



**PENGENALAN CERITA RAKYAT DAN GAME EDUKASI
UNTUK ANAK MENGGUNAKAN ANDROID**

Juliana, Dewi Driyani, Siti Khotijah

Universitas Indraprasta PGRI
Korespondensi email: kallya_des@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa supaya membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu pemanfaatan yang bisa diambil dari perkembangan teknologi untuk menunjang dunia pendidikan diantaranya dibuat suatu aplikasi yang berbasis android tentang pengenalan cerita rakyat dan game edukasi. Dimana penulisan ini bisa dimanfaatkan oleh anakanak supaya dari perkembangan teknologi bisa menghasilkan dampak positif mengingat saat ini anak anak tidak bisa terlepas dari android karna hasil dari penulisan ini adalah sebuah aplikasi yang berbasis android dimana dalam aplikasi ini adalah tentang pengenalan cerita rakyat dan juga game edukasi yang bisa mengolah daya pikir anakanak sehingga dampak negatif dari penggunaan android bagi anak anak bisa di minimalkan. Dalam proses penulisan ini menggunakan alat bantu berupa UML, Flowchart dan juga aplikasi untuk membangun android.

Informasi Artikel

Diterima : 21 Agustus 2019
Direvisi : 04 September 2019
Dipublikasikan: 09 September 2019

Kata kunci

Cerita Rakyat, Edukasi, Android

I. Pendahuluan

Untuk menjadikan manusia yang berkualitas diperlukan pendidikan yang menunjang kehidupan supaya menjadikan manusia yang bermanfaat sebagai individual dan berguna bagi bangsa, negara dan agama. Pendidikan sebaiknya dilakukan pada usia yang dini supaya pembelajaran dapat diserap oleh manusia.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi dimana saat ini adanya internet yang membantu memberikan informasi yang berlimpah. Salah satu perkembangan teknologi antara lain adalah munculnya android dimana saat ini banyak manusia sudah memanfaatkan kemajuan android untuk kehidupannya atau bisa dikatakan kehidupan manusia tidak terlepas dengan android. Hal itu bisa dilihat dengan dari manusia yang masih muda hingga yang sudah tua sudah mengenal smartphone dan menggunakan smartphone untuk alat komunikasi, dimana sistem operasi smartphone adalah android yang sampai saat ini android sudah semakin berkembang. Penggunaan android tidak terlepas juga dengan internet.

Dengan kemajuan teknologi tersebut selain memberikan dampak positif, kemajuan teknologi juga bisa memberikan dampak negatif. Terutama bagi anak-anak yang sudah mengerti penggunaan smartphone yang bisa disambungkan dengan internet. Oleh karena itu perlu dibuatkan aplikasi yang bisa memanfaatkan android untuk memberikan pembelajaran yang nantinya digunakan untuk anak-anak supaya menambah wawasan informasi yang juga otomatis menambah daya pikir anak-anak, dimana informasi

tersebut diperlukan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah aplikasi yang memberikan informasi tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia supaya anak-anak bisa mengenal dan mengambil manfaat dari cerita rakyat yang ada di Indonesia dimana aplikasi pengenalan cerita rakyat menggunakan android supaya anak-anak dalam menggunakan android tidak terkena dampak negatif. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi pengenalan cerita rakyat menggunakan android sebagai media pembelajaran terutama untuk anak-anak yang masih menginjak usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Harni Kusniyati dan Nicky Saputra yang berjudul Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android dimana didalam penelitian tersebut dilakukan karena banyaknya orang yang mendapatkan informasi dengan menggunakan android dan hal tersebut mengakibatkan kami melakukan penulisan tentang pengenalan cerita rakyat dan game edukasi untuk anak berbasis android, sehingga dengan penulisan ini bisa membantu anak-anak mengenal tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia serta mengolah otak dengan game edukasi yang bisa digunakan dengan android. Dan tujuan penelitian ini adalah menghasilkan informasi tentang pengenalan cerita rakyat dan game edukasi yang berbasis android.

I. LANDASAN TEORI

Cerita rakyat bisa dikatakan dongeng, biasanya diceritakan pada anak saat anak ingin tidur agar anak bisa

tidur dengan terlelap. Dongeng adalah cerita tentang sesuatu yang tidak masuk akal, tidak benar terjadi, dan bersifat fantastik atau khayal [1]. Dongeng biasanya diceritakan ke anak supaya si anak bisa mengambil hal baik atau pelajaran edukasi dari cerita rakyat atau dongeng tersebut.

Pengertian perangkat lunak yaitu suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna [2]. Android umumnya digunakan dalam smartphone maupun tablet pc. Android menurut merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux [2]. Android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet [3].

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Flowchart adalah sekumpulan gambar – gambar tertentu untuk menyatakan alur dari suatu program yang akan diterjemahkan ke salah satu bahasa pemrograman. Kegunaan flowchart sama seperti halnya algoritma yaitu untuk menuliskan alur program tetapi dalam bentuk gambar atau symbol. Flowchart dibagi menjadi dua (2) bagian, yaitu Flowchart yang menggambarkan alur suatu sistem dan Flowchart yang menggambarkan alur dari suatu program [4].

UML yang kepanjangan dari Unified Modeling Language merupakan alat untuk mentransfer ilmu tentang sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan. Pengertian UML

(united modeling language adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang ‘berorientasi objek’[5]. UML menyediakan 9 (sembilan) jenis diagram diagram [6], yang lain menyebutkan 8 (delapan) karena ada beberapa diagram yang digabung.

Salah satu software untuk membuat android adalah Appypie, dimana software ini bisa diakses dan didapatkan dengan gratis salah satunya pengaksesan software Appypie bisa didapatkan dialamat website www.appypie.com. Penggunaan Appypie ini sangat mudah karna kita tidak perlu mahir dengan bahasa pemrograman dalam membuat program aplikasi dengan menggunakan Appypie. Appypie adalah salah satu online builder yang tersedia di internet. Appypie ini dapat mendukung proses pembuatan aplikasi berbasis Android, Mac OS, Windows Phone, Blackberry, dan HTML 5[7].

II. METODE PENELITIAN

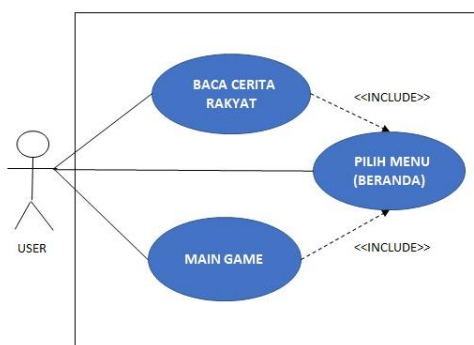
Diagram alir penelitian pada Perancangan Pengenalan Cerita untuk Anak menggunakan android ini adalah :



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

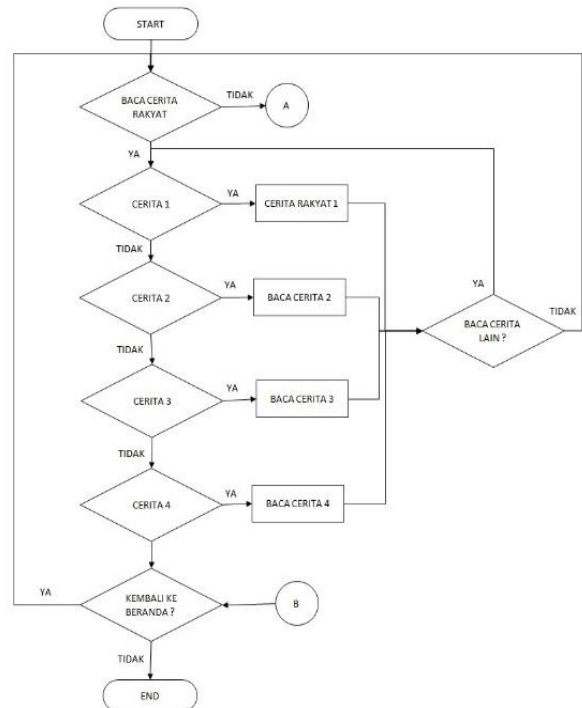
2.1. Unified Modelling Language



Gambar 2 Unified Modelling Language

Pada gambar diatas menjelaskan tentang pengguna yang akan menggunakan aplikasi android yang berisi menu beranda, baca cerita rakyat, dan main game.

4.2 Flowchart

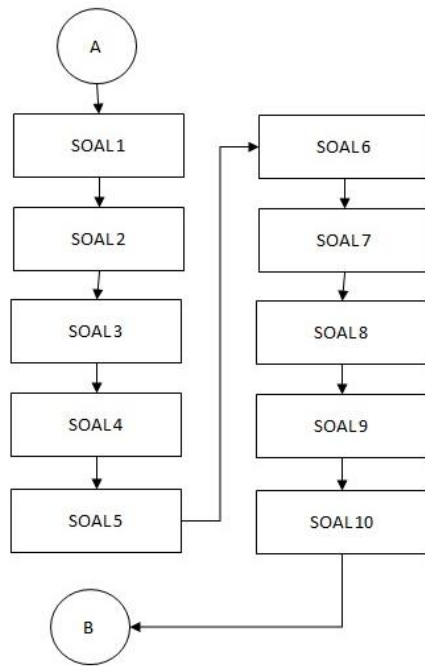


Gambar 3. Flowchart Halaman Baca Cerita

Pada gambar 2 diatas menjelaskan bahwa pada halaman baca cerita pengguna bisa memilih cerita yang akan dibaca. Dan jika tidak memilih cerita maka tampilan akan kembali ke halaman depan beranda.

Gambar 4. Flowchart Halaman Main Game

Pada gambar 3 menjelaskan diagram alir halaman main game. Pengguna diberikan sepuluh pertanyaan, dan diakhir soal pengguna bisa melihat skor dan jawaban yang benar atau salah.



Gambar 6. Rancangan Menu Cerita Rakyat

4.3 Desain Rancangan

Desain rancangan terdiri dari desain menu utama, menu cerita rakyat, menu game yuuk, dan menu beranda.



Gambar 5. Rancangan Halaman Utama



Gambar 7. Rancangan Soal Soal



Gambar 8. Rancangan Beranda



Gambar 9. Menu Utama

4.4 Perancangan Tampilan Aplikasi

4.4.1 Tampilan Halaman Utama

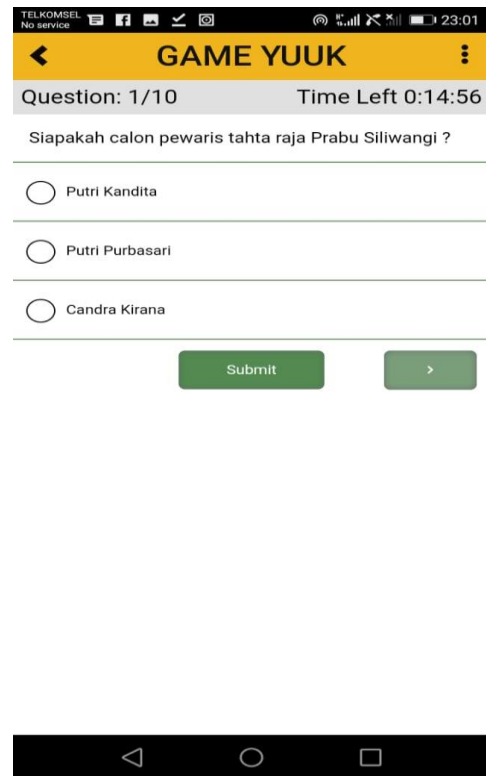
Menu utama adalah halaman pertama yang akan tampil saat aplikasi dibuka, menu utama terdiri dari beberapa pilihan menu yaitu cerita rakyat, game yuuk, dan beranda.

4.4.2 Tampilan Menu Cerita Rakyat

Dari berbagai cerita rakyat seluruh nusantara yang merupakan tradisi dan budaya pada bangsa Indonesia. Dari puluhan cerita rakyat yang ada, berikut beberapa cerita rakyat yang sangat terkenal sepanjang masa di Indonesia. Pada menu ini kami berikan cerita dan gambar sebagai ilustrasi.

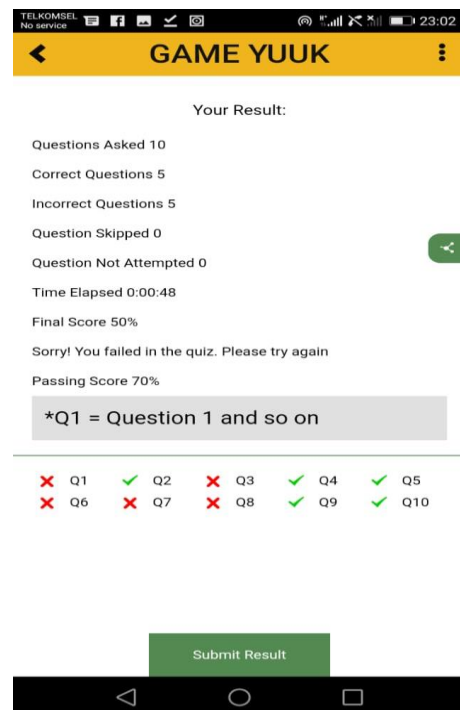


Gambar 10. Menu Cerita Rakyat

Gambar 11. Soal Menu *Game Yuuk*

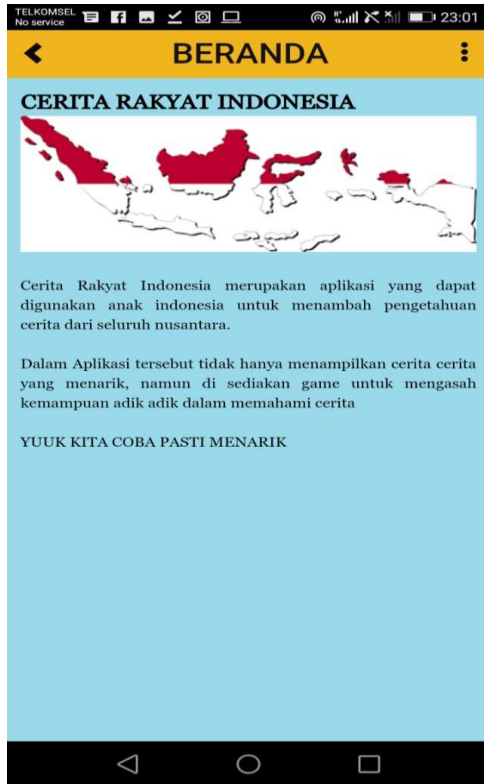
4.4.3 Menu *Game*

Menu game untuk melatih kemampuan pemahaman cerita yang sudah dibaca, terdapat beberapa soal yang harus dijawab dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah mengerjakan soal pertama akan dilanjutkan ke soal berikutnya dengan mengklik tanda berikut. Jika waktu telah habis dan pertanyaan belum selesai dikerjakan, maka game akan berhenti di soal terakhir dikerjakan. Bisa kembali lagi untuk bermain dari awal. Hasil akhir akan dinformasikan jumlah jawaban yang benar dan jumlah jawaban yang salah, serta waktu pengerjaan.

Gambar 12. Hasil *Game*

4.4.4 Menu Beranda

Menu beranda berisi pengenalan dan tujuan dibuatnya aplikasi



Gambar 13. Menu Beranda

III. KESIMPULAN

Simpulan yang di dapat dari Pengenalan Cerita Rakyat dan Game Edukasi untuk Anak Menggunakan Android ini adalah :

1. Aplikasi berbasis android ini sangat mudah untuk di gunakan oleh anak-anak usia dini untuk mempelajari cerita rakyat.
2. Aplikasi berbasis android ini berisi latihan kuis yang bisa menambah wawasan anak tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia
3. Aplikasi berbasis android ini dibuat dengan menampilkan gambar-

gambar yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak agar tidak bosan membaca cerita..

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Yuwono, Untung,” Gerbang Sastra Indonesia Klasik”, Wedatama Widya Sastra, Jakarta(2007)
- Nazaruddin, Safaat,” Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android”, Penerbit Informatika, Bandung, (2013)
- Satyaputra dan Aritonang, “Beginning Android Programming with ADT Budle”, Elex Media Komputindo,Jakarta,(2014)
- Rahmat, Alifianto, <https://rahmatarifianto.wordpress.com/2014/11/20/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>, (2014) diakses pada April 2019
- A,Nugroho, “Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA” , Andi,Yogyakarta, (2010)
- Herlawati& Widodo, “Menggunakan UML”, Informatika, Bandung, (2011)
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, dkk, ” Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android”, Universiatas Indraprasta PGRI, Jakarta (2016)
- Harni Kusniyati and Nicky Saputra Pangondian Sitanggang, “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Vol. 9, NO. 1, ISSN.2086-4981, (2016)