

Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android

Muhammad Iqbal Hanafri¹, Muchamad Iqbal², Aditya Budi Prasetyo³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, ²miqbal@stmikglobal.ac.id, ³adityabudi73@gmail.com

Abstrak— Buku merupakan media pembelajaran yang paling banyak digunakan sampai saat ini. Namun materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan media buku tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Selain itu waktu lamanya proses belajar mengajar juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satunya adalah dengan membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android. Penulis menggunakan metode pengumpulan data yaitu: Metode Wawancara dan Metode Studi Pustaka. Sedangkan untuk perancangan dan pembuatan aplikasi penulis menggunakan UML, dan Storyboard yang kemudian diimplementasikan dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Hasil perancangannya adalah Aplikasi Pengenalan Komputer Dasar berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan mempermudah siswa dalam belajar pengenalan komputer. Tidak hanya disekolah saja, dengan aplikasi Android siswa bisa belajar dimana saja.

Kata Kunci— Pengenalan Komputer, Media Pembelajaran, Aplikasi Interaktif, Android

I. PENDAHULUAN

Pengenalan komputer merupakan mata pelajaran yang mengharuskan siswa mengetahui dan memahami dasar-dasar komputer, sebab teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Materi pengenalan komputer adalah materi pokok yang harus diketahui oleh para siswa, agar para siswa mengetahui cara kerja dan fungsi komponen-komponen komputer tersebut. Materi pengenalan komputer sebaiknya dikenalkan pada anak mulai usia dini yaitu pada anak usia setingkat sekolah dasar, karena pada usia tersebut potensi yang dimiliki anak dapat digali secara maksimal.

Pendidikan komputer bagi anak tentunya berbeda, bahkan lebih sulit dari orang dewasa. Selain harus menguasai masalah komputer, guru juga harus memahami karakter anak, serta mampu menerapkan teknik dan metode pembelajaran yang menarik. Hal ini diperlukan agar siswa tidak cepat bosan dan memiliki minat serta motivasi dalam belajar. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran.

Media pembelajaran^[8] merupakan suatu perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, serta dapat membangkitkan minat dan motivasi bagi siswa. Maka dari itu media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari suatu materi.

SDN Kampung Bambu III Tangerang adalah salah satu sekolah yang sudah mengajarkan mata pelajaran komputer. Proses pembelajaran di SDN Kampung Bambu III masih menggunakan media yang konvensional seperti papan tulis, buku pelajaran, dan *power point*. Selain menggunakan media yang konvensional, SDN Kampung Bambu III juga sudah menggunakan media yang non konvensional seperti komputer. Namun, walaupun sudah menggunakan media yang non konvensional, siswa SDN Kampung Bambu III masih merasa tidak fokus dan merasa bosan dengan sistem pembelajaran seperti itu.

Kondisi siswa yang tidak siap saat menerima pelajaran di kelas sering kali membuat siswa tidak mengerti materi yang telah disampaikan oleh guru di dalam kelas. Selain itu media yang digunakan saat menjelaskan materi dan waktu lamanya proses belajar mengajar juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas.

Saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya *smartphone* telah berkembang dengan sangat pesat. *Smartphone* memiliki berbagai macam sistem operasi, dan salah satu yang diminati saat ini adalah android. Sistem operasi android dengan berbagai macam pengembangan aplikasinya mampu menghasilkan media pembelajaran yang representatif (Kahraman, 2015). Dengan teknologi berbasis android pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Belajar menggunakan *smartphone* menjadi cara unik karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja. Selain itu teknologi *smartphone* yang berbasis android memiliki potensi untuk memberikan pembelajaran dan pengalaman baru karena siswa sering terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas dalam pemberian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

A. Pengertian Media Pembelajaran

“Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar siswa dapat merangsang untuk belajar dan interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berkualitas”^[1].

Manfaat diatas akan diperoleh mengingat terdapat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

B. Pengertian Multimedia

“Multimedia terdiri dari dua kata “multi” artinya banyak, dan “media” atau perantara. Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu persentasi yang menajubkan.”^[2]. Multimedia mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik, dan animasi.

C. Pengertian UML (Unified Modeling Language)

“UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung yang digunakan untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisa dan membuat desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”^[3].

a. Use Case Diagram

Use case atau diagram *Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendiskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi fungsi itu.

b. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

c. Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *Use case* dengan mendiskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek objek yang terlibat dalam sebuah *Use case* beserta metode metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

D. Pengertian Komputer

“Komputer merupakan alat untuk mengolah data sesuai perintah yang sudah dirumuskan secara cepat dan tepat, serta diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data berdasarkan intruksi intruksi yang telah tersimpan didalam memori”^[4]. Pada awalnya, kata komputer berarti orang berprofesi dalam bidang aritmatika, yaitu yang melakukan perhitungan aritmatika dengan menggunakan alat ataupun tidak. Tapi, arti kata ini mengalami perubahan. Istilah komputer mempunyai arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa latin *computere* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*).

E. Pengertian Perangkat Keras Komputer

“Perangkat keras (*hardware*) merupakan perangkat komputer yang dapat diraba dan terlihat secara fisik, yang terdiri dari peralatan input, peralatan proses, peralatan output, peralatan komunikasi, dan peralatan penyimpanan”^[5].

a. Peralatan Input

Yang dimaksud peralatan *input* atau masukan adalah alat-alat yang dapat digunakan untuk memasukan data kedalam komputer. Beberapa peralatan masukan yang umum digunakan adalah. *Keyboard* (papan ketik), *Mouse*, *Scanner*, *Joystick*

b. Peralatan Proses

Perangkat proses adalah perangkat yang digunakan untuk mengelola data kedalam komputer setelah mengalami proses masukan. Di dalam kotak komputer terdapat beberapa bagian perangkat pemrosesan, yaitu: *Central Processing Unit (CPU)/Processor*, Memori Induk (*Main Memory*) dan *Motherboard*

c. Peralatan Output

Peralatan *Output* merupakan peralatan-peralatan yang digunakan untuk melihat atau memperoleh informasi hasil pengolahan data. Ada beberapa macam peralatan output yang dapat digunakan diantaranya adalah layar monitor, printer, LCD (*Liquid Display Projector*) dan speaker.

d. Peralatan Komunikasi

Peralatan Komunikasi merupakan peralatan-peralatan yang digunakan untuk mengkomunikasikan data dari satu lokasi ke lokasi lain. Ada banyak jenis peralatan komunikasi, beberapa di antaranya seperti: *network card*, berbagai macam *HUB*, *fiber optic*, berbagai macam modem (*internal*, *external*), pemancar dan penerima, satelit

e. Peralatan Penyimpanan

Berdasarkan jenisnya terdapat dua macam media penyimpanan, yaitu media magnetik dan media optik. Yang termasuk media magnetik adalah *harddisk* dan *floppydisk*. Sedangkan yang termasuk media optik diantaranya CD-R, CD-RW, DVD dan DVD-RW

F. Pengertian Perangkat Lunak Komputer

“Perangkat Lunak adalah sekumpulan data elektronik yang berupa program. Program adalah sekumpulan intruksi yang digunakan untuk mengendalikan perangkat keras komputer”^[6]. Perangkat lunak merupakan program program komputer yang berguna menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki.

G. Android

“Android adalah sebuah sistem operasi yang disematkan dalam smartphone yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi”^[7]. Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Atarmuka pengguna android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikan cubitan untuk memanipulasi obyek pada layar.

II. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada SDN Kampung Bambu III Tangerang di jalan wijayakusuma utara 1, No. 3 RT. 008 RW. 018 Kelurahan Bojongsangka, Kecamatan Kelapa Dua. Tangerang. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana metode untuk memberikan cara pengajaran yang efektif pengenalan komputer untuk siswa kelas 1. Pada sistem yang berjalan di SDN Kampung Bambu III Tangerang saat ini adalah menggunakan metode konvensional yaitu guru menerangkan didalam kelas dan siswa menyimak pelajaran yang diberikan. Dalam metode konvensional guru lebih banyak berbicara sepanjang waktu. Apabila saat guru sedang menerangkan didepan dan ada siswa yang tidak menyimak dengan baik, maka siswa tersebut menjadi tidak mengerti apa yang di terangkan oleh guru. Hal ini membuat guru harus mengulang lagi menjelaskan kepada siswa agar siswa dapat mengerti secara keseluruhan.

Dalam sistem ini terdapat dua objek yaitu siswa dan guru. Dibawah ini adalah tata laksana pemberian materi pelajaran

- a. Guru menjelaskan materi yang disampaikan
- b. Siswa menyimak apa yang dijelaskan oleh guru
- c. Siswa yang kurang jelas bertanya dan guru menjelaskan kembali
- d. Setelah selesai guru memberikan soal latihan kepada siswa
- e. Siswa mengerjakan soal latihan tersebut, jika sudah selesai kemudian jawaban dikumpulkan kepada guru.
- f. Guru mengoreksi dan memberikan nilai kepada siswa

B. Masalah yang Dihadapi

Di dalam penelitian yang dilakukan penulis dalam sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa masalah yang terjadi pada SDN Kampung Bambu III Tangerang:

- a. Guru harus mengulang kembali pelajaran jika siswa belum memahami pelajaran.
- b. Siswa cepat merasa bosan dan jenuh yang dapat mengakibatkan siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Kurangnya minat belajar siswa karena dalam proses belajar mengajar yang kurang menarik dan tidak adanya variasi dalam metode pembelajaran.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Setelah mengamati dan meneliti dari beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan, penulis mengusulkan

beberapa alternatif pemecahan dari permasalahan yang dihadapi, antara lain :

- a. Mengubah suasana belajar mengajar dengan suasana yang menarik dan efektif agar siswa siswi semangat dalam belajar.
- b. Mengemas materi pembelajaran dengan aplikasi berbasis android yang dipergunakan sebagai sarana pembelajaran sehingga siswa tidak hanya belajar dari materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Aplikasi dibuat sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

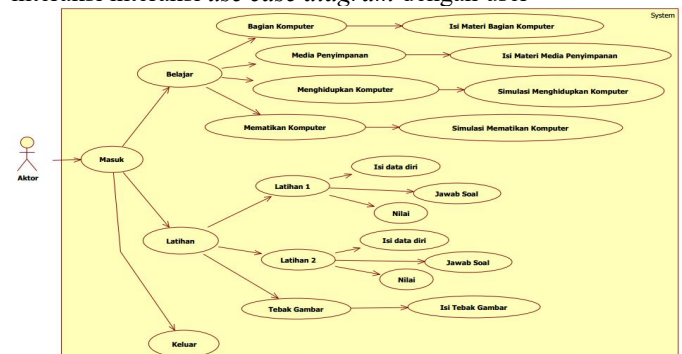
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap sistem yang berjalan pada SDN Kampung Bambu III, diketahui bahwa metode pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional dan kurang menarik minat siswa. untuk mengatasi kendala tersebut maka penulis mengusulkan untuk penerapan pembelajaran melalui sebuah aplikasi pengenalan komputer berbasis android sebagai metode pendukung belajar pada SDN Kampung Bambu III. metode pembelajaran berbasis android yang akan penulis buat mencakup pengenalan bagian bagian komputer dan media penyimpanan data serta simulasi menghidupkan dan mematikan komputer yang disajikan secara interaktif. Aplikasi pengenalan komputer berbasis android ini sangat praktis dan mudah dipelajari dimana saja karena diinstal pada sebuah *smartphone* berbasis android. Sistem pembelajaran ini sangat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik pada siswa kelas 1 SDN Kampung Bambu III.

B. Diagram Rancangan Sistem

Dalam perancangan media pembelajaran ini, penulis menggunakan notasi *Unified Modeling Language* (UML) sebagai media penjabaran sistem. *Use Case diagram* menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem perangkat lunak yang sistem tersebut berinteraksi dengan pengguna. Maka didapatkan satu *use case diagram* yang memperlihatkan interaksi interaksi *use case diagram* dengan user



Gambar 1. Use Case Diagram yang diusulkan

Pada gambar 1, *use case diagram* yang telah dibuat, berikut ini merupakan skenario (alur proses) dari tiap *use case* dari tiap *use case* yang terdapat Dalam use case diagram:

1. Skenario Use Case Menekan Tombol Masuk

Ketika aktor menekan tombol masuk, aktor membuka menu halaman utama, di halaman utama terdapat tiga menu yaitu belajar, latihan, dan keluar.

2. Skenario *Use Case* Menekan Tombol Belajar

Ketika aktor menekan tombol belajar, aktor akan membuka menu pilihan materi. Terdapat empat pilihan materi yaitu bagian bagian komputer, media penyimpanan data, menghidupkan komputer, dan mematikan komputer. Apabila aktor memilih menu bagian bagian komputer, terdapat materi dari perangkat keras komputer. Apabila aktor memilih menu media penyimpanan, terdapat materi dari media penyimpanan komputer. Dan apabila aktor memilih menu menghidupkan atau mematikan komputer, terdapat simulasi cara menghidupkan atau mematikan komputer secara interaktif

3. Skenario *Use Case* Menekan Tombol Latihan

Ketika aktor menekan tombol latihan, aktor akan membuka menu latihan. Terdapat tiga menu yaitu latihan 1, latihan 2, dan tebak gambar. Apabila aktor memilih menu latihan 1, terdapat latihan soal pilihan yang terdiri dari lima soal. Apabila aktor memilih menu latihan 2, terdapat latihan soal pilihan ganda yang terdiri dari sepuluh soal. Dan apabila aktor memilih menu tebak gambar, terdapat gambar dari perangkat keras komputer dan aktor harus mengisi jawaban di kolom yang sudah tersedia.

4. Skenario *Use Case* Menekan Tombol Keluar

Ketika aktor menekan tombol keluar, akan muncul pilihan Ya dan Tidak. Jika aktor memilih Ya maka aplikasi akan tertutup.

C. Rancangan Tampilan

a. Tampilan Intro



Gambar 2. Tampilan Intro

Pada gambar 2 adalah halaman intro dimana terdapat tampilan judul media pembelajaran Pengenalan Komputer yang jatuh dari atas dengan kesan memantul. Lalu terdapat animasi *loading* dan setelah *loading* selesai terdapat tombol masuk, untuk masuk ke halaman utama aplikasi.

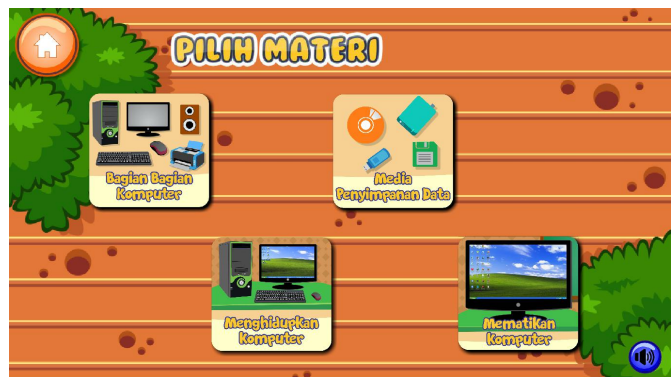
b. Tampilan Halaman Utama



Gambar 3. Halaman Utama

Pada gambar 3 adalah tampilan halaman utama dimana terdapat beberapa tombol yaitu: Belajar, Latihan, Keluar dan *Sound On/Off*. Tombol belajar berisi menu pilih materi dan tombol latihan berisi menu latihan soal.

c. Tampilan Pilihan Materi



Gambar 4. Tampilan Pilihan Materi

Pada gambar 4 adalah tampilan pilihan materi dimana terdapat menu bagian bagian komputer, media penyimpanan data, menghidupkan komputer, dan mematikan komputer.

d. Tampilan Pilihan Latihan Soal



Gambar 5. Tampilan Pilihan Latihan Soal

Pada Gambar 5 tampilan latihan soal menampilkan tiga menu yaitu: Latihan satu, latihan dua, dan tebak gambar. Dimana latihan satu dan dua mempunyai tampilan yang sama, hanya yang membedakan jumlah soal. Sedangkan tebak gambar akan menampilkan gambar – gambar dari perangkat keras komputer.

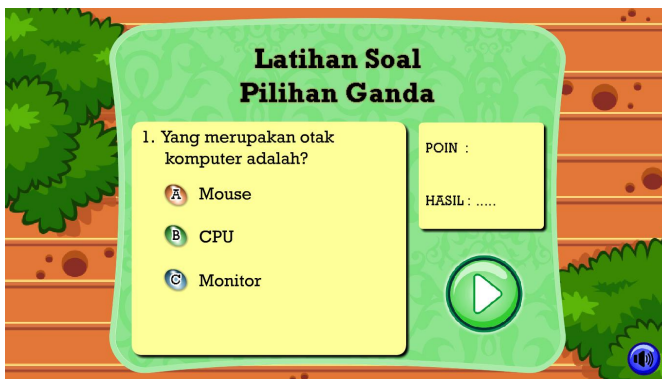
e. Tampilan Materi



Gambar 6. Tampilan Materi

Pada gambar 6 adalah tampilan materi pembahasan dimana tampilan ini terdapat tombol next dan preview untuk melihan materi berikutnya dan sebelumnya, serta terdapat suara penjelasan.

f. Tampilan Latihan Soal



Gambar 7. Tampilan Latihan Soal

Pada gambar 7 tampilan soal pilihan ganda menampilkan soal, poin, dan hasil. Untuk menjawab soal pilih salah satu dari tombol A, B, atau C. ketika jawaban benar hasil akan menunjukan jawaban benar dan poin bertambah satu. Setelah soal selesai dijawab nilai akan di akumulasikan dari soal pertama hingga terakhir.

D. Hasil Pengujian

Pengujian kuisisioner dilakukan untuk mengetahui penilaian oleh *user* tentang aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis *Android*. Proses pengujian kuisisioner dilakukan dengan menunjukkan aplikasi kepada *user* secara langsung. Setelah mengoperasikan aplikasi, kemudian *user* memberikan penilaian terhadap aplikasi dalam bentuk kuisisioner.

Kuisisioner dengan data sejumlah 20 responden siswa – siswi kelas 1 SDN Kampung Bambu III Tangerang, untuk mengetahui proporsi pada tiap pertanyaan yang diajukan.

Tabel 1 Kuisisioner

Kuisisioner	
Nama :	
Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada salah satu jawaban.	
No	Pertanyaann

Apakah Anda tahu tentang aplikasi android ?

1 (a) Tahu
(b) Tidak Tahu

Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi ini ?

2 (a) Bagus
(b) Tidak Bagus

Bagaimana penggunaan aplikasi ini?

3 (a) Mudah
(b) Sulit

Menurut Anda apakah suara dalam aplikasi ini sudah jelas ?

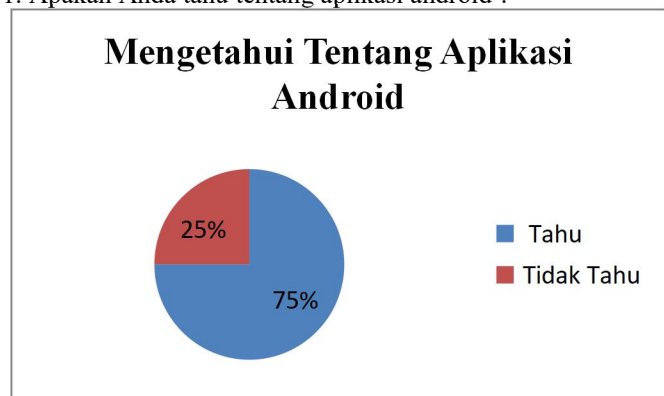
4 (a) Jelas
(b) Tidak Jelas

Apakah Anda merasa terbantu dengan aplikasi pembelajaran pengenalan komputer ini ?

5 (a) Terbantu
(b) Tidak terbantu

E. Pie Chart Hasil Kuisisioner

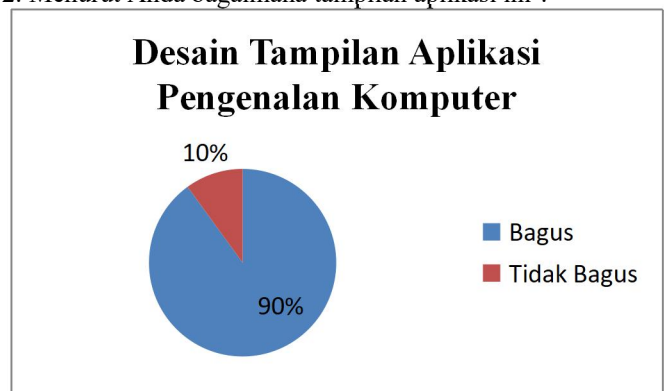
1. Apakah Anda tahu tentang aplikasi android ?



Gambar 8. Pie Chart Mengetahui Tentang Aplikasi Android

Pie Chart diatas merupakan Pie Chart “Mengetahui Tentang Aplikasi Android”. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 75% menyatakan tahu, dan 25% menyatakan tidak tahu. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan responden mengetahui tentang aplikasi android.

2. Menurut Anda bagaimana tampilan aplikasi ini ?



Gambar 9. Pie Chart Desain Tampilan Aplikasi

Pie Chart diatas merupakan Pie Chart “Desain Tampilan Aplikasi Pengenalan Komputer”. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 90% menyatakan bagus, dan 10% menyatakan tidak bagus. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan responden menyukai desain dari aplikasi pembelajaran pengenalan komputer.

3. Bagaimana penggunaan aplikasi ini?



Gambar 10. Pie Chart Penggunaan Aplikasi

Pie Chart diatas merupakan Pie Chart “Penggunaan Aplikasi Pengenalan Komputer”. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 80% menyatakan mudah, dan 20% menyatakan sulit. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan responden tidak mengalami kesulitan ketika menggunakan Aplikasi Android Pengenalan Komputer.

4. Menurut Anda apakah suara dalam aplikasi ini sudah jelas?

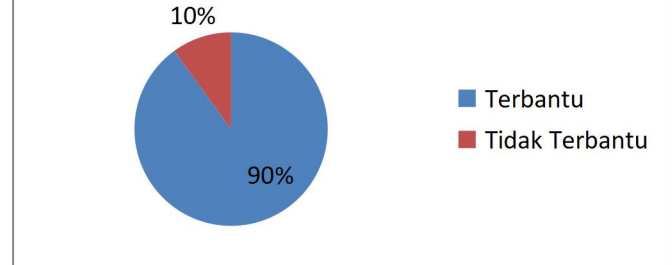


Gambar 11. Pie Chart Suara Dalam Aplikasi

Pie Chart diatas merupakan Pie Chart “Suara Dalam Aplikasi Pengenalan Komputer”. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 70% menyatakan jelas, dan 30% menyatakan tidak jelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan responden dapat mendengarkan suara dalam aplikasi dengan jelas.

5. Apakah Anda merasa terbantu dengan aplikasi pembelajaran pengenalan komputer ini ?

Segi Pembelajaran Pengenalan Komputer



Gambar 12. Pie Chart Segi Pembelajaran Pengenalan Komputer

Pie Chart diatas merupakan Pie Chart “Pembelajaran Aplikasi Pengenalan Komputer”. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 90% menyatakan terbantu, dan 10% menyatakan tidak terbantu. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan responden merasa terbantu dalam pembelajaran pengenalan komputer dengan adanya aplikasi android.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan yang telah dibuat oleh penulis mengenai Aplikasi pembelajaran ini mulai dari wawancara, lalu sampai tahap pembuatan atau tahap produksi maka dapat disimpulkan bahwa:

- Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terbukti berdasarkan hasil kuisioner berhasil mendapatkan respon positif dari reponden. Dari hasil kuisioner dengan pertanyaan no lima, dari 20 responden 90% siswa merasa terbantu dengan aplikasi pengenalan komputer berbasis android.
- Dengan Adanya aplikasi Android pengenalan komputer diharapkan mempermudah siswa dalam belajar pengenalan komputer. Khususnya dalam mengenal perangkat perangkat keras komputer, dan siswa tidak hanya belajar disekolah saja, dengan aplikasi Android siswa bisa mempelajari di rumah dengan bimbingan dari orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadaruddin. *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.2016
- [2] Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [3] A.S, Rosa dan M. Salahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.2016.
- [4] Husda, Nur Elfi dan Yvonne Wangdra. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Baduose Media.2016.
- [5] Suartama, I Kadek. dkk. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Teknosain.2015.
- [6] Sutabri, Tata. . *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.2014
- [7] Wahana Komputer. *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe Air*. Yogyakarta: Andi Offset.2014.
- [8] M. I. Hanafri. 2017. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenala Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6*. Jurnal Sisfotek Global. ISSN : 2088–1762 Vol. 7 No. 2, September 2017.