berdampak positif seperti media pembelajaran.

2. Penyelesaian Masalah

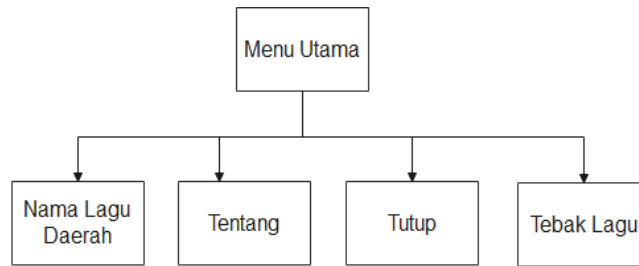
Dalam masalah di atas maka penulis ingin membuat pembelajaran tentang pengenalan nama hewan sebagai media pembelajar untuk memaafkan kegunaan HP sebagai dampak positif. Penulis membuat aplikasi ini ditekankan konsep sistem yang *Use Friendly Interface*, karena kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini akan menjadi faktor awal dalam membantu guru dalam media pembelajar di TK.

Perancangan aplikasi edukasi pengenalan hewan berbasis android untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode dengan menyusun data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dan dianalisis sehingga memberikan informasi bagi pemecahan masalah yang dihadapi. Tujuan yang ingin dicapai dengan analisis data ini adalah untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang dapat di mengerti dan ditafsirkan, sehingga hubungan-hubungan yang ada dalam variable dapat dipelajari dan diuji.

3. Tinjauan Umum Aplikasi

Perancangan aplikasi edukasi pengenalan Lagu daerah berbasis android merupakan bentuk implementasi menggunakan device android yang diperuntukkan untuk anak-anak dalam masa kegiatan belajar agar dapat lebih mudah mempelajarinya tanpa harus membeli buku atau mencari di Internet sehingga membuat waktu belajar menjadi kurang. Aplikasi dibangun menggunakan

Android Studio, Software SDK dan JDK. karena *software* tersebut memang biasa digunakan untuk membuat objek/benda dalam komputer dan bersifat *Open Source* atau terbuka untuk dikembangkan.



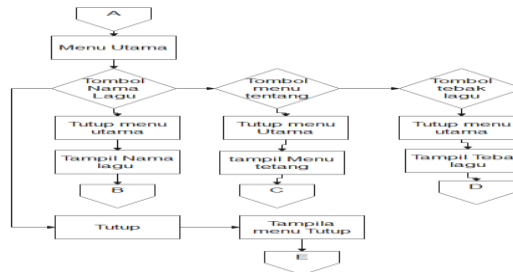
Gambar 1. Struktur Navigasi

Algoritma Penyelesaian Masalah

Dengan Flowchart Dan Pseudocode

1. Menu Utama

a. Flowchart Menu Utama



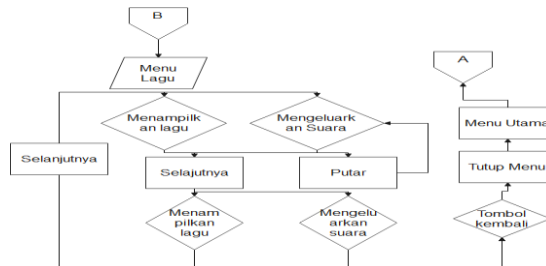
Gambar 2. Flowchart Menu Utama

b. Penjelasan Pseudocode Menu Utama

Pada saat aplikasi sudah masuk menu utama, terdapat tiga tombol yang tersedia. Ketika tombol nama lagu ditekan maka aplikasi akan mengarahkan ke tampilan menu Nama_lagu daerah, kemudian apabila menekan tombol tentang maka aplikasi akan mengarahkan ke tampilan menu tentang. Saat tombol tebak Lagu daerah ditekan maka aplikasi akan mengarahkan ke menu tampilan tebak lagu daerah. dan jika pengguna menekan tombol tutup maka aplikasi akan mengarahkan menu tutup.

2. Menu Nama Lagu daerah

a. Flowchart Menu Nama Lagu daerah



Gambar 3. Flowchart Nama Lagu daerah

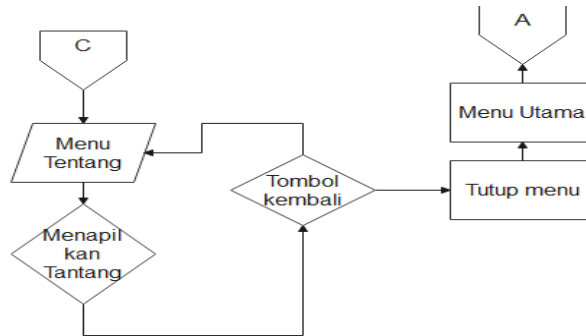
b. Penjelasan Pseudocode Nama Lagu daerah

Pada saat aplikasi sudah masuk menu nama Lagu daerah, maka akan tampil nama Lagu daerah yang disertai gambar dan suara. Untuk memutar kembali suara dari Nama Lagu daerah dan gambar silahkan pilih tombol putar, untuk berpindah ke Nama Lagu daerah selanjutnya

silahkan pilih tombol selanjutnya dan untuk kembali ke Nama Lagu daerah sebelumnya silahkan pilih tombol sebelumnya.

3. Menu Tentang

a. Flowchart Menu Tentang



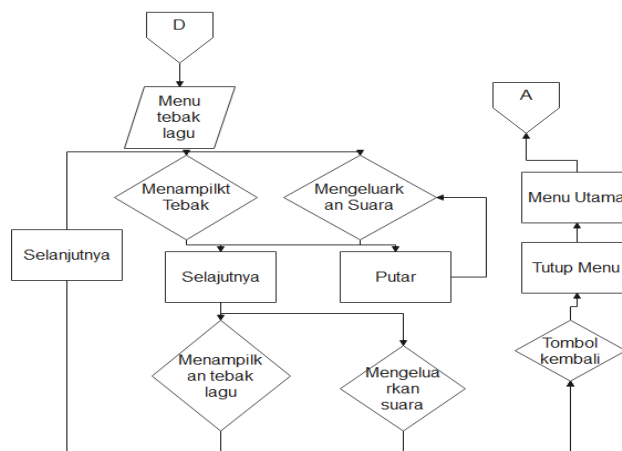
Gambar 4. Flowchart Tentang

b. Penjelasan Pseudocode Tentang

Pada saat aplikasi sudah masuk menu tentang, maka akan tampil tentang dan jika menekan tombol kembali, menu tentang akan menutup dan mengarahkan ke menu utama.

4. Menu Tebak Lagu daerah

a. Flowchart Menu Tebak Lagu daerah



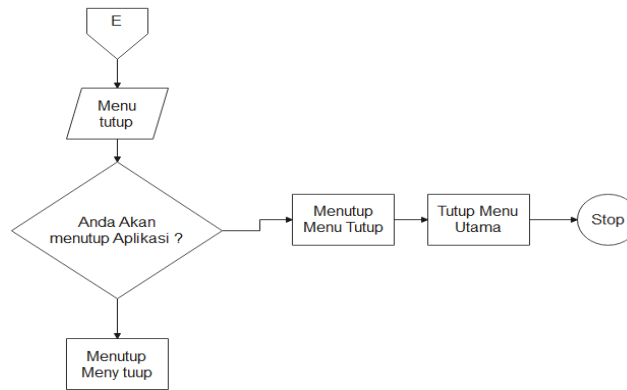
Gambar 5. Flowchart Menu Tebak Lagu daerah

b. Penjelasan Pseudocode Menu Utama

Pada saat aplikasi sudah masuk menu Tebak Nama lagu daerah, maka akan tampil Nama Lagu daerah yang akan di tulis. di sini anda bisa tebakkan Nama Lagu daerah sesuai yang di tampilkan. Untuk menghapus tulisan huruf yang sudah di tulis silahkan pilih tombol hapus, untuk berpindah ke Nama Lagu daerah selanjutnya silahkan pilih selanjutnya selanjutnya dan untuk kembali ke Nama Lagu daerah sebelumnya silahkan pilih tombol sebelumnya.

5. Menu Tutup

a. Flowchart Menu Tutup



Gambar 6. Flowchart Menu Tutup

c. Penjelasan Pseudocode Menu Utama

Tampilan menu tutup, jika pengguna memilih ya, maka akan menutup menu tutup dan menu utama yang selanjutnya aplikasi akan berhenti. Apabila memilih tidak maka akan kembali ke menu utama.

Definisi Masalah Dan Penyelesain

Uji program bertujuan untuk mengetahui aplikasi dapat berjalan baik pada versi yang berbeda dan memiliki tampilan yang cocok terhadap tipe layar yang berbeda-beda. Dibawah ini adalah tampilan program saat penulis mencoba di HP android Samsung S20 Ultra dan Samsung S9+

1. Menu Utama



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

Gambar 7 adalah tampilan dari menu utama, dimana pada saat aplikasi sudah masuk menu utama, terdapat empat tombol yang tersedia. Ketika tombol nama lagu daerah ditekan maka aplikasi akan mengarahkan ke tampilan menu nama lagu daerah, kemudian apabila menekan tombol tentang maka aplikasi akan mengarahkan tampilan menu tentang. Saat tombol tebak lagu daerah ditekan maka aplikasi akan mengarahkan ke menu tampilan tebak lagu daerah, dan jika pengguna menekan tombol tutup maka aplikasi akan keluar atau menutup.

2. Menu Nama Lagu daerah



Gambar 8. Tampilan Menu Nama Lagu daerah

Gambar 8 adalah tampilan dari menu nama lagu daerah, dimana Pada saat aplikasi sudah masuk menu nama lagu daerah, maka akan tampil nama lagu daerah yang disertai gambar dan suara. Untuk memutar kembali suara dari lagu daerah dan gambar silahkan pilih tombol putar, untuk berpindah ke lagu daerah selanjutnya silahkan pilih tombol selanjutnya dan untuk kembali ke lagu daerah sebelumnya silahkan pilih tombol sebelumnya.

3. Menu tebak Lagu daerah



Gambar 9. Tampilan Menu Tebak Lagu daerah

Gambar 9 adalah tampilan menu petunjuk, dimana Pada saat aplikasi sudah masuk menu Tebak Lagu daerah, maka akan tampil lagu daerah alphabet yang akan di tulis. di sini anda bisa tebakkan lagu daerah sesuai yang di ditampilkan. Untuk menghapus tulisan lagu daerah yang sudah di tulis silahkan pilih tombol hapus, untuk berpindah ke lagu daerah selanjutnya silahkan pilih selanjutnya selanjutnya dan untuk kembali ke lagu daerah sebelumnya silahkan pilih tombol sebelumnya.

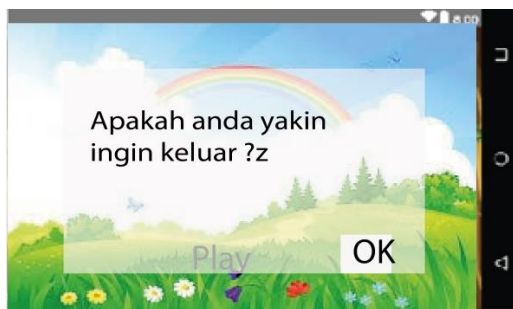
4. Menu Tentang



Gambar 10. Tampilan Menu Tentang

Gambar 10 adalah tampilan tentang, dimana Pada saat aplikasi sudah masuk menu tentang, maka akan tampil tentang yang akan mengetahui tentang pembuat. Di sini anda bisa melihat nama, npm dan jurusan pembuat sesuai yang di ditampilkan. Terdapat juga tombol kembali yang digunakan untuk kembali ke menu utama.

5. Menu Tutup



Gambar 10. Tampilan Menu Tutup

Gambar 10 adalah tampilan menu tutup pada saat aplikasi sudah masuk menu tutup, maka akan menampilkan sebuah pertanyaan Apakah Anda Ingin menutup?, jika pengguna menekan tombol tersebut maka aplikasi akan berhenti. Apabila pengguna memilih tombol tidak, maka akan kembali ke menu utama.

Perancangan serupa pernah dilakukan oleh peneliti lain adalah dengan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Lagu daerah pada Anak Usia Dini (Maulida et al., 2018), dia menggunakan Adobe Flash yang agak sulit untuk dijalankan di operasi platform android.

Dalam penulis ini melakukan rancangan ulang aplikasi mengenal Nama lagu daerah ke platform android sehingga aplikasi ini nantinya dapat dimainkan di *smartphone* atau tablet dengan sistem operasi android.

.PENUTUP

Berdasarkan pembahasan terhadap hasil dari penulisan laporan dan aplikasi yang telah dibuat, kami selaku penulis mendapat kesimpulan yang mungkin diperlukan untuk pengembangan aplikasi pengenalan nama lagu daerah. Kesimpulan yang didapat dari aplikasi ini adalah sebagai berikut diantaranya disini kami selaku penulis menyediakan materi pembelajaran dasar meliputi pengenalan nama lagu daerah. Adapun aplikasi pengenalan nama hewan ini dapat dioperasikan pada handphone android dengan versi minimal 4.2.2 (kitkat). Aplikasi ini diperuntukan untuk anak usia 2 – 6 tahun serta dapat dimainkan oleh satu orang saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*. <https://doi.org/2002>
- Azhar, A. (2008). Media Pembelajaran. *Meedia Pembelajaran*. <https://doi.org/media pembelajaran>
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-LEARNING Teori dan Desain. In *Remaja Rosdakarya*. <https://doi.org/Bandung: PT. Remaja Rosdakarya>
- Jazi Eko Istiyanto. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Roger S. Pressman, P. D. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu, Pendekatan Praktisi. In *Software Engineering: A Practitioner's Approach, Seventh Edition*. <https://doi.org/10.1098/rspb.2012.1110>