

**Sosialisasi Dan Pemanfaatan Aplikasi Belajar TK Dan PAUD Berbasis  
Smartphone Android Di Lingkungan RT. 04/01  
Kp. Berkat Kalisuren**

***Socialization And Utilization Of TK And PAUD Learning Applications  
Based On An Android Smartphone In An RT Environment. 04/01  
Kp. Thanks To Kalisuren***

**Muhamad Irsan<sup>1</sup>, Forkas T.S.B<sup>2</sup>, Ahmad Husain<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI  
Email : <sup>1</sup> [atstairway@gmail.com](mailto:atstairway@gmail.com), <sup>2</sup> [fortysant.bb@gmail.com](mailto:fortysant.bb@gmail.com), <sup>3</sup> [hnr.husen@gmail.com](mailto:hnr.husen@gmail.com)

**Article History:**

**Received:** 20 Mei 2023

**Revised:** 15 Juni 2023

**Accepted:** 31 Juli 2023

**Keywords:** *Android, Learning Apps, TK and PAUD*

**Abstract:** *The development of information and communication technology provides convenience in accessing information, including interacting with the social environment through social media as well as in terms of utilizing this technology to increase knowledge. Socialization and Utilization of Android Based Kindergarten and PAUD Learning Applications at PKK in RT.04/01 Kp. Thanks to Kalisuren, it aims to add to maximizing the usability of an android smartphone that offers many interesting features so as to provide more value to the knowledge of both parents and children. This application contains so many choices in the electronic learning process so that you stay focused. parental guidance is needed in order to be able to supervise and also provide an explanation of the discussion material in the application. Responding to advances in information technology provides encouragement and motivation for our team to carry out community service in the hope of optimizing the use of information technology in various opportunities and activities.*

**Abstrak**

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan dalam hal mengakses informasi termasuk didalamnya berinteraksi dengan lingkungan sosial melalui media sosial begitupun juga dalam hal memanfaatkan teknologi tersebut untuk menambah pengetahuan. Sosialisasi Dan Pemanfaatan Aplikasi Belajar TK Dan PAUD Berbasis Android Pada PKK Di lingkungan RT.04/01 Kp. Berkat Kalisuren bertujuan untuk menambahkan pengetahuan dalam memaksimalkan kegunaan dari *smartphone* android yang menawarkan banyak fitur-fitur yang menarik sehingga ketika memberikan nilai lebih terhadap pengetahuan baik orangtua dan anak-anaknya. Aplikasi ini berisi begitu banyak pilihan-pilihan dalam proses belajar secara elektronik sehingga agar tetap fokus dibutuhkan bimbingan orang tua agar dapat mengawasi dan juga memberikan penjelasan setiap pembahasan materi pembelajaran didalam aplikasi tersebut. Menyikapi kemajuan teknologi informasi memberikan dorongan serta motifasi bagi tim kami untuk melaksanakan pengabdian masyarakat dengan harapan dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai kesempatan dan kegiatannya.

**Kata Kunci:** Android, Aplikasi Belajar, TK dan PAUD

**PENDAHULUAN**

Era revolusi industri 4.0 yang dikenal sebagai pesatnya penciptaan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan untuk mencapai efisiensi semaksimal mungkin, sehingga teknologi informasi dan komunikasi yang dihasilkan dapat berinovasi menciptakan model baru

\*Muhamad Irsan, [atstairway@gmail.com](mailto:atstairway@gmail.com)

berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang penting agar proses belajar tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi. Media adalah sebuah komponen-komponen berbagai jenis yang digunakan di dalam lingkungan peserta didik sebagai alat bantu untuk merangsang kemampuan-kemampuannya di kegiatan pembelajaran (Purba et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai macam aspek sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dengan baik. Gagne & Briggs (Rodhatul, 2009) mengungkapkan secara implisit media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik Perkembangan teknologi yang pesat mendorong pendidikan dituntut selaras dengan kemajuan teknologi. Android merupakan sebuah sistem operasi yang banyak digunakan karena terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, android sendiri ialah sebuah sistem operasi yang digunakan untuk perangkat mobile berbasis linux yang meliputi sistem operasi, middleware, dan juga aplikasi (Putra et al., 2016). Teknologi bukan merupakan sesuatu yang baru di era saat ini. Penggunaan perangkat mobile seperti smartphone atau tablet merupakan teknologi yang bisa dikatakan sangat dekat dengan peserta didik. Berdasarkan hasil dari market share pada tahun 2013 menunjukkan bahwa presentasi gadget telah dikuasai oleh perangkat mobile berbasis android sebesar 81,3% (Marhadini et al., 2017). dapat digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian pesan atau isi materi pelajaran. pemilihan media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaan (Falahudin, 2014).

Sebuah inovasi pembelajaran pada masa pandemi ini sebenarnya dapat membuka model pembelajaran baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi melakukan proses pembelajaran tatap muka di kelas (Ramdani et al., 2020). Pada masa PJJ ini para guru sangat lebih disibukkan dengan kegiatan pembelajaran seperti pembuatan bahan ajar, evaluasi peserta didik, dan pelatihan guru-guru, sehingga kesibukkan tersebut membuat rendahnya salah satu keterampilan menulis peserta didik menjadi kurang diperhatikan. Maka dari itu, guru-guru sangat dituntut untuk membuat media-media pembelajaran baru berbasis teknologi atau android sebagai variasi bentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat menulis peserta didik (Wulandari, 2017). Teknologi pada masa pandemic ini sangat memiliki peran yang penting karena dapat membantu proses kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring.

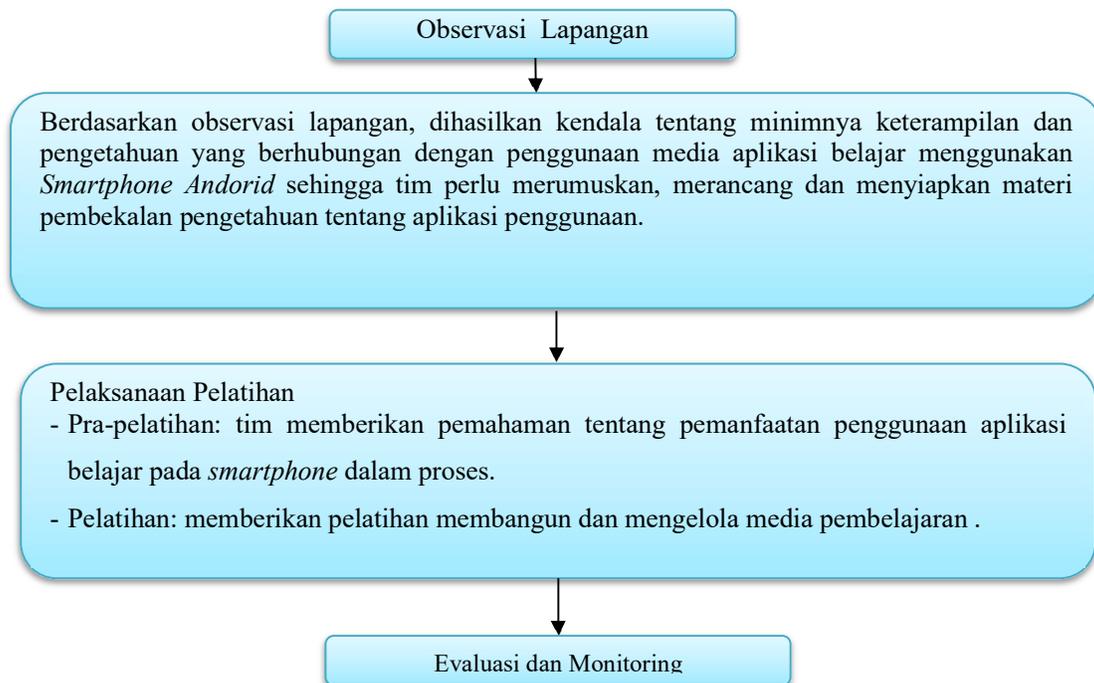
Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Dan dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh

guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll. Beberapa macam media pembelajaran yang ada pada dasarnya merupakan suatu sarana atau alat bantu untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik bahkan bisa lebih menarik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

## METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian bagi masyarakat ini adalah metode pelatihan dimana diberikan pelatihan dengan mempraktekan materi-materi yang sudah disiapkan untuk kemudian diajarkan kepada siswa TK dan PAUD (Krisyantono, 2007). Desain dan langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 : Langkah Kerja Abdimas

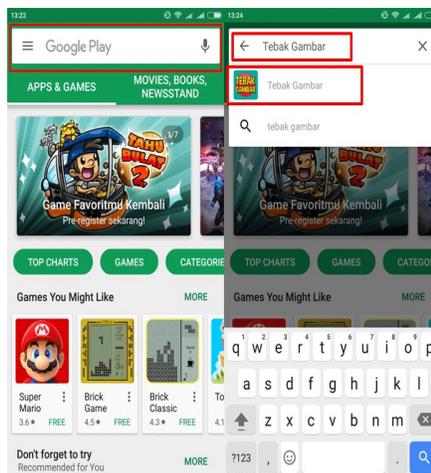
## Bahan dan Alat yang Digunakan

Bahan dan alat yang digunakan dalam pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Apps Android
2. Smartphone
3. Unit PC
4. Modul bahan ajar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

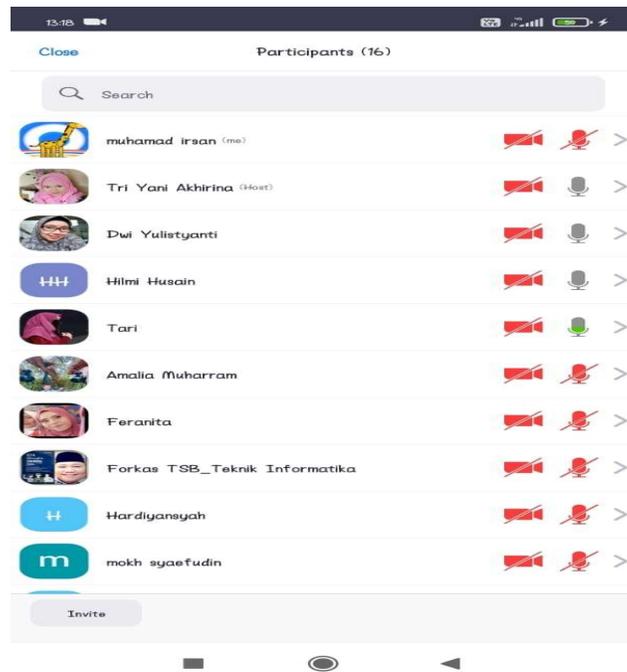
Mengajar merupakan istilah kunci yang hamper tidak pernah luput dari pembahasan mengenai pendidikan karena keeratan hubungan antara keduanya. Metode mengajar dalam dunia pendidikan perlu dimiliki oleh pendidik karena keberhasilan Proses Belajar-mengajar bergantung pada cara/mengajar gurunya. Jika cara mengajar gurunya enak menurut siswa, maka siswa akan tekun, rajin, dan antusias menerima pelajaran yang diberikan sehingga diharapkan akan terjadi perubahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.



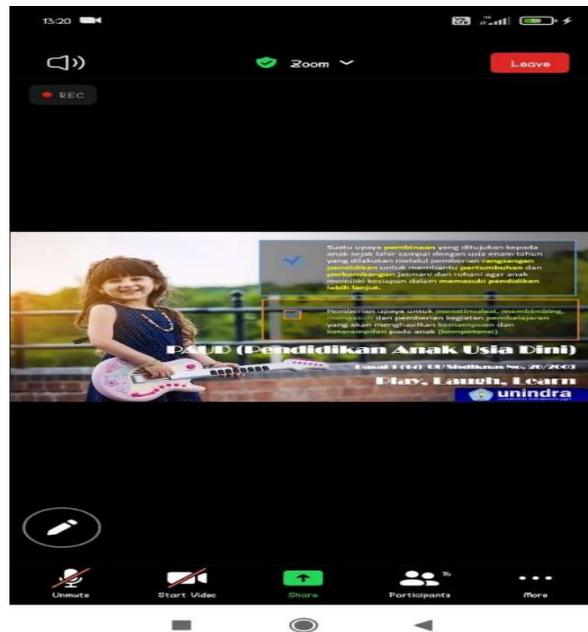
Gambar 2. Apps Tebak Gambar Di Google Playstore



Gambar 3. Menu Aplikasi



Gambar 4. Interaksi Kegiatan ABDIMAS



Gambar 5. Pemaparan Pelaksanaan



Gambar 6. Foto Bersama

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di PKK RT. 04/RW.01 Kp. Berkat, Desa Kalisuren. Pelatihan ini disambut positif oleh pihak instansi yang mengharapkan kegiatan ini tidak hanya dilakukan sekali pada siswa binaan mereka namun dilakukan secara rutin.

Aplikasi pembelajaran berbasis android digunakan sebagai inovasi. Selain itu, aplikasi pembelajaran berbasis android ini digunakan sebagai dukungan penyampaian materi pembelajaran oleh guru dalam memudahkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Penyampaian pesan atau informasi materi pembelajaran merupakan tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang tersampaikan oleh guru harus dipahami oleh peserta didik. Dalam mendukung penyampaian pesan atau materi pembelajaran memerlukan dukungan media yang menarik dan disesuaikan dengan generasi dan situasi saat ini. Selaras dengan pernyataan tersebut bahwa perencanaan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek yaitu media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakter siswa, dapat merumuskan tujuan pembelajaran, media pembelajaran mampu merumuskan materi ajar, membuat tolak ukur sebuah media pembelajaran, melakukan tes dan revisi (Budiyono, 2020). Pemanfaatan teknologi gawai atau smartphone memiliki pengaruh terhadap peserta didik karena gawai atau smartphone sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran (Putra et al., 2017; 2010). Dalam membuat aplikasi pembelajaran ini diperlukannya pengembangan aplikasi media

pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara berkala dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dibagi menjadi tiga model meliputi (1) model prosedural, model ini merupakan model yang bersifat deskriptif, (2) model konseptual, model ini merupakan model yang bersifat analitis, (3) model teoritik, model ini ialah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa (Musfiroh & Endaswara, 2015).

Aplikasi ini berisi begitu banyak pilihan-pilihan dalam proses belajar secara elektronik sehingga agar tetap fokus dibutuhkan bimbingan orang tua agar dapat mengawasi dan juga memberikan penjelasan setiap pembahasan materi pembelajaran didalam aplikasi tersebut. Menyikapi kemajuan teknologi informasi memberikan dorongan serta motifasi bagi tim kami untuk melaksanakan pengabdian masyarakat dengan harapan dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai kesempatan dan kegiatannya.

## **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 upaya peningkatan pengetahuan yang cukup bagi para warga RT. 04/01 Kp. Berkat Kalisuren dalam upaya memaksimalkan pengetahuan pemanfaatan teknologi informasi dan komputer khususnya tentang pengoperasian *smartphone* android dan proses instalasi aplikasi game-edukasi berbasis android.

### **Saran**

Adapun beberapa saran yang diajukan adalah Perlu adanya penyuluhan atau pelatihan lanjutan yang membahas tentang pemanfaatan teknologi informasi seperti pembuatan blog yang berisi materi-materi pembelajaran dan perlu diadakan pelatihan khusus dalam hal pembuatan animasi sederhana yang bertujuan menunjang keminatan orangtua dan anak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Krisyantono, R. (2007). *Teknik Praktif Riset Komunikasi*. Kencana.
- Marhadini, S. A. K., Akhlis, I., & Sumpono, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi gerak parabola untuk siswa sma. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 38–43.

- Musfiroh, T., & Endaswara, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan dan Teknologi. *Diksi*, 23(1).
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Rodhatul, J. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin Press.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433–440.
- Wulandari, A. (2017). Studi Komparasi Antara Strategi Quip Dan Strategi Information Charts Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Diksi*, 25(2).