

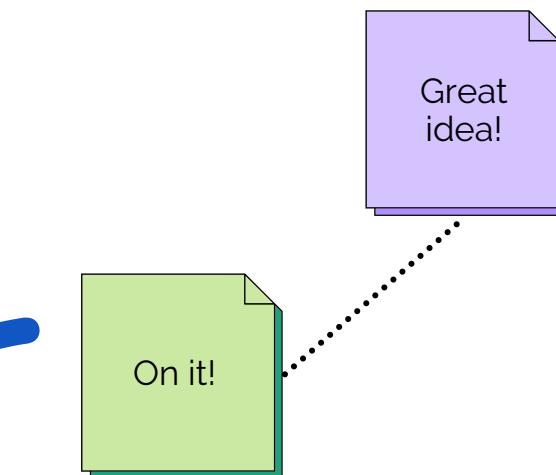
Kelompok 5



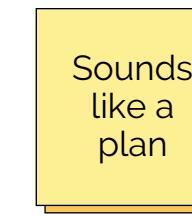
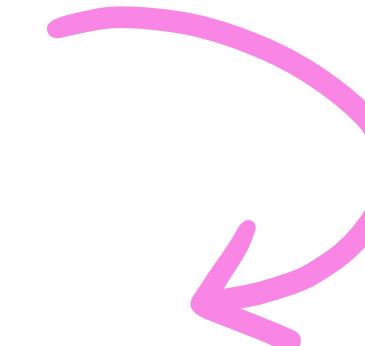
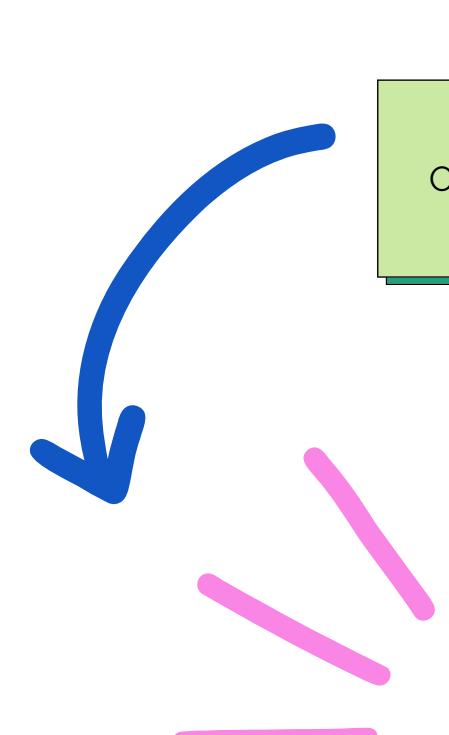
3KA12

Belajar
PraSekolah !

Prototipe
Website



Great
idea!

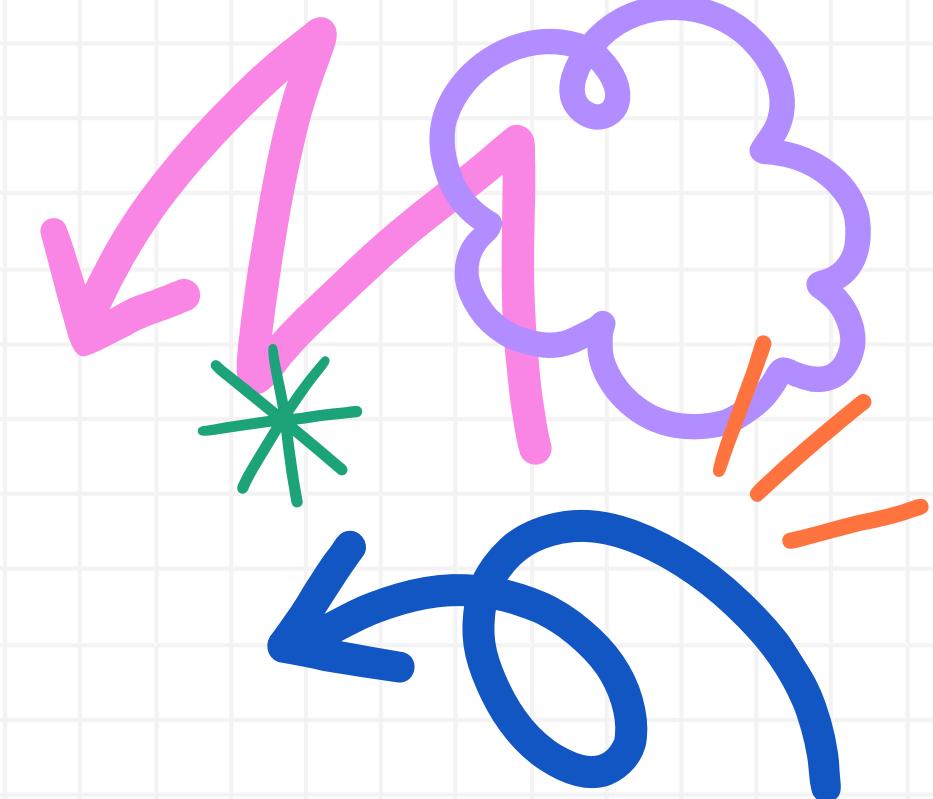
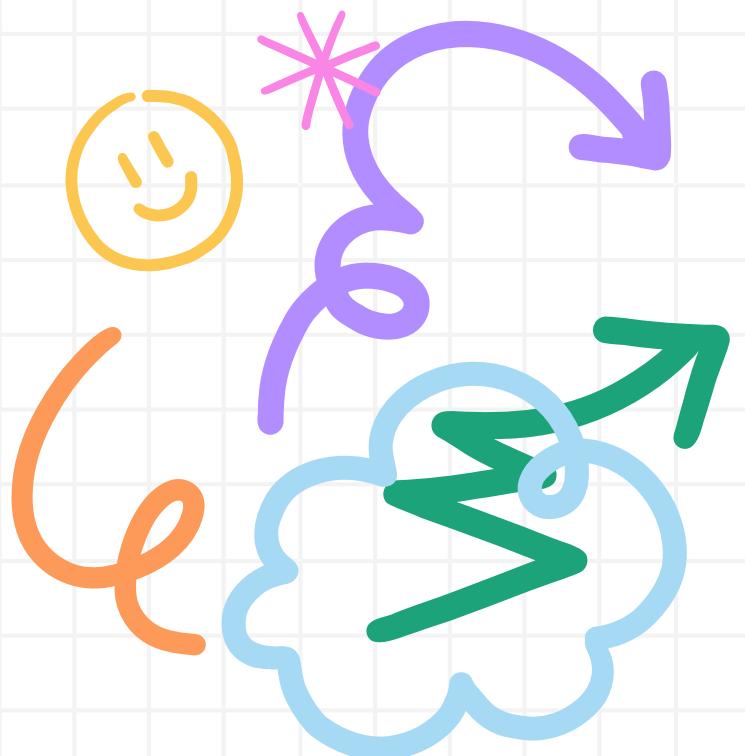




Anggota Kelompok 5



- 10121418 — Fakih Syamaidzar
- 10121715 — Mifta Rahma Ardynta Putri
- 10121939 — Muhammad Varga Azarya
- 11121106 — Reza Oktaviana
- 11121294 — Widya Rachmania
- 11121325 — Zaidan Nafis Hibatulloh

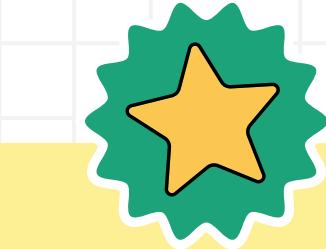


Agenda

Latar Belakang



Rumusan &
Batasan Masalah



Tujuan dan
Manfaat

Perancangan UI
(User Interface)



Kesimpulan





Latar Belakang

Pendidikan pra-sekolah memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anak. Lingkungan belajar yang baik pada tahap ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motoriknya dengan lebih baik.

Aplikasi prasekolah memiliki latar belakang yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan pemahaman akan kebutuhan pendidikan anak-anak pada tahap prasekolah. Serta aplikasi pra-sekolah dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi anak-anak, dengan memanfaatkan potensi positif dari teknologi.



Batasan Masalah

Anak prasekolah dapat disebut sebagai masa peka, karena dalam hal perkembangan fisik dan mental, anak menjadi lebih peka terhadap suatu jenis kegiatan, pengalaman maupun minat. **Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun** (Fauziddin, 2016)

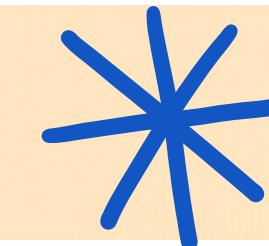
Pendidikan anak usia dini sangat erat kaitannya dengan proses membaca dan menulis atau yang disebut dengan Literasi. **Pendidikan formal anak seperti PAUD** merupakan **salah satu cara** untuk **mengembangkan literasi anak**, namun pendidikan informal dalam keluarga atau masyarakat pun juga sangat berpotensial dalam pengembangan literasi anak (Ruhaena, 2015).

United Nations Development Programme (UNDP) atau Badan Program Pembangunan PBB, merilis bahwa angka melek huruf orang dewasa di 2 **Indonesia hanya 65,5 persen**, angka ini sangat jauh apabila **dibandingkan dengan Malaysia 86,4 persen**. Tentunya hal tersebut disebabkan oleh minimnya minat literasi di kalangan masyarakat Indonesia (Inten, Permatasari, Mulyani, 2016). Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Widyana pada 17 sekolah dasar di wilayah Yogyakarta dan kabupaten Sleman, DIY, dari 170 siswa SD kelas 1 dan 2, **terdapat 12% siswa belum lancar dalam membaca kalimat sederhana** (Ruhaena, 2008).

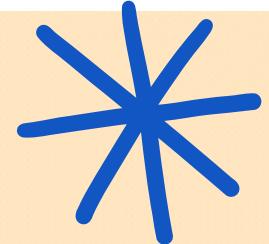


Rumusan Masalah

“Bagaimana gadget dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi anak prasekolah?”



Tujuan



1. Membantu anak-anak mengenal alfabet, kata, angka, buah dan hewan dengan sangat baik.
2. Menggunakan aplikasi prasekolah juga merupakan cara terbaik untuk memperkenalkan anak-anak ke dunia aplikasi dan membuat mereka mempelajari hal-hal baru dengan benar. Aplikasi prasekolah dapat memberikan kontribusi positif.
3. Mengetahui bagaimana cara orangtua menstimulasi kemampuan literasi anak prasekolah menggunakan gadget
4. Aplikasi sebaiknya digunakan sebagai alat pendukung, bukan pengganti interaksi sosial dan pengalaman langsung.



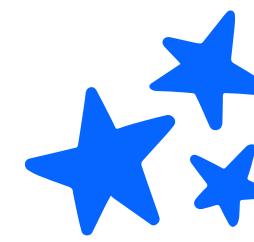
Manfaat

- Pengembangan Keterampilan Akademis:** Aplikasi prasekolah sering kali dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan akademis dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan pemahaman konsep-konsep dasar.
- Pengembangan Keterampilan Kognitif:** Aplikasi dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak melalui permainan dan aktivitas yang memerlukan pemikiran logis, memori, dan pemecahan masalah.
- Stimulasi Kreativitas:** Banyak aplikasi prasekolah dirancang untuk merangsang kreativitas anak-anak melalui aktivitas seni, cerita interaktif, dan permainan kreatif.
- Pengembangan Keterampilan Motorik:** Aplikasi dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar melalui permainan yang melibatkan gerakan tangan, jari, dan gerakan tubuh secara keseluruhan.
- Peningkatan Keterampilan Bahasa:** Aplikasi sering menyajikan kata-kata, cerita, dan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak-anak, termasuk pengembangan kosa kata dan pemahaman tata bahasa.



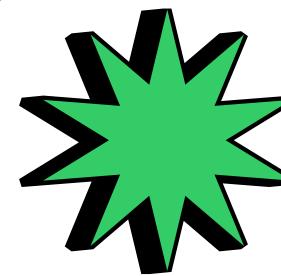
Perancangan UI (User Interface)



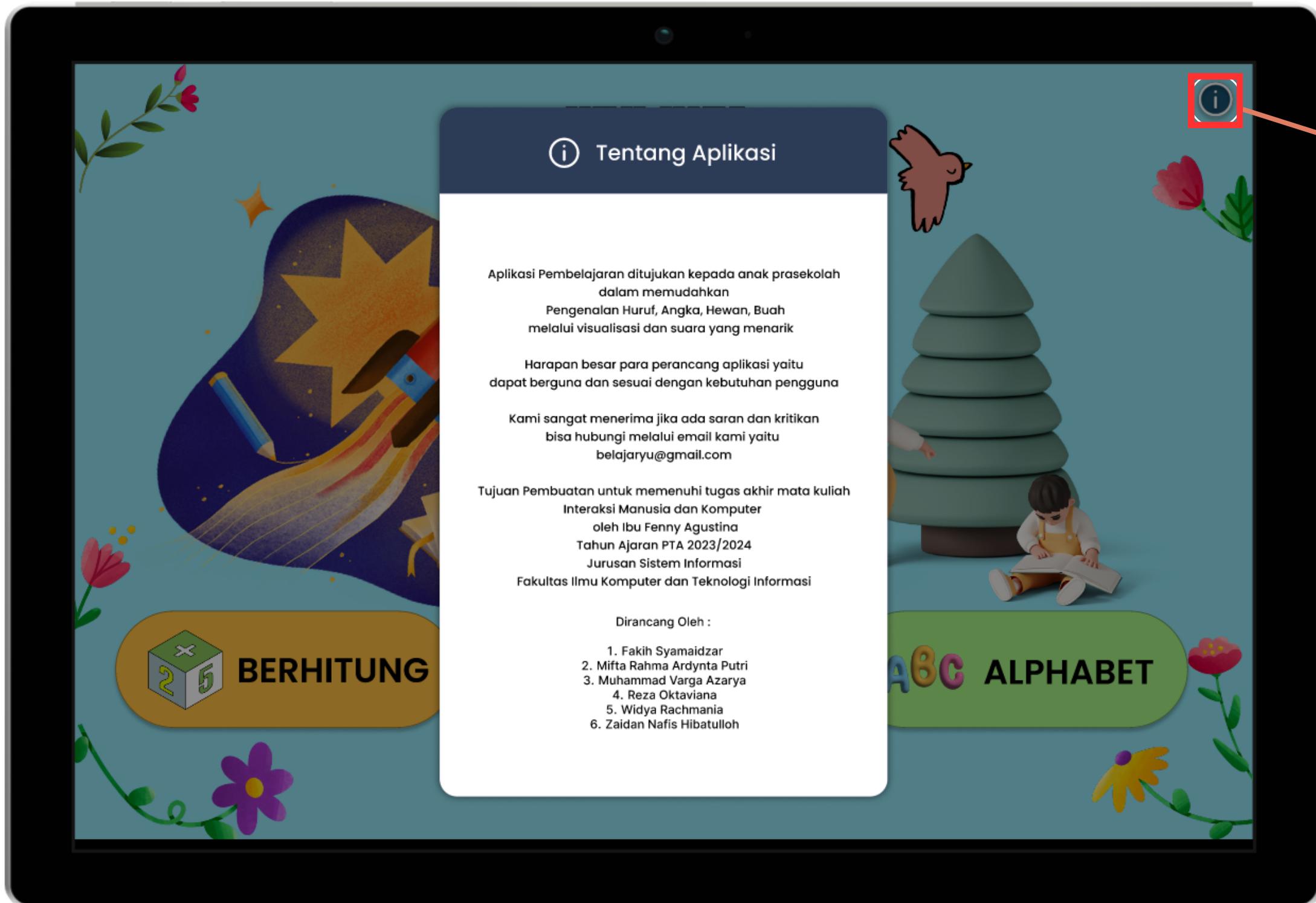


Halaman Utama



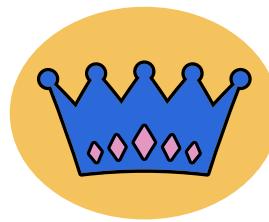


Halaman Informasi



i Tentang Aplikasi

1. berisi tujuan penggunaan aplikasi
2. latar belakang aplikasi
3. kritik dan saran



Halaman Berhitung

halaman pertama

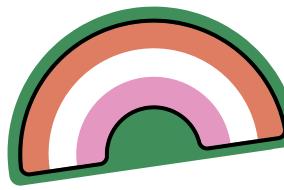


untuk melanjutkan ke
halaman berikutnya

halaman kedua



untuk keluar
halaman berhitung



Menu Tebak Gambar

di bagi menjadi dua sub menu
hewan dan buah





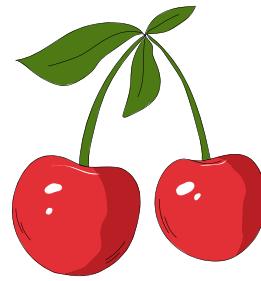
Halaman Tebak Gambar Hewan

tomboh kembali ke
pilihan menu



tombol kembali ke
halaman utama

tombol interaktif



Halaman Tebak Gambar Buah

tomboh kembali ke
pilihan menu

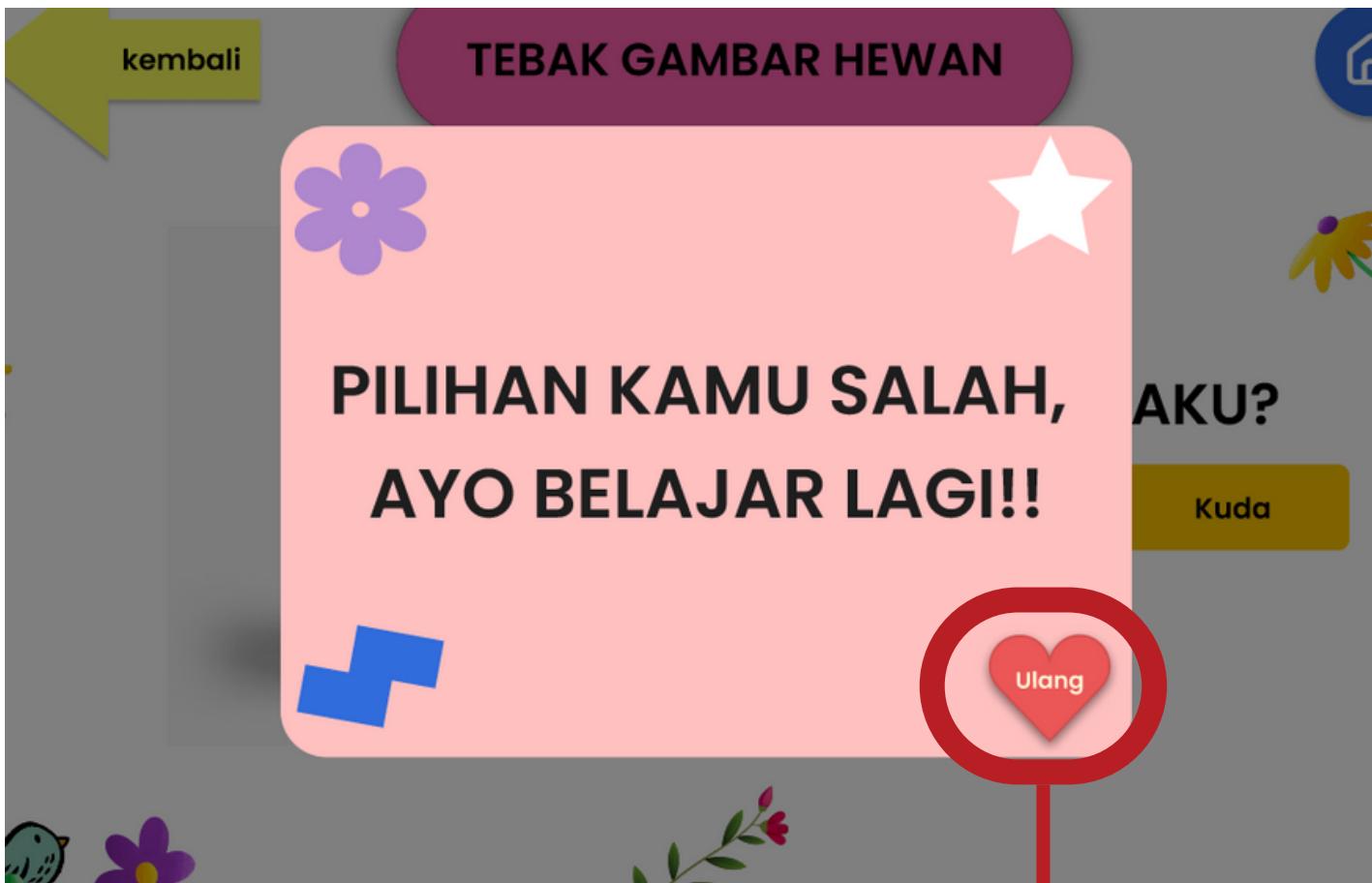


tombol kembali ke
halaman utama

tombol interaktif

Kucing

jika jawaban **salah**

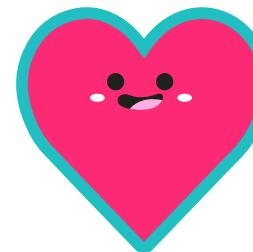


mengulang ke
halamannya

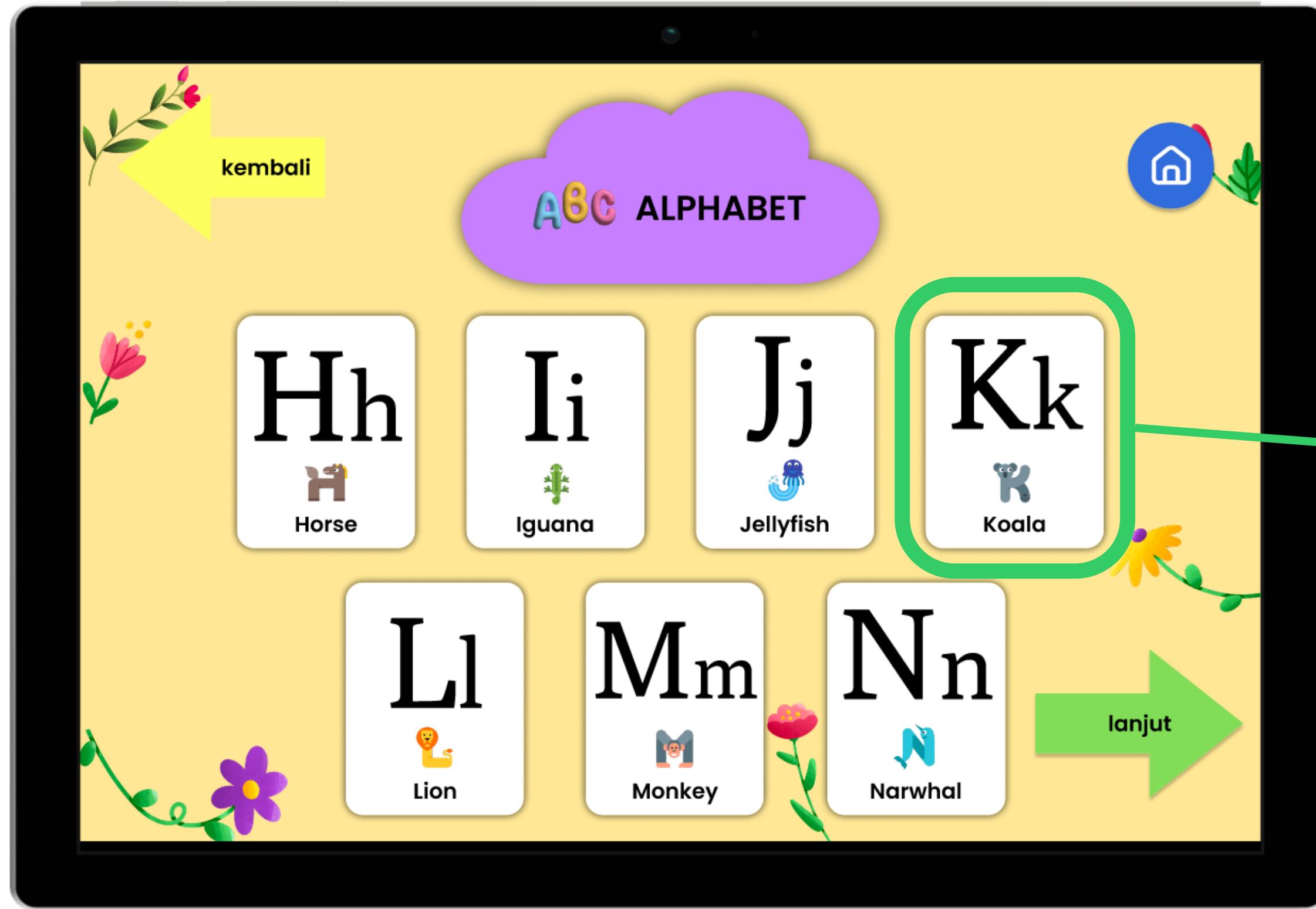
jika jawaban **benar**



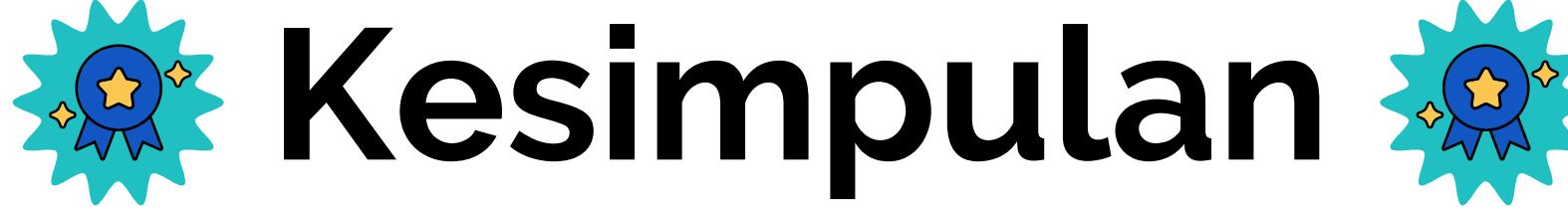
lanjut ke halaman
berikutnya



Halaman Alphabet



jika alphabet disentuh, maka
akan ada audio yang
berbunyi sesuai hurufnya

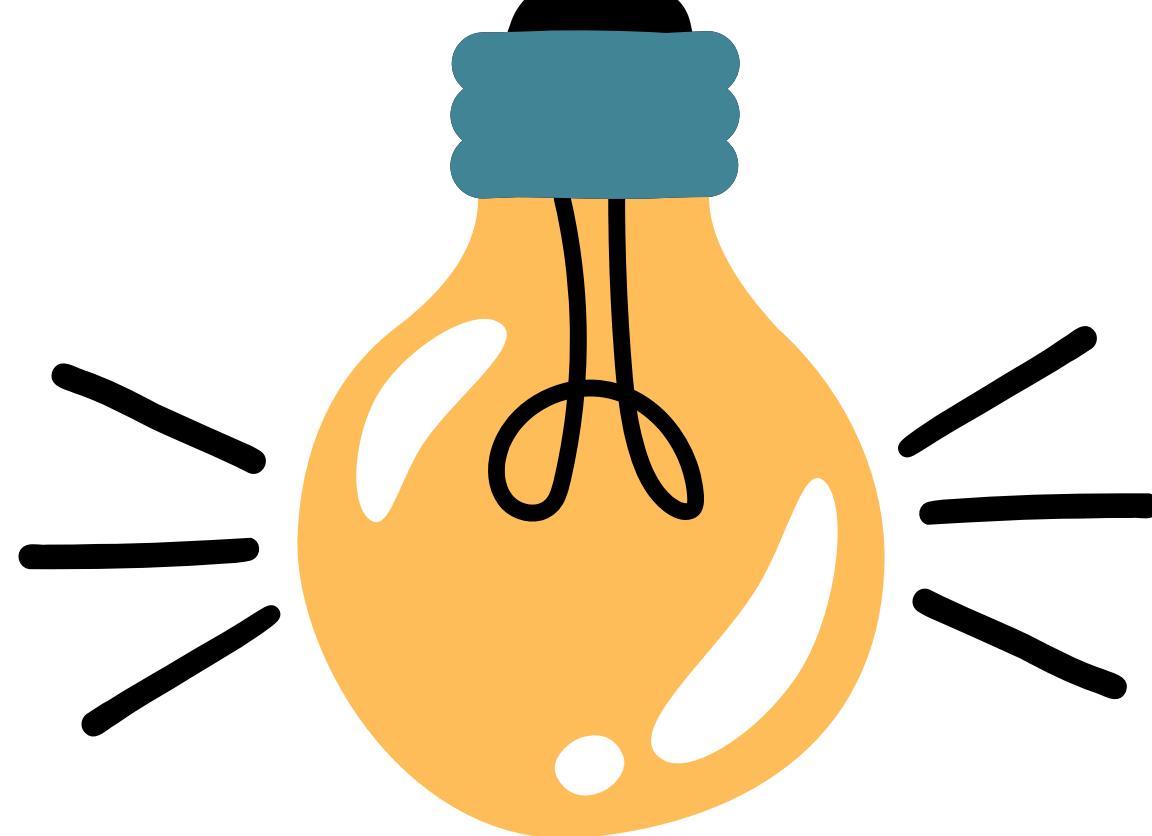


Kesimpulan

Dengan Website ini kami ingin anak pra sekolah bisa meningkatkan budaya literasi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang yang digunakan dengan baik dan bijak. Tentu saja, penggunaan gadget atau perangkat teknologi diharapkan membawa pengaruh baik untuk kita sebagai media mulai dari anak -anak, remaja, dan orang dewasa.



THANK YOU



10121418 – Fakih Syamaidzar

10121715 – Mifta Rahma Ardynta Putri

10121939 – Muhammad Varga Azarya

11121106 – Reza Oktaviana

11121294 – Widya Rachmania

11121325 – Zaidan Nafis Hibatulloh