



INDONESIAN CURRENCY ENCYCLOPEDIA FOR EARLY AGE EDUCATION USING THE ADDIE MODEL

ENSIKLOPEDIA MATA UANG INDONESIA UNTUK PENDIDIKAN USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE

Danyl Malliza¹⁾, Khairul Ummi²⁾, Oktariani³⁾, Evri Ekadiansyah⁴⁾, Dahri Yani Hakim Tanjung⁵⁾

¹⁾ Program Diploma III manajemen Informatika, Fakultas ekonomi, Universitas Ekasakti
E-mail: danylmallisza2483@gmail.com

²⁾ Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama
E-mail: ummi12gibmie@gmail.com

³⁾ Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Potensi Utama
E-mail: oktariani1610@gmail.com

⁴⁾ Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama
E-mail: evrie1409@gmail.com

⁵⁾ Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama
E-mail: notashapire@gmail.com

ARTICLE INFO

Correspondent:

Danyl Malliza
danylmallisza2483@gmail.com

Keywords:
*Encyclopedia,
Early Age, Learning
Media, Currency,
Rupiah*

Website:
<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

page: 379-388

ABSTRACT

The lack of information about currency at an early age needs to be done so that children are introduced early about currency, this is also a lesson for early childhood to prevent children from not knowing about the authenticity of currency. Education is very influential on the development and progress of a nation, and education is a strategic tool and vehicle in the development of human resources. The introduction of currency in early childhood education is very important to be able to introduce the history of the Indonesian currency. For this reason, the author wants to develop a learning application that aims to help increase students' interest in learning, in this application to design and build applications to be able to provide information to early childhood about the Indonesian currency encyclopedia, therefore the author wants to build an application that can facilitate learning and teaching, there is interactive learning on the Indonesian currency encyclopedia in a combined application into multimedia with this application it is expected to increase student interest in the introduction of encyclopedia currency more interesting and can be easily understood therefore the authors hope this application can be used for teach students interactive learning

Copyright © 2022 JSCR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Korespondent:</p> <p>Danyl Malliza danylmallisza2483@gmail.com</p> <p>Kata kunci Ensiklopedia, Usia Dini, Media Pembelajaran, Mata Uang, Rupiah</p> <p>Website: https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR</p> <p>Hal: 379-388</p>	<p>Minimnya informasi mengenai mata uang pada usia dini perlu dilakukan agar anak - anak diperkenalkan secara dini mengenai mata uang, hal ini juga menjadi pembelajaran kepada anak usia dini untuk menghindari anak - anak dari ketidaktahuan mengenai keaslian mata uang. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, dan Pendidikan merupakan alat dan wahana yang strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Pengenalan mata uang di pendidikan usia dini sangat penting untuk bias memperkenalkan sejarah mengenai mata uang Indonesia. Untuk itu penulis ingin mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, di dalam aplikasi ini untuk merancang dan membangun aplikasi untuk dapat memberikan informasi kepada anak usia dini tentang ensiklopedia mata uang indonesia maka dari itu penulis ingin membangun sebuah aplikasi yang dapat mempermudah dalam belajar dan mengajar, terjadi pembelajaran interaktif pada ensiklopedia mata uang indonesia dalam aplikasi gabungan menjadi multimedia dengan aplikasi ini diharapkan dapat menambah minat siswa dalam pengenalan mata uang ensiklopedia lebih menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh karena itu penulis berharap aplikasi ini dapat digunakan untuk mengajarkan siswa pembelajaran interaktif</p> <p style="text-align: right;"><i>Copyright © 2022 JSCR. All rights reserved.</i></p>

PENDAHULUAN

Masa pertumbuhan dan perkembangan anak didik merupakan tahapan penting dalam pembentukan kepribadian anak didik, sehingga pembinaan merupakan pembinaan secara sadar para pendidik dalam perkembangan fisik dan mental anak didik menuju pembentukan kepribadian yang utama (Oktariani, 2018). Pendidikan juga merupakan suatu proses yang berkesinambungan yang bertujuan untuk membentuk kematangan anak dan mengetahui hakikat dasar seorang anak atau seseorang. Tujuan pendidikan ini dapat dicapai melalui beberapa hibah. Salah satu unsur pendukungnya adalah pembelajaran. Sehingga dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya perlu memiliki tingkat pengetahuan tertentu, tetapi juga memiliki pengalaman dan kepribadian yang baik terkait dengan pengetahuannya. (Oktariani & Ekadiansyah, 2021)

Rupiah adalah nama mata uang negara kita tercinta, Indonesia. Meski banyak yang mengasosiasikan dengan rupee India, namun menurut Adi Pratomo, salah satu sejarawan mengatakan rupiah Indonesia berasal dari bahasa Mongolia. Dalam bahasa aslinya kata rupia (tanpa huruf h) yang artinya perak. Namun karena pengucapan masyarakat Indonesia khususnya Jawa, maka terbentuklah kata rupiah. Pada masa awal kemerdekaan, Indonesia tidak menggunakan mata uang rupiah melainkan menggunakan mata uang resmi yang dikenal dengan ORI. Meskipun penggunaan ORI dimulai pada tahun 1945-1949 tetapi pemerintahan yang sah baru diresmikan pada tanggal 30 Oktober 1946.

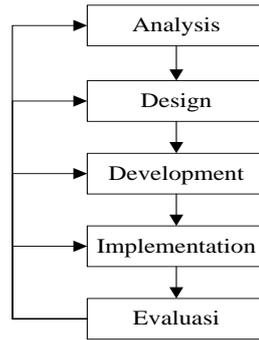
ORI dicetak oleh Printing Canisius dengan bentuk dan design yang sangat simple dan menggunakan jok fiber yang halus. ORI juga merupakan mata uang yang memiliki nilai yang sangat rendah jika dibandingkan dengan uang-uang yang dikeluarkan oleh de Javasche Bank. Padahal uang ORI adalah uang langka yang seharusnya bernilai tinggi. ORI hanya dicetak di Yogyakarta, tetapi penggunaannya di masyarakat. Selama 4 tahun terakhir peredarannya yang dicetak sebantak ORI paling sedikit lima kali. Begitu terbentuk NKRI, dari segi sistem keuangan pemerintah berusaha menghilangkan hal-hal yang berbau Belanda. Salah satu yang dilakukan adalah mengganti mata uang yang diterbitkan dengan uang logam pecahan rendah pecahan Rupiah Belanda 1, 5, 10, 25, dan 50 sen, serta penerbitan uang kertas 1 dan 2 1/2 Rupiah.

Selain itu, pemerintah juga menasionalisasi De Javasche Bank dan mengubah namanya menjadi Bank Indonesia. Pada tahun 1952-1953, Bank Indonesia mulai mengeluarkan uang kertas baru, mulai dari 1 hingga 100 Rupiah. Hal ini menandai babak baru dalam sejarah Rupiah, dimana penerbitan dan peredaran uang kertas kini menjadi tugas Bank Indonesia, sedangkan uang logam masih ditangani oleh Pemerintah secara terpisah. Barulah pada masa Orde Baru, Bank Indonesia berwenang mencetak dan mengeluarkan uang, baik dalam bentuk uang logam maupun kertas, serta mengatur peredarannya.

Salah satu materi penting yang harus diajarkan kepada anak adalah ekonomi, khususnya nilai uang. Uang tunai sebagai sarana bisnis harus dikenalkan kepada anak-anak sejak dini. Selain mata uang rupiah yang akan selalu menemani anak dalam kehidupan sehari-hari, penting juga untuk mengetahui mata uang asing. Program ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan tentang berbagai jenis mata uang yang beredar. Anak-anak yang mulai mempelajari negara di sekolah tertarik dengan mata uang masing-masing negara. Dengan maraknya uang palsu, anak-anak perlu diperlihatkan tidak hanya keaslian uang rupiah, tetapi juga bentuk fisik uang negara lain.

METODE PENELITIAN

Langkah – langkah yang dilakukan untuk mengembangkan ensiklopedia ini adalah dengan menggunakan model ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Branch, 2009) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini



Gambar 1. Model ADDIE dalam pengembangan ensiklopedia

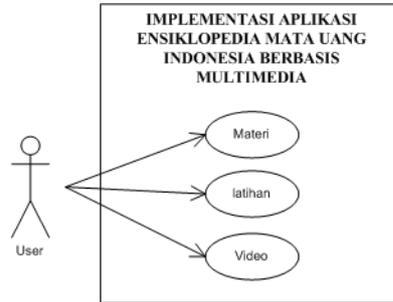
Dimana model ADDIE merinci prosedur yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis
 - a. Menentukan kebutuhan belajar jika diperlukan.
 - b. Menghubungkan analisis pembelajaran untuk menentukan tujuan sasaran keterampilan kognitif, afektif dan motorik anak
 - c. Menentukan kemampuan anak usia dini dan kemampuan yang diharapkan setelah kegiatan pembelajaran.
 - d. Menganalisis konteks dan ketersediaan waktu.
2. Desain
 - a. Keseluruhan tujuan pembelajaran diterjemahkan ke dalam kinerja akhir dan tujuan akhir untuk setiap tahap pembelajaran.
 - b. Menentukan topik pembelajaran atau materi pelajaran serta waktu yang dibutuhkan.
 - c. Mendefinisikan bahan ajar dan kegiatan pembelajaran
 - d. Kembangkan spesifikasi penilaian studi kami terhadap anak-anak.
3. Pengembangan
 - a. Menentukan jenis kegiatan dan materi pembelajaran
 - b. Menyiapkan draft kegiatan dan materi
 - c. Mencobakan bahan ajar dan aktivitas pada beberapa pengguna sasaran
 - d. Merevisi, menyempurnakan dan memproduksi materi dan kegiatan pembelajaran
4. Implementasi
 - a. Menyebarkan materi pembelajaran yang akan diadopsi oleh guru dan anak
 - b. Berikan bantuan atau dukungan yang diperlukan
5. Evaluasi
 - a. Rencana pelaksanaan untuk evaluasi program.
 - b. Implementasi rencana untuk pemeliharaan dan revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum aplikasi pembelajaran digambarkan dalam bentuk use case seperti gambar dibawah ini, dimana pengguna aplikasi pembelajaran dapat memilih materi tentang Mata Uang Indonesia, kemudian pengguna juga dapat melakukan latihan untuk menilai tingkat pengetahuan pengguna terhadap mata uang. , dan aplikasi ini juga terdapat Video dimana pengguna mendapatkan pengetahuan visual tentang

mata uang. Use case aplikasi pembelajaran ensiklopedia mata uang indonesia seperti Gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Usecase Ensiklopedia Mata uang Interaktif

Storyboard Aplikasi Ensiklopedia Mata uang Interaktif

Storyboard storyboard berupa scene berupa tampilan scene-scene dari setiap menu. Berikut adalah storyboard singkat dari aplikasi pembelajaran seperti Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Storyboard Aplikasi Ensiklopedia Mata uang Interaktif

Scene	Information
Scene 1	Is the opening scene / main menu of the application that displays the view Indonesian encyclopedia to get into the material, exercises and videos
Scene 2	Scene is a familiar material for the currency ever published, complete with image information and the date of publication of such currency
Scene 3	Exercise is a display to test the knowledge of the currency in which the user will be tested this scene with multiple pilihan based testing methods.
Scene 4	A video display, which in this view contains information on the currency in the form of video.

Tampilan Menu Utama

Adapun tampilan aplikasi dapat dilihat pada gambar 3. Dimana pada halaman menu utama ini terdapat tombol untuk masuk ke materi, latihan serta video.



Gambar 3 Desain Tampilan Menu Utama

Tampilan Latihan

Tampilan awal untuk masuk ke meni latihan dibuat seperti Gambar 4. Kemudian setelah melakukan pilihan Mulai Kerjakan Soal maka masuk ke Menu Latihan seperti terlihat Gambar 5, Dimana pada tampilan ini akan muncul soal mata uang yang ada di Indonesia, pengguna dapat memilih Pilihan Jawaban yang inginkan.



Gambar 4 Desain Tampilan Menu Utama



Gambar 5 Desain Tampilan Latihan

Pengujian aplikasi pembelajaran

Pengujian yang dilakukan menggunakan pengujian Alfa dan pengujian Beta. Pengujian Alfa dilakukan oleh pengembang dengan cara menguji keseluruhan fungsionalitas program apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan konsep awal atau tidak. Sedangkan pengujian Beta dilakukan oleh pengguna akhir produk, dalam hal ini adalah guru dan anak – anak sekolah dasar.

Untuk pengujian Alfa didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Pengujian Halaman *Opening*

Nama Pengujian	Tujuan	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Didapat
Menguji Animasi	Mengetahui apakah semua animasi sudah berjalan dengan baik	Menjalankan index.swf dan melihat apakah animasi sudah berjalan	Semua Animasi sudah berjalan dengan baik	OK

Menguji Loading Bar	Mengetahui apakah Loading Bar sudah berjalan dengan baik	Menjalankan index.swf dan melihat apakah loading bar sudah berjalan	Loading Bar berfungsi dan berjalan dengan baik	OK
---------------------	--	---	--	----

Tabel 3. Pengujian Halaman Awal

Nama Pengujian	Tujuan	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Didapat
Menguji button Pengenalan	Mengetahui apakah button navigasi Pengenalan sudah berfungsi dengan baik	Menjalankan aplikasi.swf dan mencoba button secara langsung	Button Play berfungsi dan berhasil masuk ke halaman	OK
Menguji button Latihan	Mengetahui apakah button navigasi Kuis sudah berfungsi dengan baik	Menjalankan play.swf dan mencoba button Help secara langsung	Button Kuis berfungsi dan berhasil masuk ke halaman pilih Kuis	OK
Menguji button Exit	Mengetahui apakah button navigasi Exit sudah berfungsi dengan baik	Menjalankan play.swf dan mencoba button exit secara langsung	Button Exit berfungsi dengan baik dan program ditutup	OK
Menguji	Mengetahui apakah yang dibuat di halaman awal sudah berjalan dengan baik	Menjalankan play.swf dan mengecek	berjalan dengan lancar walau agak berat	OK

Berikut adalah kategori tingkat validitas untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan jumlah presentase seperti terlihat pada table 4 :

Tabel 4. Kategori Tingkat Validitas

Persentase	Interpretasi
0 - 30	Tidak Baik
31 - 50	Kurang Baik
51 - 75	Baik
75 - 100	Sangat Baik

Pengujian beta dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada 10 orang responden untuk mengetahui kelayakan produk. Pengujian dilakukan di sekolah dasar dengan melibatkan 10 orang responden yang terdiri dari Orang Tua dan pengajar (guru PAUD). Pengujian yang dilakukan terdiri dari beberapa bagian yaitu antarmuka (interface), aspek audio/visual, manfaat aplikasi, cara pengoperasian, interaktifitas, dan kesesuaian isi/materi. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner adalah sebanyak 6 buah pertanyaan mengenai aspek-aspek

diatas. Untuk mengetahui berapa jumlah presentase kelayakan, dilakukan terlebih dahulu perhitungan nilai presentase masing-masing jawaban pada setiap pertanyaan dengan menggunakan rumus :

$$Y = P/R * 100\%$$

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

R = Jumlah Responden

Y = Nilai Persentase

Contoh pertanyaan yang diberikan kepada responden :

T : Bagaimana menurut penilaian anda tentang antarmuka (Interface) pada aplikasi pembelajaran ensiklopedia mata uang Indonesia ini ?

Dengan melakukan penilaian untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberikan bobot penilaian untuk masing - masing jawaban, seperti terlihat pada tabel hasil pengujian kuisisioner dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengujian Kuisisioner Soal No 1

Pertanyaan	Jawaban	Keterangan	Responden	Persentase (%)
1	A	Sangat Bagus	9	90
	B	Bagus	1	10
	C	Cukup Bagus	0	0
	D	Kurang Bagus	0	0
	E	Tidak Bagus	0	0
Jumlah			10	100

Soal yang diberikan pada lembar kuisisioner adalah sebanyak 6 buah. Masing-masing jawaban pada setiap pertanyaan dihitung nilai persentasenya menggunakan rumus diatas seperti pada tabel 3. Setelah pengujian beta selesai dilakukan maka didapat tabel hasil akhir kuisisioner seperti table 6 dibawah :

Tabel 6. Hasil Akhir Kuisisioner

Pertanyaan	Persentase Jawaban
1	70
2	80
3	70
4	90
5	70
6	80
Total	460
Persentase	$(460/6)*100\% = 77\%$

Nilai persentase jawaban didapat dari persentase jawaban A (Sangat Bagus), B (Bagus), dan C (Cukup Bagus) pada masing-masing pertanyaan dalam kuisisioner. Nilai persentase tertinggi dari ketiga jawaban tersebut dimasukkan kedalam tabel hasil kuisisioner diatas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari table hasil kuesioner diatas, didapat total jumlah presentase jawaban setelah dibagi dengan jumlah pertanyaan pada kuesioner yaitu 77%. Dengan nilai presentase sebesar 77%, maka aplikasi pembelajaran mengenal Mata uang di Indonesia berbasis multimedia layak untuk digunakan dan disebar (produksi)

KESIMPULAN

1. Hasil dari penelitian adalah sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif, berupa aplikasi pembelajaran ensiklopedia mata uang indonesia berbasis multimedia interaktif.
2. Aplikasi pembelajaran ensiklopedia mata uang berbasis multimedia yang dibangun disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak Usia Dini, baik itu dari segi isi atau materi pembelajaran, visualisasi dan suara.
3. Dengan adanya aplikasi ensiklopedia mata uang indonesia ini, dapat membantu guru dan orang tua dalam memperkenalkan mata uang indonesia, sehingga dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar anak-anak mengenal mata uang juga mampu untuk menumbuhkan nilai - nilai patriotik dan nasionalisme sejak dini.
4. Memperluas fungsi dari komputer tidak hanya sebagai alat untuk bermain game bagi anak - anak, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang asik dan menyenangkan.
5. Aplikasi ini diharapkan juga menjadi acuan bagi guru - guru ditingkat pendidikan Usia Dini untuk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk memperkenalkan mata uang indonesia kepada anak - anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal Naufal Fadly,T. & Ekadiansyah, Evri. (2023). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER UNTUK TINGKAT SMK PADA SMK TRITECH. *Journal of Scientech Research and Development*, 4(2), 171-178. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v4i2.64>
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Mallisza, D., AMBIYAR, A., DAKHI, O., VERAWADINA, U., & Siregar, M. I. A. (2021). Design of Acceptance Information System of New Students of National Flight Vocational High School. *International Journal Of Multi Science*, 1(10), 9-21.
- Oktariani, O. (2018). Peranan Self Efficacy Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Kognisi*, 3(1), 45-59. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/KOGNISI/article/view/492>
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2021). Peranan Longlife Learning dengan Kemampuan Literasi Pada Pendidikan Kejuruan/Vokasi Ditinjau dari Filosofi Pragmatism Rekonstruksionis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(2), 118-125. <https://doi.org/10.51849/j->

p3k.v2i2.102

- Fajra, M., Jama, J., Sukardi, S., Mallisza, D., Mukhnizar, M., & Dakhi, O. (2022). Contribution of Pedagogical Competence and Transformational Leadership of the Principal to the Implementation of the Tasks of Design and Build Teachers at SMKN 1 Padang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3045-3053. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.5248>
- Nazili, N., & Mallisza, D. (2023). Kontribusi Kompetensi Profesional dan Motivasi Kerja dalam Meningkatkan Kapasitas Guru Teknik Desain dan Bangunan di SMKN 1 Padang. *Journal on Education*, 5(2), 3152-3159. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.966>
- Edi, F., Ambiyar, Waskito, & Mallisza, D. . (2022). Welding Training Program Development with Shield Metal Arc Welding (SMAW) Process. *ITALIEN I S C H*, 12(2), 958-964. Retrieved from <https://www.italienisch.nl/index.php/VerlagSauerlander/article/view/435>