

Aplikasi Interaktif Pembelajaran Anak: Mengenal Huruf Dan Belajar Mengeja

Rizki Syahbani, Iwan Rijayana

Sumber keilmuan sampai saat ini masih didominasi oleh buku. meskipun dengan adanya internet kita bisa mendapatkan informasi dengan bidang keilmuan yang beragam, tetapi sesungguhnya informasi tersebut bersumber dari materi-materi yang ada pada buku. Untuk dapat menguasai suatu materi yang ada pada buku, terlebih dahulu kita harus dapat membacanya dengan benar. Hal ini dimaksudkan agar pemahaman terhadap materi tidak menyimpang dari definisi ataupun makna yang sesungguhnya.

Pengetahuan (knowledge) merupakan dasar kompetensi dan efektifitas operasi bisnis dalam setiap perusahaan. Pengetahuan sebagai sumber bisa hilang dari lingkungan perusahaan dikarenakan beberapa sebab, seperti kematian, mutasi kerja, bahkan mungkin pindah kerja ke perusahaan lain yang menjadi kompetitor. Sehingga pada prinsipnya adalah kehilangan pengetahuan merupakan kehilangan investasi yang sudah dilakukan perusahaan, karena pengetahuan diperoleh melalui proses pembelajaran dan pengalaman yang cukup panjang. Sehingga beberapa perusahaan telah menjadikan Knowledge Management (KM) sebagai salah satu strategi untuk mampu bersaing secara global.

Dengan metode pembelajaran sejak dini diharapkan dapat meningkatkan daya saing secara global sehingga menghasilkan Sumber Daya Manusia yang unggul.

Dalam upaya meningkatkan generasi yang lebih baik di masa yang akan datang, dibuat program berupa aplikasi interaktif untuk pembelajaran anak (khususnya umur 4-5 tahun atau sekolah TK).

Dengan cepatnya perkembangan teknologi informasi, mau tidak mau kita harus merubah pola pengajaran sehingga informasi yang didapat selalu up to date. Aplikasi interaktif yang dibuat disesuaikan dengan takaran pemahaman dan usia anak, sehingga anak dapat menyerap pelajaran yang diberikan dalam mode bermain.

Saat penerapan aplikasi interaktif ini, ternyata antusiasme anak-anak besar sekali, bahkan beberapa anak dengan lincahnya mengoperasikan aplikasi dengan tanpa kesulitan meskipun kadang beberapa pertanyaan kecil muncul.

Setelah beberapa kali mencoba aplikasi (biasanya 3-4 kali) anak sudah dapat mengenali dan hafal akan simbol-simbol huruf yang ada. Dari implementasi program yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi interaktif yang dibuat sangat membantu dalam proses belajar mengajar pada umumnya dan pemahaman tentang huruf dan ejaan pada khususnya.

Aplikasi interaktif yang dibuat berjalan dengan baik pada sistem operasi windows XP Home Edition. Aplikasi interaktif ini dibuat dengan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan aplikasi desain Adobe photoshop dan CorelDraw.