

APLIKASI ANDROID PENGUCAPAN HURUF ABJAD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA CEPAT TANPA MENGEJA MENGUNAKAN FLUTTER

Muhammad Yusup¹, Rudi Hermawan², Shinta Dwi Handayani³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
yusup100297@gmail.com¹, rh023unindra@gmail.com², shintadh.1109@gmail.com³

Abstrak

Masih adanya metode belajar membaca dengan mengeja, metode pembelajaran yang belum efektif dan kurangnya media belajar membaca yang menarik bagi siswa-siswi TK perlu diintegrasikan dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin cepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi Android yang dapat memberikan kemudahan kepada pengajar TK dalam mengajarkan pengenalan huruf kepada murid. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metodologi ADDIE, yang melibatkan pengumpulan data melalui studi dokumentasi, observasi langsung, wawancara dengan pihak yang terkait, serta studi literatur yang relevan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Android yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran cepat pengenalan huruf abjad kepada siswa TK. Aplikasi ini berfokus pada integrasi metode fonik dan metode ADDIE dalam desainnya. Proyek ini juga mencakup observasi perbedaan dalam proses pembelajaran membaca ketika menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan metode belajar manual menggunakan buku sehingga siswa TK dapat belajar membaca dengan cepat. Keunggulan dari pendekatan ini terletak pada kesederhanaan model pengembangannya yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Kata Kunci: ADDIE, Aplikasi Android, Membaca cepat, Metode Fonik

Abstract

There are still methods of learning to read by spelling, learning methods that are not yet effective and a lack of interesting reading learning media for kindergarten students that need to be integrated with increasingly rapid technological developments. The aim of this research is to design an Android application that can make it easier for kindergarten teachers to teach letter recognition to students. This application development process uses the ADDIE methodology, which involves collecting data through documentation studies, direct observation, interviews with relevant parties, and literature studies. The result of this research is an android application designed to facilitate rapid learning of alphabet letter recognition for kindergarten students. This app focuses on integrating the phonics method and the ADDIE method in its design. This project also includes observing the differences in the reading learning process when using this application compared to manual learning methods using books so that kindergarten students can learn to read quickly. The advantage of this approach lies in the simplicity of the development model which consists of five main stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Keywords: ADDIE, Android application, Fast reading, Phonics method

PENDAHULUAN

Salah satu unsur dari bahasa yang harus disiapkan dan dikembangkan oleh anak usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK) untuk menjumpai jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan untuk mengenal huruf, yang kedepannya dapat berkembang menjadi kemampuan membaca kata. Kemampuan mengenal huruf yaitu keterampilan yang nampak sederhana, namun anak usia dini harus menguasai keterampilan ini karena pengenalan huruf yang berkembang menjadi kata-kata menjadi langkah awal penguasaan kemampuan membaca. Ketika elemen teknologi diintegrasikan ke dalam pengajaran dan praktik pendidikan, mulai saat itulah disiplin teknologi pendidikan muncul. Perkembangan teknologi pendidikan diawali oleh negara-negara yang sudah maju teknologinya. Hal ini dapat dipahami, bahwa kontribusi teknologi terhadap

pendidikan menjadi pendorongnya. Namun, tidak dapat disamaratakan bahwa negara-negara berkembang secara teknologi tertinggal dalam teknologi pendidikan. Metode fonik yaitu metode yang menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf, kutipan ini disampaikan oleh abdurrahman. Pada mulanya siswa-siswi TK diajak mengenal bunyi-bunyi huruf, kemudian dipadukan huruf tersebut menjadi suku kata dan kata.

Alasan peneliti memilih TK Bina Prestasi Islam (BPI) Bogor, karena sebelumnya peneliti melakukan pengamatan terhadap laporan metode pengajaran membaca cepat dengan metode fonik belum pernah diajarkan ke siswa-siswi TK BPI Bogor. Hasil observasi peneliti di TK Bina Prestasi Islam (BPI) Bogor, peneliti menemukan cara belajar membaca yang diajarkan oleh pengajar TK BPI Bogor masih menggunakan metode turun menurun (membaca dengan mengeja). Berdasarkan data di atas peneliti mencoba untuk meneliti metode pembelajar membaca cepat tanpa mengeja dan kemudian akan diaplikasikan kepada siswa-siswi TK Bina Prestasi Islam (BPI) Bogor, sehingga kemampuan membaca siswa-siswi TK BPI dapat diasah dengan menggunakan aplikasi ini. Aplikasi pengucapan huruf abjad berbasis Android ini bukan hanya dapat digunakan oleh pengajar TK Bina Prestasi Islam (BPI) Bogor, namun juga dapat digunakan oleh orang tua siswa-siswi di rumah untuk membantu melihat perkembangan kemampuan membaca. Aplikasi menurut Dhanta (dalam Sanjaya, 2015) *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu. Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup system operasi, middleware, dan aplikasi (Safaat, 2015). Flutter merupakan sebuah SDK untuk pengembangan aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi yang memiliki kinerja tinggi serta dapat dipublikasikan ke platform android dan IOS dari database tunggal (Putra, 2017).

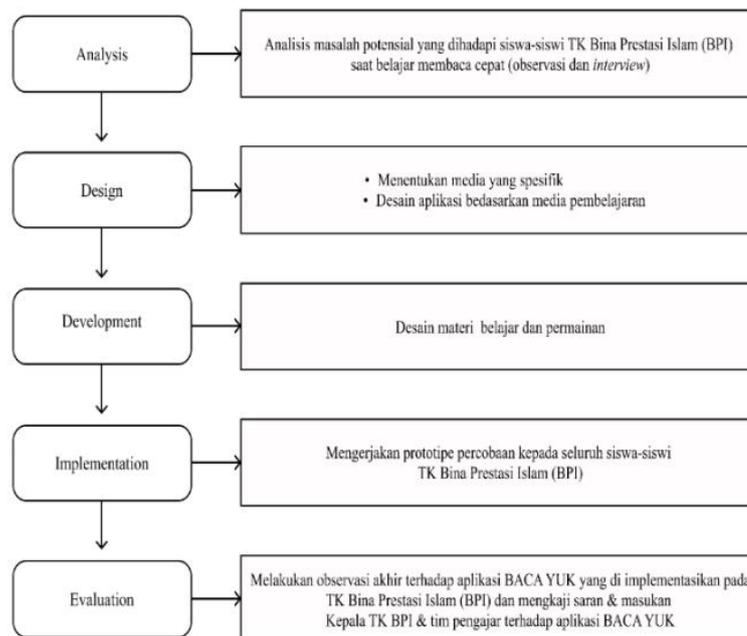
PENELITIAN RELEVAN

Penelitian yang relevan merupakan sebuah acuan peneliti sebagai sumber referensi dalam membuat sebuah penelitian. Berikut adalah sumber yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam penelitian:

Penelitian oleh Putri (2018) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Metode Fonik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Barulak, Kecamatan Tanjung Emas. Hasil dari penelitian ini yaitu, peneliti dapat membandingkan kelompok TK yang menggunakan metode fonik dalam pembelajarannya dengan yang tidak menggunakan metode fonik. Penelitian selanjutnya oleh Naura, (2021) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Fonik dengan Menggunakan Puzzle Siswa Kelas II MIN 35 Aceh Besar. Hasil dari penelitian ini adalah peneliti dapat mengamati peningkatan keterampilan membaca dengan metode fonik melalui aktivitas guru dan murid. Penelitian selanjutnya oleh zuliansyah (2020) yang berjudul Penggunaan Framework Flutter untuk Membangun Aplikasi Al-Qur'an Berbasis Android. Hasil dari penelitian ini yaitu, peneliti membuat media pembelajaran berupa aplikasi Al-Qur'an berbasis Android. Penelitian selanjutnya oleh (Megira & Sari, 2024) dengan judul Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Huruf Alfabet Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran huruf abjad berbasis Android yang interaktif dan menarik bagi anak-anak usia dini. Aplikasi ini akan memperkenalkan huruf-huruf abjad melalui animasi, dan suara. Hasil dari penelitian ini peneliti merancang aplikasi pembelajaran huruf alphabet berbasis android sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi ini proses pembelajaran huruf abjad menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak usia dini. Penelitian selanjutnya oleh (Wibowo & Hartatik, 2023) dengan judul erancangan Aplikasi Android Pengucapan Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran Fast Quran Menggunakan Flutter. Hasil dari Penelitian aplikasi berbasis android untuk memudahkan pengguna dalam belajar mengucapkan huruf hijaiyah dengan benar sesuai karakter huruf dan sesuai tempat keluar huruf hijaiyah tersebut. Dengan adanya aplikasi ini dapat mendukung proses pembelajaran di Fast Quran.

METODE PENELITIAN

Aplikasi BACA YUK yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk membaca cepat tanpa mengeja dibangun menggunakan menggunakan Metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Desain model ADDIE merupakan lima langkah/fase pengembangan meliputi: (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Desain model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk mengembangkan produk pembelajaran (Cahyadi, 2019). Implementasi algoritma dalam pembuatan aplikasi ini meliputi perancangan metode ADDIE dan integrasi metode fonik. Perancangan metode ADDIE meliputi implementasi algoritma metode ADDIE menggunakan *framework* flutter, penerapan metode ADDIE untuk merancang metode pembelajaran pengenalan huruf, dan penerapan penggunaan aplikasi BACA YUK kepada siswa-siswi TK Bina Prestasi Islam (BPI). Integrasi metode fonik meliputi pegintegrasian metode ADDIE dengan metode fonik yang akan dirancang dan pengintegrasian metode fonik yang dikembangkan dengan materi dan desain yang menarik ke dalam aplikasi BACA YUK. Data penelitian dikumpulkan melalui cara pengamatan dan wawancara secara langsung terhadap objek penelitian, dengan bantuan pihak terkait yang relevan untuk menyempurnakan data yang dibutuhkan. Dalam tahap pengumpulan data, peneliti melibatkan kepala sekolah, tim pengajar, dan murid TK BPI.

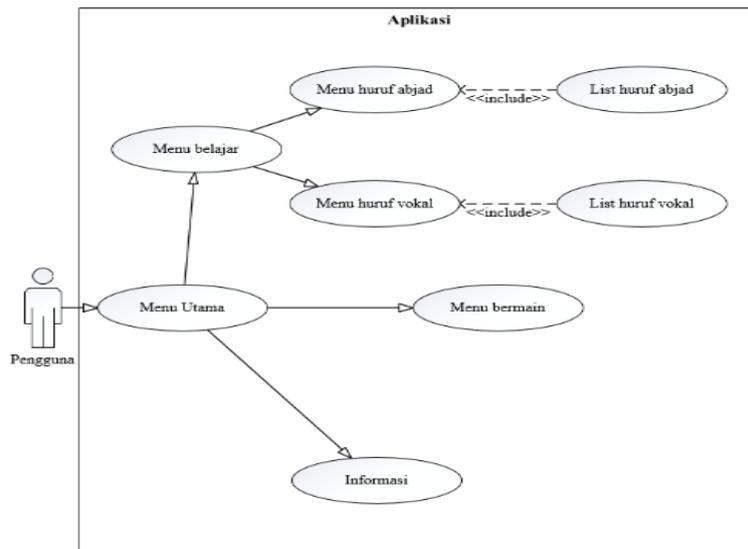


Gambar 1. Diagram Metode ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi algoritma ADDIE pada pemodelan perangkat lunak mencakup penggunaan UML (*Unified Modeling Language*) untuk merancang struktur perangkat lunak, rancangan layar antarmuka pengguna, serta tampilan layar yang akan diimplementasikan pada aplikasi. UML (*Unified Modeling Language*), menurut Sukamto (dalam Romadhon, 2019) menyatakan bahwa “UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung”.

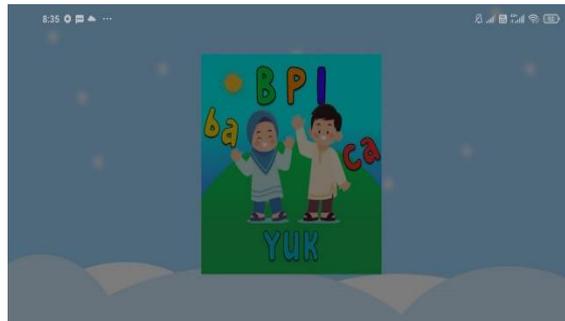
Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Tampilan Layar

Sebagai aplikasi android media pembelajaran, rancangan layar harus dirancang untuk menjadi mudah digunakan, dan memberikan informasi yang jelas kepada pengguna. Berikut adalah beberapa tampilan layar:



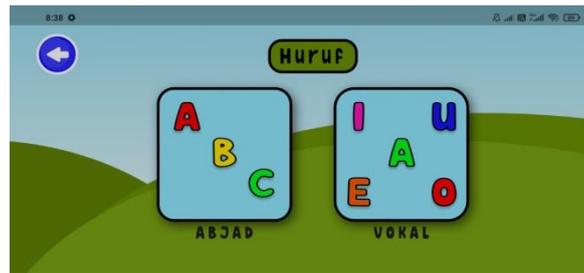
Gambar 3. Tampilan Splash Screen

Sebelum masuk kedalam menu utama, aplikasi akan menampilkan *splash screen* atau layar awal sebelum aplikasi dijalankan.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

Pada rancangan layar ini, menampilkan menu utama yang dimana terdapat dua pilihan menu diantaranya pilihan untuk belajar dan pilihan untuk bermain.



Gambar 5. Halaman Belajar Huruf Abjad Dan Vokal

Pada rancangan layar ini pengguna ditampilkan menu belajar, yang dimana memiliki dua pilihan pembelajaran yaitu belajar huruf abjad dan belajar huruf vokal.



Gambar 6. Tampilan Huruf Abjad

Pada rancangan layar ini menampilkan pembelajaran huruf abjad, yang dimana berisikan kumpulan huruf abjad, jika pengguna menyentuh salah satu huruf abjad tersebut sistem akan memainkan suara sesuai dengan huruf yang disentuh.



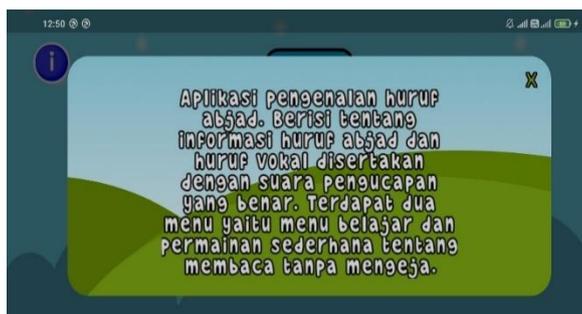
Gambar 7. Tampilan Huruf Vokal

Pada rancangan layar ini sama seperti rancangan layar huruf abjad, namun konten yang ditampilkan merupakan kumpulan huruf vokal.



Gambar 8. Halaman Permainan

Pada rancangan layar ini merupakan tampilan menu bermain (kuis), yang dimana pengguna diarahkan untuk memilih salah satu dari pilihan yang benar dari gambar yang ditampilkan.



Gambar 9. Tampilan Layar Informasi

Pada rancangan layar ini merupakan tampilan informasi dari aplikasi yang dibuat.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa rancangan aplikasi BACA YUK menggunakan algoritma metode ADDIE dimana metode ini memiliki kapasitas untuk memberikan pedoman yang sistematis yang berguna untuk memudahkan peneliti mendesain dan mengembangkan aplikasi BACA YUK. Dengan rancangan yang disesuaikan pada prosedur metode ADDIE penyusunan lebih rinci dan mudah dilakukan. Pengajar TK dan kepala sekolah TK BPI terbantu dengan adanya aplikasi BACA YUK, karena anak-anak menjadi lebih semangat belajar membaca, apalagi aplikasi ini pun bisa di akses oleh anak saat mereka dirumah atau dimana pun.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal* , 3 (1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Erlina, T., & Dwija Iswara, P. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Sd Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2). <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/1930/828>
- H.Juliansyah, (2020). Penggunaan Framework Flutter Untuk Membangun Aplikasi Alqur'an Berbasis Android. *HANDIKA*, Vol. 58, No. 12, pp. 7250–7257
- Megira, Selvy, & Y. N. S. (2024). Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Huruf Alfabet Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(1), 7–16.
- Naura, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Fonik Dengan Menggunakan Puzzle Siswa Kelas II MIN 35 Aceh Besar. Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry.
- Putri, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Metode Fonik di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Barulak, Kecamatan Tanjung Emas.
- Safaat, Nazruddin H. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Multi Platform*. Bandung: Informatika
- Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Wibowo, F. A., & Hartatik. (2023). Perancangan Aplikasi Android Pengucapan Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran Fast Quran Menggunakan Flutter. *Jurnal Informatika Komputer, Bisnis Dan Manajemen*, 18(3), 47–57. <https://doi.org/10.61805/fahma.v18i3.64>
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. Retrieved From Repositori. Uin-Alauddin. Ac. Id.