

# Perancangan Aplikasi Pembelajaran Akademis Berbasis Visual pada Town for Kids Preschool Pontianak

Allen Tanjaya

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Widya Dharma, Pontianak

## **Abstrak**

*Seseorang sejak usia dini hendaknya diberikan pembekalan atas segala hal yang akan dihadapi sehari-hari. Pembekalan ini dapat bersumber dari lingkungan yang disebut sekolah. Sekolah menyediakan fasilitas yang menunjang suatu kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik agar setiap murid dapat menerima dan mengerti hal-hal yang diberikan oleh guru. Fasilitas yang disediakan dapat berupa perangkat ajar yang bersifat interaktif. Penelitian dilakukan untuk membantu pembelajaran yang berlangsung pada Town for Kids Preschool Pontianak. Bagi guru, aplikasi yang dirancang diharapkan memudahkan cara pengajaran. Sedangkan bagi murid, aplikasi diharapkan dapat memudahkan murid menerima bahan pelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi yang ditujukan kepada staf pengajar dan pimpinan. Hasil dari penelitian menunjukkan kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran dan dalam menilai tingkat kephahaman anak terhadap topik yang diajarkan. Kesimpulan dari penelitian adalah diperlukan suatu perangkat ajar untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan dukungan multimedia, diharapkan perangkat ajar yang dirancang dapat mendukung proses pembelajaran dalam kelas. Pada Town for Kids Preschool Pontianak, perangkat ajar ini dapat berupa program komputer yang memuat topik pembelajaran secara umum. Penilaian tingkat kephahaman anak juga merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perangkat ajar ini harus memiliki bagian yang dapat membantu guru mengukur tingkat kephahaman anak.*

**Kata kunci:** Perangkat Ajar; Berbasis Visual; Taman Kanak-Kanak;

## **Abstract**

*Since early childhood, someone must be given on all matters to be faced every day. These things can be sourced from what we call school. A school provides facilities that support learning activities that has a main purpose for all students to able to receive and understand the subject assigned by the teacher. Facilities that can be provided are interactive teaching tools. Research is done to help the learning that took place in Town for Kids Preschool Pontianak. For teachers, we want them to have a application to help teachers in teaching. As for students, we need an application that can make them feel easier to receive education materials. Data collection in the study done by doing interviews and observations addressed to the teaching staff and manager. Results of the study showed difficulties in the delivery of learning materials and in assessing how understand the children about the topic of study. The conclusion of the study is required of a teaching tool to solve the problem. With multimedia support, it is hoped the planned teaching tool can support the learning process in the classroom. In Town for Kids Preschool Pontianak, this teaching tool can be a computer program that takes the topic of learning in general. Assessment is also an important component of learning and teaching activities, so we need this program to have sections that can help teachers to measure child understatement in a certain topic.*

**Keywords:** teaching tools; Visual base; Preschool;

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Dharma. (2010). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Pontianak: STMIK Widya Dharma,
- [2] Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Grasindo. Jakarta.
- [3] Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- [4] Singarimbun, Maari, dan Sofian Effendi. (2006). *Metode Penelitian Survei*. Pustaka LP3ES. Jakarta.
- [5] Gulö, W. (2011). *Metodologi Penelitian*. Grasindo, Jakarta.
- [6] Bambang, Wahyudi. (2008). *Konsep Sistem Informasi dari BIT sampai ke Database*. Andi. Yogyakarta.
- [7] Suyanto, M. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis*. Andi. Yogyakarta.
- [8] Kusriani. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Andi. Yogyakarta.
- [9] Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grasindo. Jakarta.
- [10] Kadir, Abdul. (1999). *Konsep dan Tuntutan Praktis Basis Data*. Andi. Yogyakarta.
- [11] Hutabarat, Bernaridho I. (2004). *Pengelolaan Basis Data*. Andi. Yogyakarta.
- [12] Marlinda, Linda. (2004). *Sistem Basis Data*. Andi. Yogyakarta.
- [13] Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia: Making It Work, Edisi 6*. Andi. Yogyakarta.
- [14] Suyanto, M. (2005). *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi. Yogyakarta.
- [15] Amirin, Tatang M. (2003). *Pokok-Pokok Teori Sistem*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- [16] Kusriani, dan Andri Koniyo. (2007). *Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Andi. Yogyakarta.
- [17] Fatta, Hanif Al. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Andi. Yogyakarta.
- [18] \_\_\_\_\_ . *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. (2007). Grasindo. Jakarta
- [19] Harjanto. (2006). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- [20] Hermawan, Julius. (2004). *Analisa Desain & Pemograman Berorientasi Obyek dengan UML dan Visual Basic.Net*. Andi. Yogyakarta.
- [21] Fowler, Martin. (2004). *UML Distilled 3th Ed*. Andi. Yogyakarta.

- [22] Sholiq. (2006). *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [23] Hasballah, Fajrillah. (2009). *Aplikasi Game dan Multimedia dengan VB*. Gramedia. Jakarta.
- [24] Ramadhan, Arief. (2004). *Seri Penuntun Praktis Microsoft Visual Basic 6.0*. Gramedia. Jakarta.
- [25] Dhanta, Rizky. (2007). *Penuntun Lengkap Memakai Adobe FLASH Professional CS3*. Indah. Surabaya.
- [26] Tanujaya, Edward. (2009). *Seri Profesional: Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Wahana. Semarang.