

Pembelajaran Edukasi Psikologi Terhadap Pola Asuh Anak Usia Dini

Zekiyatut Tamima¹⁾, Ni Nyoman Supuwingsih²⁾, I Putu Widyarsana³⁾

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

e-mail: zekiyatuttamima@gmail.com, supuwingsih@stikom-bali.ac.id, putuwidyarsana@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pendidikan anak usia dini berupa cakupan diterapkannya pendidikan sepanjang hayat (*long life education*) berupa gerbang awal untuk hidup individu. Masa usia dini ialah “golden age period” berarti masa emas guna cakupan semua unsur pertumbuhan individu mencakup emosional, fisik serta kognitif. Sebuah unsur pertumbuhan yang utama guna anak ini berupa sosial emosional. Melainkan diterapkan untuk hidup, pertumbuhan anak berdampak pada lingkungan pertumbuhan karakter anak dimana bisa memberikan gambaran pribadi anak secara nyata. “Karakter ialah cirikhas” yang dipunyai sebuah orang atau benda. Cirikhas ialah mengakar serta asli terhadap pribadi seseorang serta benda juga berupa pendukung. Pengkajian ini bermetode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* terhadap aplikasi ini sebab selaras guna pertumbuhan sistem diaplikasi multimedia interaktif juga langkahnya. Pemakaian media ini bisa membagikan kegunaan yang optimal untuk pengkaji berawal melalui langkah awal ialah konsep (*concept*) sampai penyebarluasan (*distribution*)

Kata kunci: Pendidikan anak usia dini, Karakter, *Multimedia Development Life Cycle*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini berupa cakupan diterapkannya pendidikan sepanjang hayat (*long life education*) berupa gerbang awal untuk hidup individu. Masa usia dini ialah “golden age period” berarti masa emas guna cakupan semua unsur pertumbuhan individu mencakup emosional, fisik serta kognitif. Sebuah unsur pertumbuhan yang utama guna anak ini berupa sosial emosional. Melainkan diterapkan untuk hidup, pertumbuhan anak berdampak pada lingkungan pertumbuhan karakter anak dimana bisa memberikan gambaran pribadi anak secara nyata [1]. Sikap orang tua berupa sebuah wujud pengasuhan yang hendak membagikan pengaruh dominan pada berlangsungnya pertumbuhan karakter, mental serta fisik anak [2]. Dengan bertumbuhnya konflik kekerasan pada anak serta informasi lainnya yang mengaitkan anak harus dijadikan tanda tanya apakah ajaran awal yang anak peroleh bisa berdampak untuk hidupnya [3]. Dari dibentuknya karakter sejak dini, diinginkan anak bisa dengan pribadi bersikap secara mengamati hal negatif serta positif secara memakai wawasannya serta mengkajikanya berakhlak mulia maka tercipta perilaku sehari-hari [4].

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Pengumpulan Data

Tahap ini bertarget guna mengamati tahapan kerja yang ada serta memperoleh konflik yang dialami juga menelusuri solusi konfliknya secara menghimpun data untuk membangun sistem. Teknik dalam proses pengumpulan data berupa:

1) Observasi

Berupa secara mendatangi dan mengamati langsung lokasi yang dijadikan objek penelitian. Lokasi penelitian berada di TK Al-Azhar Syifa Budi Bal

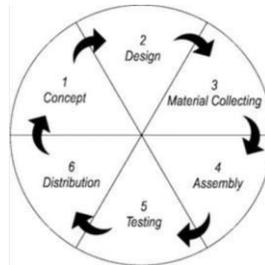
2) Wawancara

Berupa tatap muka serta diskusi langsung Wawancara dilakukan dengan cara bertatap muka serta tanya jawab antara peneliti dan orang tua minimal 40 orang demi memperoleh laporan yang jelas.

3) Mencari perolehan berupa karya tulis, serta buku juga beberapa sumber lainnya yang memiliki hubungannya pada objek pengkajian. Seperti menggunakan buku-buku, jurnal, menyediakan kuesioner maupun makalah yang berhubungan dengan analisa dan desain sistem multimedia interaktif terstruktur serta pembuatan aplikasi [5].

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengkajian ini bermetode MDLC ialah yang selaras guna merangkai serta meningkatkan sebuah aplikasi media yang berupa kolaborasi media suara, gambar, animasi, video serta lainnya. Metode ini mencakup 6 tahapan berupa.



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle*

1. Konsep (*Concept*)
Ialah guna menentukan target serta pelaku pemakai progamnya.
2. Perancangan (*Design*)
Berupa membentuk spesifikasi tentang gaya, arsitektur program, keperluan serta sajian bahan.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
Ialah penghimpunan bahan yang selaras pada keperluan aplikasi.
4. Pembuatan (*Assembly*)
Ialah langkah pembentukan seluruh bahan yang dihimpun.
5. Pengujian (*Testing*)
Ialah mengecek serta menjalankan aplikasi apakah ada kesalahan tidaknya.
6. Penyebarluasan (*Distribution*)
Ialah analisa perkembangan aplikasi yang ada agar optimal[6]

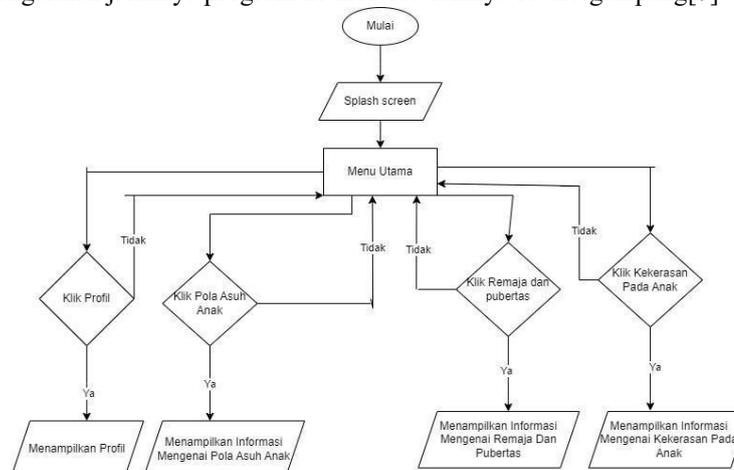
3 Hasil Dan Pembahasan

3.1 Perancangan Sistem

Merupakan sebuah tahap awal dari pembuatan aplikasi, dimana proses ini bertujuan untuk menentukan tujuan pengguna, pembuatan desain awal, dari sistem yang akan dibangun untuk menjelaskan secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan

1 Flowchart

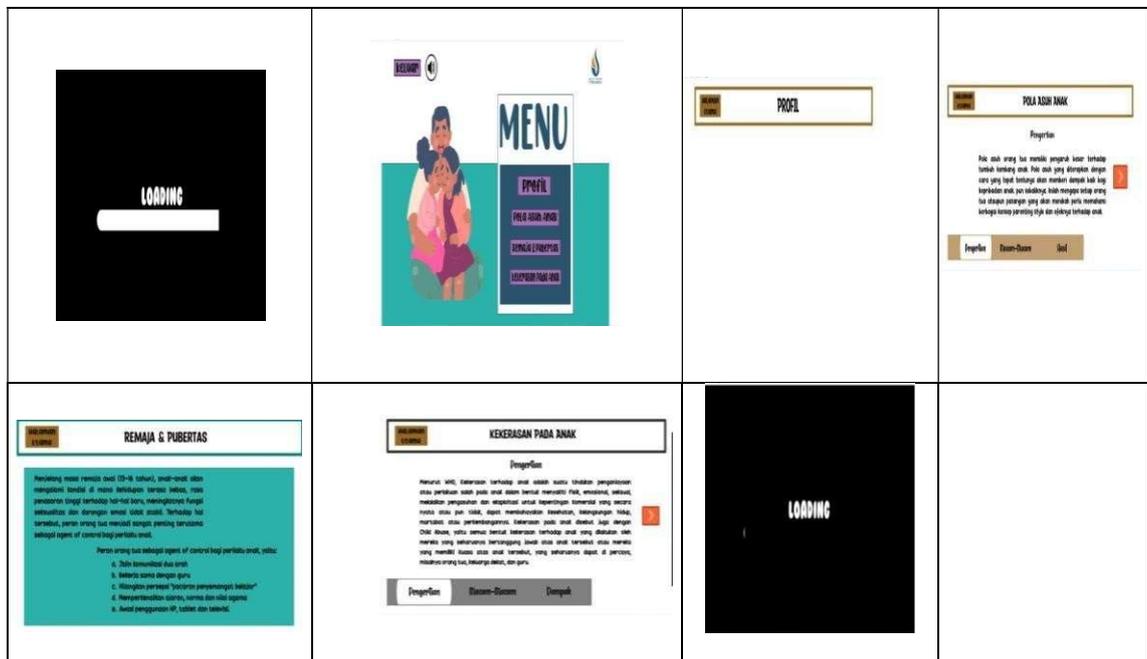
Hal ini berupa diagram alur kerja yang memberi gambaran susunan tahap suatu langkah bentuk yang memakai simbol flowchart. Hal ini juga menolong guna mengerti susunan logika yang susah serta panjang secara mengaitkan jalannya program ke individu lainnya secara gampang[7]



Gambar 2. Flowchart Umum Aplikasi

2 Desain Antarmuka

Hal ini dipakai guna melancarkan pemakaian aplikasi serta bisa disebut menjadi pengait antar pemakai serta aplikasi [8]



Gambar 3. Hasil Perancangan Prototype

4. Pengujian Sistem

Pengkajian ini memakai uji Black Box Testing berupa uji sistem yang mengacu terhadap spesifikasi fungsional melalui perangkat lunak tersebut. Tester bisa menjabarkan himpunan keadaan input serta melaksanakan pengecekan guna spesifikasi fungsional program. [9]

No	Skenario Penguji	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Pengguna memilih tombol profil	Klik tombol profil	Menampilkan informasi profil	Aplikasi menampilkan	Sesuai
2.	Pengguna memilih tombol Pola Asuh Anak Usia Dini	Klik tombol Pola Asuh Anak Usia Dini	Menampilkan halaman Pola Asuh Anak Usia Dini	Aplikasi menampilkan	Sesuai
3.	Pengguna memilih tombol Remaja dan Pubertas	Klik tombol Remaja dan Pubertas	Menampilkan halaman Remaja dan Pubertas	Aplikasi menampilkan	Sesuai
4	Pengguna memilih tombol Kekerasan Terhadap Anak	Klik tombol kekerasan anak	Menampilkan halaman kekerasan anak	Aplikasi menampilkan	Sesuai
5	Pengguna memilih tombol on/of audio	Klik tombol on/off audio	menjalankan perintah	Aplikasi menampilkan	Sesuai

Tabel 4. Pengujian Menu Utama

5. Kesimpulan

Aplikasi Pembelajaran Interaktif pola asuh anak usia dini Untuk Orangtua yang dibuat berdasarkan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dimana pembuatannya melewati enam tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan pendistribusian telah selesai dibuat. Aplikasi Pembelajaran Interaktif pola asuh anak usia dini Untuk Orangtua berjalan dengan baik sesuai dengan hasil pengujian yang telah dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian Aplikasi Pembelajaran Interaktif pola asuh anak usia dini Untuk Orangtua memudahkan orangtua dalam menjangkau materi pembelajaran yang baik[10].

Daftar Pustaka

- [1] Atik Lathifah, "Peran Lingkungan dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini" Vol 3, Nomor 2, September 2020.
- [2] Siti Nurjanah, "Pola Asuh Orangtua Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," Tahun 2017
- [3] Claudia Tara Tamara Tuju, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Orangtua Dalam Membina Anak," Maret 2021.
- [4] Faizal Zuli, "Augmented Dan Virtual Reality Untuk Media Promosi," Seminar Nasional Cendekiawan, No. 4, Tahun 2018.
- [5] Yudi Irawan Chandra, "Rancang Bangun Aplikasi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Menggunakan Model Big Bang Berbasis Android " Vol 6 No 3 November 2022.
- [6] Tajrin, "Sistem Informasi Pendataan Barang Masuk Dan Keluar Pada Pt. Shamrok Manufacturing Corpora."
- [7] Santoso, Radna Nurmalina, "Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)," Jurnal Integrasi, Vol. 9 No. 1, 84-91, April 2017
- [8] Wahyu Supriatin, "Aplikasi Android Sebagai Media Informasi Dalam Pengenalan Kepribadian Anak Usia Dini," November 2015

- [9] Doddy Satrya Perbawa, Galih Setiawan Nurohim, “Penguujian Aplikasi Berbasis Website Dengan Black Box Testing Metode Boundary Value Analysis Dan Responsive Testing,” Journal Speed–Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Vol. 12, No. 4, 2018
- [10] Isni Agustiwati, “Pengaruh pola asuh orangtua terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 26 Bandung,” Tahun 2014