



IMPLEMENTASI APLIKASI BELAJAR MEMBACA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TK FATAHILAH JAKARTA

Agus Wilson^{1*}, Ari Irawan², Sutrisno³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

E-mail: wilsonaw2580@gmail.com, ari.irawan69@gmail.com, sutrisno3831@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dengan mekanisme pembelajaran/belajar mengajar berbasis TI menjadi tak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (konten) dan sistemnya. Media pembelajaran membaca bagi anak usia taman kanak-kanak (TK) menggunakan media kertas, sudah cukup kreatif dalam penyajiannya. Namun hal ini akan lebih maksimal dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan jika media belajar tersebut dikolaborasikan dengan teknologi informasi yang interaktif. Sehingga tujuan belajar bisa dicapai secara maksimal. Hal terpenting dalam mengajari anak agar bisa cepat membaca adalah terciptanya suasana yang mengasyikan ketika mengajar mereka. Dengan berlatar belakang masalah mitra maka tim pengabdian merasa perlu untuk mengadakan kegiatan sosialisasi dan implementasi Aplikasi Belajar Membaca sebagai media pembelajaran berbasis Android. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan para guru tentang pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang akan memberikan dampak penciptaan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hasil dari kegiatan ini yaitu tanggapan para guru sangat positif, para tenaga pendidik TK Fatahilah merasa mendapatkan pemahaman baru tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Bahkan muncul harapan dari mitra untuk memberikan pelatihan-pelatihan lain yang bisa menambah wawasan dan ilmu bagi para tenaga pendidik.

Kata kunci: Teknologi Informasi, E-learning, Aplikasi Belajar Membaca, Android

IMPLEMENTATION OF ANDROID-BASED READING LEARNING APPLICATION AS A LEARNING MEDIA FOR FATAHILAH JAKARTA KINDERGARTEN

ABSTRACT

The increasingly rapid development of information technology (IT), the need for a concept with IT-based learning/teaching mechanisms has become inevitable. The concept which later became known as e-learning had the influence of the process of transforming conventional education into digital form, both in terms of content and systems. The reading learning media for kindergarten age children uses paper, which is quite creative in its presentation. However, this will be more optimal in creating an enjoyable learning process if the learning media is collaborated with interactive information technology. So that learning goals can be achieved optimally. The most important thing in teaching children to read quickly is creating an exciting atmosphere when teaching them. With the background of partner problems, the service team felt the need to hold socialization activities and implement the Learning to Read Application as an Android-based learning medium. This activity aims to increase teachers' understanding and knowledge about the use of information technology as a learning medium which will have the impact of creating a more enjoyable learning situation. The results of this activity were that the teachers' responses were very positive, the Fatahilah Kindergarten teachers felt they had gained a new understanding of information technology-based learning media. There is even hope from partners to provide other training that can increase insight and knowledge for the teachers.

Keywords: Information Technology, E-learning, Reading Learning Application, Android



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, tidak dapat dihindari lagi kebutuhan akan suatu kerangka konsep yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Simorangkir & Mulyono, 2019). Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *E-learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (konten) dan sistemnya (Zikra, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam kegiatan belajar mengajar tenaga pendidik dapat memanfaatkan media sebagai alat. Media pembelajaran dapat mencakup alat bantu seperti media audio-visual, cetak, proyektor, film, permainan, dan lain sebagainya (El Pamenang, 2022; Guslinda & Kurnia, 2018; Maghfiroh & Suryana, 2021; Yurmaida, 2019). (Arsyad, 2017) menyatakan bahwa media memiliki peran instruksional ketika isi yang terkandung dalam media tersebut memerlukan partisipasi siswa, baik secara kognitif maupun melalui kegiatan fisik, untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Belajar adalah proses meningkatkan kualitas hidup dengan cara yang terencana dan terstruktur (Gusnarib & Rosnawati, 2021). Belajar membutuhkan komitmen, motivasi, dan strategi yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan individu. Belajar juga melibatkan interaksi dengan orang lain, sumber informasi, dan lingkungan sekitar. Belajar dapat membantu kita mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Membaca merupakan proses untuk memperoleh pengertian dari kombinasi beberapa huruf dan kata. Dalam penelitiannya, (Doman, 1964) menyatakan bahwa anak balita dapat diajarkan membaca dan lebih efektif daripada anak yang memasuki usia sekolah. Hal terpenting dalam mengajari anak agar bisa cepat membaca adalah terciptanya suasana yang mengasikkan ketika mengajar mereka.

Belajar membaca adalah salah satu keterampilan dasar yang penting bagi perkembangan anak. Namun, bagaimana cara terbaik untuk mengajarkan anak membaca? Para ahli memiliki pendapat yang berbeda tentang hal ini. (Chall, 1983) memandang belajar membaca sebagai suatu proses yang melibatkan pengembangan keterampilan dekoding dan pemahaman. Bagi anak-anak usia dini, pembelajaran adalah suatu bentuk permainan; dengan kata lain, belajar itu sendiri adalah permainan. Oleh karena itu, ketika anak-anak bermain, mereka sebenarnya sedang belajar, karena proses pembelajaran terjadi selama mereka bermain (Mulyasa, 2017). Belajar membaca yang dilakukan pada anak usia dini di jenjang taman kanak-kanak (TK) masih dilakukan sudah menerapkan kreatifitas yang tinggi dari para guru, namun hal itu masih dilakukan secara konvensional. Yaitu menggunakan media kertas dalam melakukan pembelajaran selain itu guru merasa monoton dalam penggunaan media belajar mengajar dikarenakan belum adanya adaptasi teknologi informasi dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dari uraian di atas maka solusi masalah yang diberikan adalah: 1) Memberikan sosialisasi tentang pentingnya adaptasi teknologi dalam proses belajar mengajar, 2) Memberikan Pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran sebagai upaya inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, 3) Mengimplementasikan Aplikasi Belajar Membaca berbasis android sebagai media pembelajaran siswa.

TARGET DAN LUARAN

Aplikasi belajar membaca berbasis Android adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu anak-anak TK Fatahilah Jakarta dalam mengembangkan kemampuan membaca mereka. Aplikasi ini menggunakan metode fonetik, yaitu mengajarkan anak-anak cara mengucapkan huruf dan suku kata dengan benar. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam aktivitas yang menarik dan interaktif, seperti menyanyi, bermain tebak kata, dan membaca cerita. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar membaca, serta mempersiapkan mereka



untuk masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sejumlah penelitian terkait penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android telah banyak dilakukan. (Wisnu Wijayanto et al., 2021) mengembangkan aplikasi berbasis Android yang menyediakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan lebih interaktif dan menyenangkan. (Muhfiyanti et al., 2021) menemukan bahwa media mobile learning berbasis Android untuk pengajaran membaca teks laporan valid, efektif, dan praktis, meningkatkan pemahaman membaca siswa. (Deli, 2020) menerapkan augmented reality pada media pembelajaran berbasis Android untuk membantu menyajikan materi kepada anak sekolah dasar, meningkatkan pemahaman dan interaksi. (Nurhayati & Martono, 2014) menyimpulkan bahwa penerapan aplikasi mobile learning berbasis Android sebagai media pembelajaran yang fleksibel diterima dengan baik oleh mahasiswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Secara keseluruhan, makalah ini menyoroti dampak positif aplikasi pembelajaran berbasis Android dalam meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran.

Target dalam kegiatan ini adalah Kelompok Guru dan Tenaga Kependidikan di TK Fatahilah Jakarta Selatan.

Luaran yang akan dicapai dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, adalah:

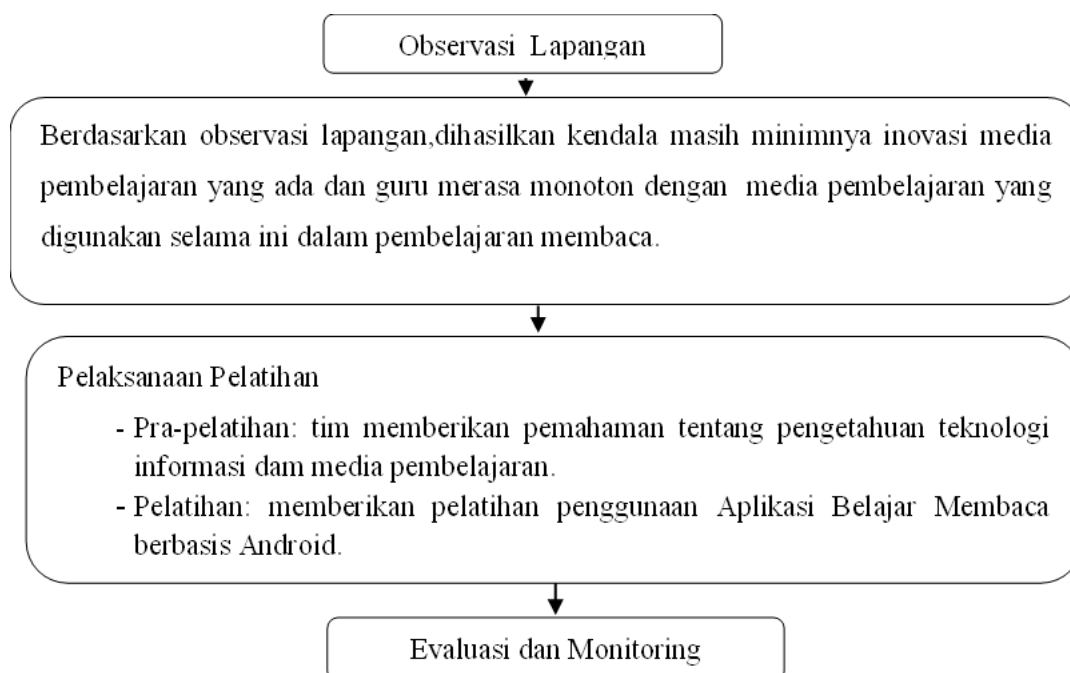
1. Peningkatan pengetahuan tentang inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Purwarupa berupa Aplikasi Belajar Membaca yang memungkinkan untuk dibuatkan Hak Cipta.
3. Artikel ilmiah.

Untuk tercapainya jenis luaran yang akan dituju, maka dibutuhkan suatu bentuk kegiatan implementasi dan sosialisasi aplikasi.

METODE

Dalam pemilihan mitra tim mendapatkan informasi dari salah satu guru yang mengajar, bahwa masih minimnya inovasi media belajar yang digunakan khususnya dalam hal adaptasi teknologi informasi. Dan juga guru merasa monoton dengan media pembelajaran yang selama ini di gunakan dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah dalam pembelajaran membaca kepada siswa. Kemudian kami membentuk tim dengan bidang ilmu yang dibutuhkan oleh mitra.

Desain dan langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Kerja Pelaksanaan Abdimas

Prosedur dan tahapan pelaksanaan

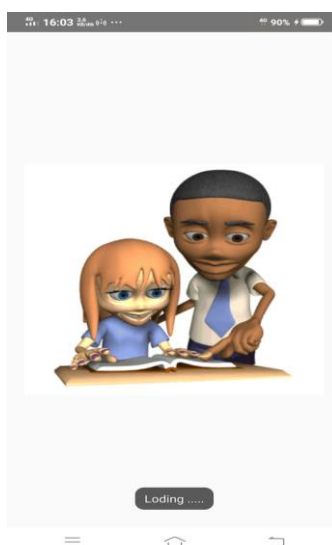
1. Observasi langsung. Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi mitra mengenai media pembelajaran membaca yang ada dan kemonotonan guru dalam mengajar. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri.
2. Sosialisasi dan Pelatihan. Yaitu tim pengabdian memberikan pemahaman secara langsung tentang inovasi media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi informasi. Pelatihan akan dilakukan dalam 1 hari yang berlangsung selama 8 jam diberikan kepada peserta guna untuk pemahaman dan terampil dalam penggunaan aplikasi belajar membaca berbasis android.
3. Evaluasi dan monitoring. Yaitu melakukan proses evaluasi dan monitoring proses pelaksanaan kegiatan abdimas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat TK Fatahilah di Jl. Masjid No. 52 RT. 11/Rw.5 Lenteng Agung Kec. Jagakarsa Jakarta Selatan DKI Jakarta 12640 terdiri dari sosialisasi dan pemberian pelatihan. Tim abdimas melakukan sosialisasi dengan memberikan materi berupa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memacu minat belajar siswa. Pelaksanaan abdimas dirancang menjadi tiga tahapan. Tahap pertama adalah perancangan aplikasi belajar membaca yang dilakukan dengan koordinasi mitra guna mengakomodasi kebutuhan tenaga pendidik yang akan dituangkan kedalam aplikasi. Tahap kedua adalah tahap implementasi dan pelatihan aplikasi kepada tenaga pendidik. Tahap ini bertujuan untuk peningkatan keterampilan tenaga pendidik dalam pengoperasian aplikasi media pembelajaran. Tahap ketiga adalah evaluasi dan monitoring.

- **Tahap pertama: Perancangan aplikasi membaca**

Perancangan aplikasi dilakukan dengan mengadaptasi materi belajar membaca pada TK. Dimana pada aplikasi ini dirancang dengan menampilkan 3 (tiga) level pembelajaran. Level pertama adalah pengenalan huruf pada peserta didik, level kedua adalah mengeja dan menginput pilihan huruf untuk nama sebuah benda yang terdiri dari 4 huruf, sedangkan level ketiga adalah mengeja dan menginput pilihan huruf untuk nama sebuah benda yang terdiri dari 6 huruf.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Belajar Membaca



Gambar 3. Tampilan Menu Aplikasi Belajar Membaca

- **Tahap kedua: Implementasi dan Pelatihan**

Implementasi dan pelatihan operasional aplikasi dilakukan secara daring, mengingat pada masa darurat pandemic Covid-19, mengacu pada protokol kesehatan maka tahapan ini dilakukan secara virtual.



Gambar 4. Kegiatan implementasi dan pelatihan secara virtual

- **Evaluasi dan Monitoring**

Aplikasi yang di rancang berjalan dengan baik serta tepat sasaran dengan tujuan belajar yang ada dalam RPS. Yang perlu dilakukan adalah mengembangkan aplikasi agar lebih komprehensif dari segi kuantitas *database* kosa kata yang ada di aplikasi serta tingkat level yang ada di aplikasi sesuai dengan tingkatan pembelajaran.

Pembahasan Hasil kegiatan

Secara umum kegiatan ini dikatakan berhasil. Hal ini diindikasikan dengan adanya pemahaman baru para peserta pelatihan tentang pemanfaatan teknologi dan media informasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Tanggapan mereka sangat positif dengan adanya kegiatan ini, para tenaga pendidik TK Fatahilah merasa mendapatkan pemahaman baru tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Bahkan muncul harapan dari mitra untuk memberikan pelatihan-pelatihan lain yang bisa menambah wawasan dan ilmu bagi para tenaga pendidik.



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Walaupun dirasa belum sepenuhnya mencapai target dan luaran yang diharapkan, namun kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan kontribusi yang positif bagi para tenaga pendidik TK Fatahilah. Kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan ini memberikan tambahan wawasan dan ilmu bagaimana memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran.
2. Kegiatan ini memberikan tambahan wawasan dan ilmu media pembelajaran berbasis android. Tim Abdimas mendapatkan beberapa masukan yang dapat menjadi bahan evaluasi kedepan, yaitu:
 1. Keterbatasan jumlah komputer, pembelajaran dilakukan dengan memakai fasilitas proyektor LCD.
 2. Pelatihan tidak melakukan uji lapangan kepada siswa sebagai salah satu pengguna aplikasi media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran dari tim abdimas yaitu perlu diadakan pelatihan rutin mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran sehingga kreatifitas tenaga pendidik bisa meningkat dan suasana pembelajaran tidak monoton. Selain itu juga perlu digalakkannya program pelatihan pemanfaatan teknologi yang mampu menunjang kegiatan-kegiatan yang memberikan manfaat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). Raja Grafindo Persada. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133758#>
- Chall, J. S. (1983). *Learning to Read: The Great Debate*. McGraw-Hill. <https://books.google.co.id/books?id=XXLuAAAAMAAJ>
- Deli, D. (2020). Implementation of Augmented Reality for Earth Layer Structure on Android Based as a Learning Media. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i1.3658>
- Doman, G. (1964). *How to Teach Your Baby to Read*. Gentle Revolution Press. https://www.goodreads.com/book/show/1688105.How_to_Teach_Your_Baby_to_Read
- El Pamenang, N. (2022). *Implementasi Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Di PAUD Tunas Harapan Kabupaten Indramayu*. IAIN SyekhNurjati Cirebon.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (Harits Azmi Zanki (ed.)). Adab.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Muhfiyanti, M., Mulyadi, D., & Aimah, S. (2021). Android-Based Mobile Learning Media in Teaching Reading of Report Texts. *Getsempena English Education Journal*, 8(1), 177–191. <https://doi.org/10.46244/geej.v8i1.1311>
- Mulyasa, H. (2017). *Strategi pembelajaran PAUD / penulis, Prof. Dr. H. E. Mulyasa, M.Pd., ; editor, Pipih Latifah | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1135024>
- Nurhayati, O., & Martono, K. (2014). Implementation of android based mobile learning application as a flexible learning media. *International Journal of Computer Science Issues*, 11(3), 168–174.
- Simorangkir, H., & Mulyono, H. (2019). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi E-Learning Pada SMA Negeri 2 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 4(3), 235–243.
- Wisnu Wijayanto, P., Rosely, E., & Diva Gusti Arirang, K. (2021). Implementation of an Android-Based Application as a Thematic Interactive Learning Media for English Subjects. *KnE Social Sciences*, 524–540. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8709>
- Yurmaida, Y. (2019). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI I KOTA JAMBI. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 17.
- Zikra, A. (2021). *Analisis Penggunaan E-learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Bhayangkari Tapaktuan*. UPT. Perpustakaan.