

# APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK ANAK TK BERBASIS ANDROID

Y. Haryo Sulistyanto Sunaryo, I Putu Agung Bayupati, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi

Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana

email: ayox\_ahok@yahoo.com, bayuhelix@yahoo.com, dwi.rusjyanthi@gmail.com

## Abstrak

Proses pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak telah menggunakan pendekatan tematik dimana guru menggunakan beberapa tema sebagai fokus dari kegiatan pembelajaran. Tema-tema belajar yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran diambil dari lingkungan kehidupan sekitar anak untuk mempermudah memberikan pembelajaran pada anak. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis kernel Linux. Android telah menjadi mobile platform paling populer di dunia. Aplikasi media pembelajaran Cerdas Tema dikembangkan sebagai sarana untuk memudahkan kegiatan pembelajaran siswa TK. Aplikasi Cerdas Tema diimplementasikan pada platform Android menggunakan Bahasa Lua dan terdiri dari beberapa tema diantaranya anggota tubuh, rumahku, binatang, dan tema bagian tanaman. Aplikasi Cerdas Tema memberikan pembelajaran tematik yang disajikan dalam bentuk gambar, suara, dan ejaan yang berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan hasil persentase yang dominan baik atau mudah dimengerti oleh user dalam aspek grafis visual serta aspek entertainment dan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Media Pembelajaran, Cerdas Tema, Pembelajaran Tematik, Taman Kanak-kanak

## Abstract

The process of early childhood learning in kindergarten have been using a thematic approach where teachers use multiple themes as the focus of learning activities. The themes studied are presented in the learning activities are taken from the environment around the child's life to be easier to provide learning in children. Android is an operating system based on Linux kernel. Android has become the most popular mobile platform in the world. Scene Intelligent instructional media applications developed as a means to facilitate the learning activities of students kindergarten. Scene Intelligent application implemented on the Android platform using the Lua language and consists of several themes including members of the body, my house, animal, and plant parts theme. Intelligent applications provide thematic learning themes presented in the form of images, sounds, and spelling is based on the results of the questionnaire showed good results dominant percentage or easily understood by the user in the graphic aspect as well as the visual aspects of entertainment and learning.

**Keywords:** Application, Instructional Media, Smart Theme, Thematic Approach, Kindergarten

## 1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak [1]. Proses pembelajaran anak usia dini di TK (Taman Kanak-kanak) menggunakan pendekatan tematik, guru selalu menggunakan suatu tema sebagai fokus dari kegiatan pembelajaran.

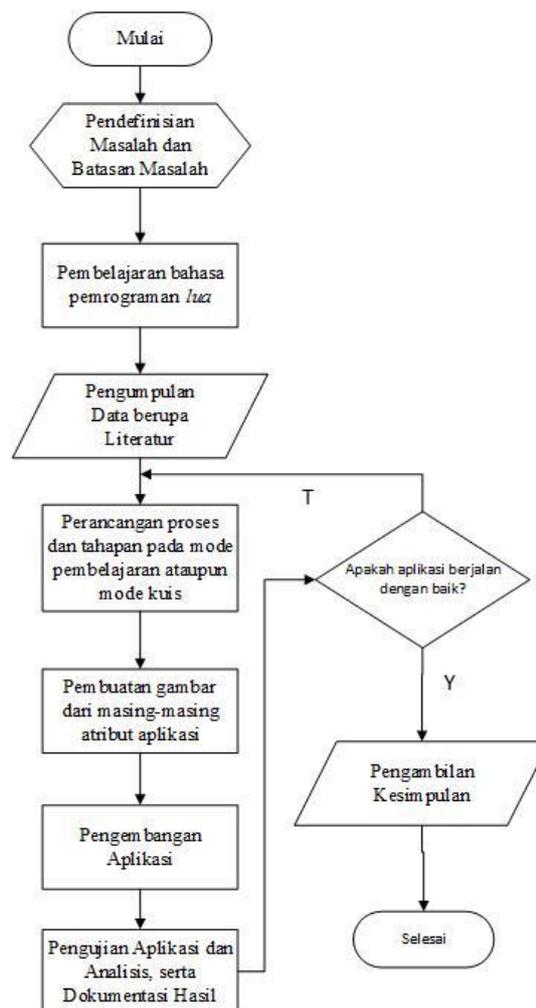
Media pembelajaran sangat beragam macam dan bentuknya, Gagne dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran, meliputi alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, perangkat lunak dan perangkat keras seperti komputer, TV, OHP, video tape, buku, film, model transparansi dan lain-lainnya [2].

Dunia teknologi komputer yang sedang berkembang saat ini membuka peluang yang sangat lebar bagi pendidik untuk dapat dimanfaatkan dengan baik.

Aplikasi Cerdas Tema merupakan aplikasi yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran yang memuat konten pembelajaran tematik untuk anak TK. Aplikasi Cerdas Tema dirancang berbasis Android menggunakan *software* Corona SDK. Aplikasi ini terdiri dari beberapa macam tema seperti tema anggota tubuh, tema rumahku, tema binatang, dan tema bagian tanaman. Aplikasi Cerdas Tema diharapkan dapat membantu murid TK, orang tua dan pengajar dalam proses belajar mengajar terkait pembelajaran tematik.

## 2. Metodologi Penelitian

Alur jalannya penelitian dari APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK ANAK TK BERBASIS ANDROID ini terdiri dari beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Alur Penelitian

1. Tahapan awal dari perancangan Aplikasi Cerdas Tema adalah pendefinisian masalah dan batasan masalah
2. Pembelajaran Bahasa Pemrograman Lua yang nantinya akan digunakan dalam pemrograman Aplikasi Cerdas Tema
3. Pengumpulan data berupa literatur yang berkaitan dengan perancangan Aplikasi Cerdas tema.

4. Pengumpulan, pemahaman, pembelajaran, dan perancangan proses-proses dan tahapan-tahapan yang digunakan Aplikasi Cerdas Tema ini, khususnya itu mode pembelajaran ataupun mode kuis.
5. Pembuatan gambar dari masing-masing atribut yang akan ditampilkan dalam aplikasi.
6. Pengembangan aplikasi menggunakan Corona SDK dengan Bahasa Lua.
7. Pengujian aplikasi dan analisis,serta dokumentasi hasil dari pengujian tersebut.
8. Pengambilan kesimpulan dari pengujian yang dilakukan.

## 2.1 Gambaran Umum

Aplikasi pembelajaran tematik Cerdas Tema ini merupakan suatu aplikasi yang dibangun sebagai media pembelajaran anak-anak TK dengan menggunakan beberapa tema, tema yang terdapat pada aplikasi ini akan berorientasi pada usia anak, berkaitan langsung dengan pengalaman nyata anak dan dikembangkan berdasarkan hal-hal yang telah mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui. Menu pertama yang muncul saat *user* membuka aplikasi ini adalah Menu Belajar dan Menu Latihan. Menu belajar berisi 4 pilihan tema yaitu Tema Anggota Tubuh, Rumahku, Binatang, dan Bagian Tanaman. Tema pertama, yaitu Tema Anggota Tubuh berisi tentang pengenalan bagian-bagian anggota tubuh seperti kepala, badan, tangan, dan kaki. Tema kedua yaitu Tema Rumahku berisi tentang pengenalan bagian-bagian rumah seperti, Ruang Tamu, Kamar Tidur, Dapur, Kamar Mandi, dan juga berisi tentang informasi benda-benda apa saja yang terdapat pada bagian-bagian rumah tersebut. Tema yang ketiga yaitu Tema Binatang berisi tentang pengenalan binatang-binatang yang hidup disekitar kita, dimana pengenalan tersebut dibagi sesuai habitat hidupnya yaitu binatang yang hidup di darat, binatang yang hidup di air, dan binatang yang hidup di udara. Tema yang terakhir adalah Tema Bagian Tanaman yang berisi tentang pengenalan bagian-bagian tanaman seperti, daun, batang, akar, buah, dan bunga. Menu yang kedua yaitu Menu Latihan berisi tiga Latihan yang akan dikerjakan oleh *user*. Soal-soal pada Menu Latihan ini diambil dari apa yang sudah *user* pelajari pada Menu Belajar. Setiap level dari Menu Latihan ini memiliki cara penyelesaian yang berbeda seperti, pada Latihan 1 *user* menyelesaikan soal dengan cara memilih salah satu jawaban yang benar lalu menyentuh atau mengklik jawaban tersebut. Latihan 2, *user* menyelesaikan soal dengan cara *drag and drop* atau menarik lalu menempatkan jawaban ke lingkaran yang telah disediakan. Latihan yang ke 3, *user* menyelesaikan soal dengan cara berhitung, masih sama seperti cara menyelesaikan soal pada Latihan 1 hanya saja soal yang terdapat pada Latihan 3 adalah soal tentang menghitung objek atau benda.

## 2.1. Perancangan User Interface

*User interface* ini merupakan halaman tatapmuka dari Aplikasi Cerdas Tema, adapun rancangan *user interface*-nya adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Menu Utama (*Home Screen*)  
Halaman *Home Screen* Aplikasi Cerdas Tema menampilkan dua pilihan menu yaitu Menu Belajar dan Menu Latihan.
2. Tampilan Menu Belajar  
Halaman Menu Belajar, pada saat *user* memilih Menu Belajar maka muncul 4 pilihan tema yaitu Anggota Tubuh, Rumahku, Binatang, dan Bagian Tanaman Tampilan.
3. Tampilan Tema Anggota Tubuh  
Halaman Tampilan Tema Anggota Tubuh adalah tampilan saat *user* memilih Menu Tema Anggota Tubuh.
4. Tampilan Tema Rumahku  
Halaman Tampilan Tema Rumahku, adalah tampilan saat *user* memilih Tema Rumahku dan muncul 4 pilihan bagian ruangan dalam rumah.
5. Tampilan Tema Binatang  
Halaman Tampilan Tema Binatang, di mana pada saat *user* memilih Tema Binatang akan muncul 3 pilihan yaitu, Darat, Air, dan Udara.
6. Tampilan Tema Bagian Tanaman  
Halaman Tampilan Tema Tanaman adalah tampilan saat *user* memilih Tema Bagian Tanaman maka tampil halaman pengenalan bagian tanaman.

7. Halaman Tampilan Menu Latihan adalah tampilan saat *user* memilih Menu Latihan maka tampil 3 pilihan Latihan yang akan dikerjakan oleh *user*.

### 3. Kajian Pustaka

*Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android adalah sebuah *game* dua dimensi yang berlatar belakang kebudayaan Indonesia. *Genre* permainan mengarah kepada *puzzle game* yang variatif dengan unsur-unsur kebudayaan di setiap permainan. *Game* ini dapat dimainkan pada *device smartphone* dengan sistem operasi Android [3]. *Game* edukasi ini menceritakan seorang karakter berkewarganegaraan Indonesia yang bertemu dengan warga negara asing bernama Robert yang mengajak karakter untuk menemaninya berkeliling ke daerah-daerah yang ada di Indonesia. Terdapat *stage-stage* yang dipilih mengenai daerah-daerah yang terdapat pada map di Indonesia. Map dibagi menjadi 10 daerah yang dapat dimasuki. Setiap *stage* permainan akan terdiri dari tiga permainan yang di mana dua permainan merupakan permainan variatif dan berbeda untuk setiap *stage*-nya dan terdapat kuis di akhir permainan untuk mengasah kemampuan dalam mengenal kebudayaan di Indonesia. Terdapat pula bonus *game* tersembunyi yang baru akan terbuka ketika mendapatkan nilai sempurna untuk *stage* tertentu. *Reward* berupa benda dapat dilihat pada koleksi karakter dan dapat mengetahui informasi mengenai benda yang telah didapatkan dan informasi mengenai provinsi tersebut. Benda yang didapatkan biasanya merupakan benda-benda khas yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia.

#### 3.1 Aplikasi Cerdas Tema

Aplikasi pembelajaran tematik Cerdas Tema ini merupakan suatu aplikasi yang dibangun sebagai media pembelajaran anak-anak TK dengan menggunakan beberapa tema, tema yang terdapat pada aplikasi ini akan berorientasi pada usia anak, berkaitan langsung dengan pengalaman nyata anak dan dikembangkan berdasarkan hal-hal yang telah mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui. Menu pertama yang muncul saat *user* membuka aplikasi ini adalah Menu Belajar dan Menu Latihan. Menu belajar berisi 4 pilihan tema yaitu Tema Anggota Tubuh, Rumahku, Binatang, dan Bagian Tanaman.

Tema pertama, yaitu Tema Anggota Tubuh berisi tentang pengenalan bagian-bagian anggota tubuh seperti kepala, badan, tangan, dan kaki. Tema kedua yaitu Tema Rumahku berisi tentang pengenalan bagian-bagian rumah seperti, Ruang Tamu, Kamar Tidur, Dapur, Kamar Mandi, dan juga berisi tentang informasi benda-benda apa saja yang terdapat pada bagian-bagian rumah tersebut. Tema yang ketiga yaitu Tema Binatang berisi tentang pengenalan binatang-binatang yang hidup disekitar kita, dimana pengenalan tersebut dibagi sesuai habitat hidupnya yaitu binatang yang hidup di darat, binatang yang hidup di air, dan binatang yang hidup di udara. Tema yang terakhir adalah Tema Bagian Tanaman yang berisi tentang pengenalan bagian-bagian tanaman seperti, daun, batang, akar, buah, dan bunga. Menu yang kedua yaitu Menu Latihan berisi tiga Latihan yang akan dikerjakan oleh *user*. Soal-soal pada Menu Latihan ini diambil dari apa yang sudah *user* pelajari pada Menu Belajar. Setiap level dari Menu Latihan ini memiliki cara penyelesaian yang berbeda

#### 3.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah suatu pendekatan yang bersifat Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) dan memadukan beberapa mata pelajaran yang terkait secara konsep yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu KTSP [4]. Pembelajaran Tematik pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep. Peserta didik harus memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

#### 3.3 Teknologi Penunjang Aplikasi

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang guna menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Proses mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti

lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia [5].

Corona adalah *software development kit* untuk membuat aplikasi di berbagai *platform* seperti Android, iOS, amazon kindle dan Nook yang dibuat oleh Walter Luh yang merupakan *founder* dari Corona Labs Inc pada tahun 2008 sebagai usaha yang didukung perusahaan di Palo Alto, California [6]. Corona SDK berbeda dari bahasa pemrograman lainnya, Corona SDK memiliki *worksheet* dan sistem *debugging*. Corona SDK menggunakan *editor teks* dasar untuk menulis kode, dan *editor grafis* untuk membuat gambar. Corona bertugas menyusun dan *running* program.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan terdiri dari tampilan Aplikasi Cerdas Tema yang telah dibuat.

##### 4.1 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi terdiri dari tampilan Menu Utama (*Home Screen*), tampilan Menu Belajar, tampilan Tema Anggota Tubuh, tampilan Tema Rumahku, tampilan Tema Binatang, tampilan Tema Bagian Tanaman, dan tampilan Menu Latihan.

##### 4.1.1. Tampilan Menu Utama (*Home Screen*)

Gambar 2 merupakan tampilan awal Aplikasi Cerdas Tema. Terdapat 2 pilihan menu yaitu Menu Belajar dan Menu Latihan.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi

Menu Belajar yang terlihat pada Gambar 2 berisi tentang pengenalan atau pembelajaran terhadap 4 tema yang telah disediakan dan Menu Latihan berisi tentang latihan dari apa yang telah *user* pelajari pada Menu Belajar.

##### 4.1.2 Tampilan Utama Menu Belajar

Gambar 3 merupakan tampilan awal setelah *user* memilih Menu Belajar. Terdapat 4 pilihan tema yang setiap tema memiliki materi pembelajaran yang berbeda.

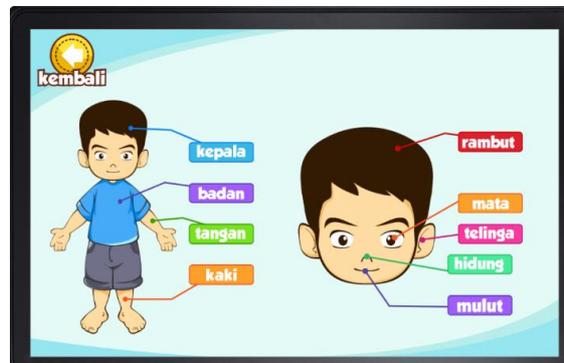


Gambar 3. Tampilan Menu Belajar

Gambar 3 menampilkan tampilan Menu Belajar. Terdapat 4 pilihan tema yang dapat dipilih oleh *user* yaitu, Tema Anggota Tubuh, Rumahku, Binatang, dan tema Bagian Tanaman. Bagian pojok kiri atas terdapat Tombol Kembali untuk kembali ke halaman awal.

#### 4.1.3 Tampilan Tema Anggota Tubuh

Gambar 4 merupakan tampilan pengenalan anggota tubuh ketika *user* memilih Tema Anggota Tubuh.



**Gambar 4.** Pengenalan Anggota Tubuh

Gambar 4 menampilkan dua macam pengenalan anggota tubuh yaitu pengenalan anggota tubuh secara umum dan pengenalan anggota tubuh secara khusus yaitu di bagian kepala. *User* dapat menekan tombol tulisan yang ada pada layar, saat tulisan ditekan maka gambar yang terhubung pada tulisan membesar, hal ini dimaksudkan agar *user* mengetahui lebih jelas bagian tubuh dan juga bentuk tulisannya.

#### 4.1.4 Tampilan Tema Rumahku

Tema Rumahku merupakan tema yang di dalamnya terdapat pengenalan bagian-bagian ruangan rumah.



**Gambar 5.** Pilihan Pada Tema Rumahku

Gambar 5 merupakan tampilan awal saat *user* memilih Tema Rumahku, terdapat 4 tombol pilihan yang dapat dipilih oleh *user* dimana 4 tombol pilihan tersebut merupakan pilihan bagian-bagian yang terdapat di dalam rumah seperti, Ruang Tamu, Kamar Tidur, Dapur, Kamar Mandi.

#### 4.1.5 Tampilan Tema Binatang

Tema Binatang merupakan tema pembelajaran tentang binatang yang sering dijumpai oleh *user* dalam kehidupan sehari-hari dan dibagi ke dalam habitatnya masing-masing.

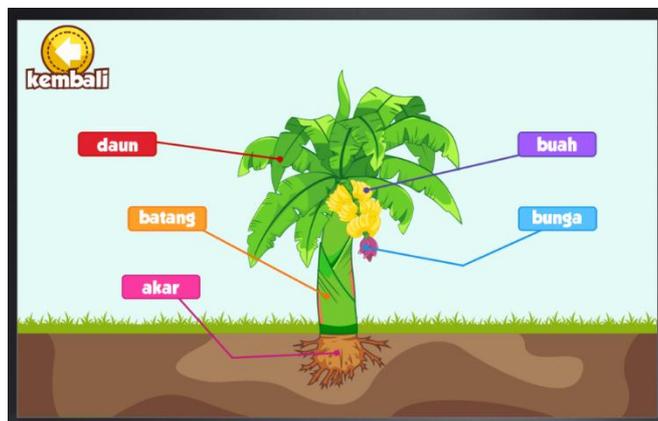


**Gambar 6.** Pilihan Pada Tema Binatang

Gambar 6 merupakan tampilan awal saat *user* memilih tema Binatang, terdapat 3 tombol pilihan yang dapat dipilih oleh *user* di mana 3 tombol pilihan tersebut merupakan pilihan pengenalan binatang sesuai dengan habitatnya yaitu Darat, Air, dan Udara.

#### 4.1.6 Tampilan Tema Bagian Tanaman

Tema Bagian Tanaman merupakan tema pembelajaran untuk mengenal lebih jauh tentang bagian tanaman seperti bagaimana bentuk dan di mana letak bagian tanaman tersebut.



Gambar 7. Pengenalan Bagian Tanaman

Gambar 7 merupakan tampilan pengenalan bagian-bagian yang terdapat pada tanaman seperti Daun, Batang, Akar, Buah, dan Bunga. *User* dapat menekan Tombol Tulisan yang ada pada layar, saat tulisan ditekan maka gambar yang terhubung pada tulisan membesar, hal ini dimaksudkan agar *user* mengetahui lebih jelas bagian tanaman dan juga bentuk tulisannya.

#### 4.1.7 Tampilan Utama Menu Latihan

Menu Latihan merupakan menu yang disediakan untuk *user* yang sudah melakukan kegiatan pembelajaran pada Menu Belajar. Soal-soal yang ditampilkan pada Menu Latihan diambil dari materi-materi pembelajaran yang terdapat pada Menu Belajar.



Gambar 8. Tampilan Menu Latihan

Gambar 8 merupakan tampilan pilihan Latihan yang dapat dipilih oleh *user*. Terdapat 3 pilihan Latihan di mana setiap latihan memiliki cara menyelesaikan soal yang berbeda.

#### 4.2 Kriteria Variabel

Kriteria variabel merupakan tanggapan-tanggapan dari pengguna setelah menggunakan aplikasi ini. Kriteria variabel yang digunakan pada kuesioner untuk anak TK mencakup beberapa aspek yang biasanya paling diminati oleh pengguna, yaitu aspek grafis visual serta aspek *entertainment* dan pembelajaran.

#### 4.2.1 Aspek Grafis Visual

Aspek grafis visual ini ditujukan untuk mendapatkan penilaian dari sisi disain *user interface* dari aplikasi pembelajaran. Aspek grafis visual meliputi:

1. Visual (*layout design* dan warna)
2. Audio (*sound effect* dan *backsound*)
3. Media bergerak (animasi)
4. Atribut pada aplikasi jelas dan mudah dikenali

#### 4.2.2 Aspek *Entertainment* dan Pembelajaran

Aspek *entertainment* dan pembelajaran ini ditujukan untuk mendapatkan penilaian dari sisi pembuatan aplikasi dan mengetahui apakah setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ini *user* mampu untuk menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Aspek *entertainment* dan pembelajaran meliputi:

1. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan dan realistik)
2. Pemberian motivasi belajar
3. Kemudahan untuk dipahami
4. Alur permainan jelas
5. Tingkat kesulitan permainan
6. Media hiburan yang menyenangkan
7. Mendapat pengetahuan tentang tema anggota tubuh, bagian dan benda-benda yang terdapat di dalam rumah, macam-macam hewan dan habitatnya, bagian tanaman.

#### 4.2.3 Penetapan Skor

Penetapan skor yang digunakan untuk memperoleh penilaian pada masing -masing aspek diantaranya:

1. Kurang Baik = 1
2. Cukup Baik = 2
3. Baik = 3
4. Sangat Baik = 4

#### 4.2.4 Perhitungan dan Penyajian Data

Perhitungan dan penyajian data dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari *survey* yang telah dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Berikut ini merupakan perhitungan dan penyajian data hasil *survey*. Jumlah responden yang diambil sebanyak 30 anak TK. Rincian umur dari masing-masing responden antara lain:

Tabel 1. Rincian Umur Responden

Umur	Jumlah
4	14
5	16
<b>Total</b>	<b>30 orang</b>

##### a. Aspek Grafis Visual

Hasil penilaian dari 30 responden masyarakat umum dengan rincian umur responden pada Tabel 1 mengenai aspek grafis visual pada aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Penilaian aspek grafis visual

Penilaian	Jumlah Responden
Kurang Baik	-
Cukup Baik	1
Baik	17
Sangat Baik	12

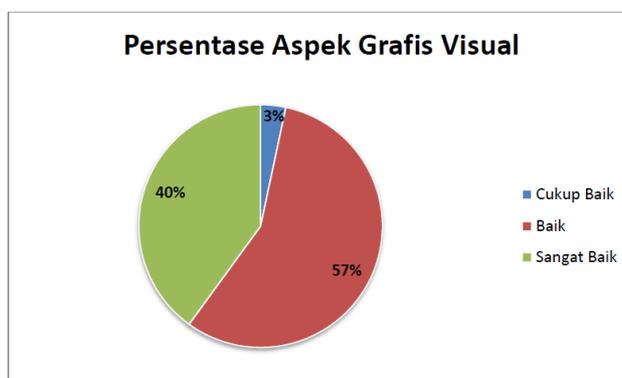
Keterangan:

1. Kurang Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Jumlah responden sebanyak 30 orang.
2. Responden yang memilih pilihan cukup baik sebanyak 1 orang dan memiliki persentase sebesar  $(1/30) \times 100\% = 3\%$
3. Responden yang memilih pilihan baik sebanyak 17 orang dan memiliki persentase sebesar  $(17/30) \times 100\% = 57\%$
4. Responden yang memilih pilihan sangat baik sebanyak 12 orang dan memiliki persentase sebesar  $(12/30) \times 100\% = 40\%$
5. Berdasarkan survey aspek grafis visual aplikasi ini, sebagian besar responden memberikan respon persentase cukup baik sebanyak 3%, baik sebanyak 57% dan sangat baik sebanyak 40%. Berdasarkan hasil persentase, pilihan persentase tertinggi terdapat pada pilihan baik, dapat disimpulkan bahwa grafis visual dalam aplikasi media pembelajaran ini baik dan dapat dimengerti oleh *user*.

Berdasarkan persentase di atas, maka gambaran pada diagram dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Diagram aspek grafis visual

Gambar 9 menunjukkan presentase Aspek Grafis Visual dimana persentasenya adalah 3% Cukup Baik, 57% Baik, dan 40% Sangat Baik.

b. Aspek *Entertainment* dan Pembelajaran

Hasil penilaian dari 30 responden anak TK dengan rincian umur seperti data Tabel 1 mengenai aspek *entertainment* dan pembelajaran pada aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian aspek *entertainment* dan pembelajaran

Penilaian	Jumlah Responden
Kurang Baik	-
Cukup Baik	-
Baik	18
Sangat Baik	12

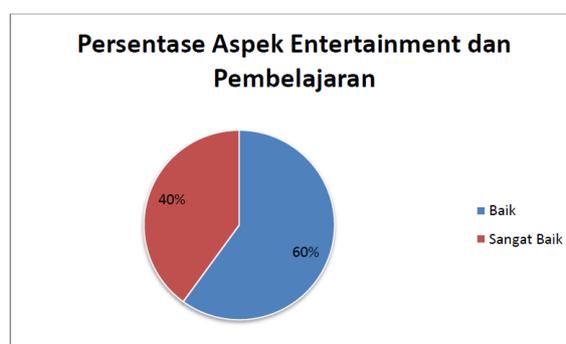
Keterangan:

1. Kurang Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Jumlah responden sebanyak 30 orang.
2. Responden yang memilih pilihan baik sebanyak 18 orang dan memiliki persentase sebesar  $(18/30) \times 100\% = 60\%$
3. Responden yang memilih pilihan sangat baik sebanyak 12 orang dan memiliki persentase sebesar  $(12/30) \times 100\% = 40\%$
4. Berdasarkan survey aspek grafis visual *game* ini, sebagian responden memberikan respon persentase baik sebanyak 60% dan sangat baik sebanyak 40%. Berdasarkan hasil persentase yang sudah diperoleh, pilihan persentase tertinggi terdapat pada pilihan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa grafis visual dalam *game* edukasi ini baik dan dapat dimengerti oleh *user*.

Berdasarkan persentase di atas, maka gambaran pada diagram dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Diagram aspek *entertainment* dan pembelajaran

Gambar 10 menunjukkan presentase Aspek *Entertainment* dan Pembelajaran dimana presentasinya adalah 60% Baik dan 40% Sangat Baik.

## 5. Kesimpulan

Simpulan yang dapat diperoleh dari pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Tematik untuk Anak TK Berbasis Android yang dihasilkan adalah aplikasi ini dapat menjadi salah satu aplikasi pembelajaran tematik yang menarik dan dapat digunakan oleh semua anak TK dengan konten yang telah disesuaikan bagi pengguna berdasarkan salah satu buku tematik anak TK. Aplikasi yang dihasilkan mampu memberikan pembelajaran tematik yang terdiri dari tema anggota tubuh, rumahku, binatang, dan bagian tanaman. Tema-tema ini disajikan dalam bentuk gambar, suara, dan ejaan yang dikombinasikan dengan grafis yang menarik sehingga mudah dipahami oleh anak TK. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan ke anak TK, Aplikasi Cerdas

Tema mendapatkan persentase yang dominan baik atau mudah dimengerti oleh *user* pada aspek grafis visual dan aspek *entertainment* dan pembelajaran.

#### Daftar Pustaka

- [1] Benyamin S. Bloom. *Taxonomy of Educational Objectives*. Longmans: Green. 1954: 23-24.
- [2] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. 2010: 12-13.
- [3] <https://qjournal.id/jurnal/paper/0004600461/game-edukasi-pengenalan-kebudayaan-indonesia-berbasis-android>, diakses pada tanggal 21 April 2015)
- [4] <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2377/2319>, diakses pada tanggal 1 April 2014)
- [5] <http://thesis.binus.ac.id/doc/ringkasanind/2012-1-00670-IF%20Ringkasan001.pdf>, diakses pada tanggal 12 April 2015
- [6] [https://www.academia.edu/3165940/Rancangan\\_Permainan\\_Othello\\_Berbasis\\_Android\\_Menggunakan\\_Algoritma\\_Depth-First\\_Search](https://www.academia.edu/3165940/Rancangan_Permainan_Othello_Berbasis_Android_Menggunakan_Algoritma_Depth-First_Search), diakses pada tanggal 1 November 2014