

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Belakangan ini kemajuan teknologi mengalami peningkatan secara pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi sangat dibutuhkan hampir di semua aspek kehidupan. Seperti dalam bidang pendidikan, teknologi memiliki peran penting untuk membantu kelancaran kegiatan yang ada didalam bidang tersebut, dan mendorong pengajar untuk terus melakukan perkembangan dalam proses belajar dan mengajar. Peran teknologi sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar dan berdampak positif yaitu minat belajar siswa menjadi meningkat. Untuk itu, peran media interaktif sangatlah penting, dengan adanya media yang interaktif ini diharapkan mempermudah siswa dalam penyerapan sebuah materi [3].

Yayasan TK Alghifari merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berada dikota Garut tepatnya di Desa Cibiuk Kaler Kecamatan Cibiuk. TK Alghifari dalam proses pembelajarannya masih konvensional dimana seorang guru masih memberikan materi melalui buku yang mana menjadi salah satu kendala di TK tersebut karena siswa menjadi bosan dan menyebabkan siswa hilang fokus dan materi tidak sempurna disampaikan, dalam kasus ini pengembangan dalam pengenalan huruf masih menggunakan metode konvensional ini.

Pada proses pembelajaran pengenalan huruf guru menjelaskan materi dengan cara menunjukkan gambar yang ada pada buku dan menuliskan kembali pada papan tulis kemudian memvisualisasikan dengan menyebut huruf apa yang ada dipapan tulis serta memberikan latihan kepada siswa seperti menulis ulang huruf dan

menyebutkannya huruf apa yang siswa tulis tersebut. Dalam penggunaan media buku dan penjelasan, guru membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf, karena membuat siswa mudah bosan dan hilang fokus dan bagi guru juga kesulitan karena tidak adanya alat pendukung dalam proses pembelajaran mengenal huruf tersebut, dengan adanya aplikasi ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Manfaat dari aplikasi pembelajaran mengenal huruf menggunakan media interaktif ini siswa bisa berinteraksi secara langsung dengan aplikasi karena dirancang semenarik mungkin agar siswa betah berlama – lama belajar, dengan fitur seperti dalam penyampaian materi mengenal huruf, dirancang agar mengeluarkan suara serta gambar yang menarik bagi siswa TK, selain itu didalam aplikasi ini terdapat permainan yang menarik juga dan tentu mengedukasi karena dalam game tersebut berkaitan dengan materi tentang pengenalan huruf. .

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas saya ingin membuat suatu media pembelajaran interaktif bagi siswa di Taman Kanak – Kanak Al-Ghifari, yang diharapkan bisa membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan menarik. Maka dari itu saya mengkaji permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Untuk PAUD di TK Alghifari Garut”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah di jelaskan, maka penulis mengidentifikasi sebuah masalah, diantaranya:

1. Belum tersedianya media interaktif dalam proses pembelajaran mengenal huruf menyebabkan suasana belajar yang monoton.
2. Kurangnya interaksi anak dalam proses pembelajaran mengenal huruf menyebabkan anak menjadi pasif dan bergantung pada apa yang disampaikan oleh guru saja.
3. Keterbatasannya media visualiasasi dalam proses belajar mengenal huruf, sehingga guru kesulitan menjelaskan materi berupa contoh gambar atau suara dalam pengenalan huruf .

1.2.2. Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa poin rumusan masalah :

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang interaktif pada pelajaran mengenal huruf di TK Al – Ghifari sehingga menciptakan suasana baru dalam proses belajarnya ?
2. Bagaimana cara pengaplikasian media interaktif pada materi pelajaran materi pengenalan huruf agar siswa aktif dan tidak hanya bergantung pada guru?
3. Bagaimana memberikan sebuah media pembelajaran agar guru tidak ada hambatan dalam proses pembelajaran mengenal huruf?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di teliti, Maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis sebagai berikut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran pengenalan huruuf berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 untuk anak – anak dengan jenjang usia antara 4 sampai 5 tahun di TK Alghifari dengan merancang aplikasi multimedia yang menarik dan interaktif yang cocok untuk pembelajaran anak – anak usia dini .

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain

1. Untuk merancang media interaktif yang sesuai dengan materi pengenalan huruf agar menciptakan suasana baru dalam proses belajar mengajar.
2. Untuk menciptakan sebuah media interaktif agar siswa lebih aktif dan tidak hanya bergantung pada guru yang sesuai dengan sumber belajar.
3. Untuk membuat media interaktif yang dapat memvisualisaikan materi dan latihan para siswa dapat dengan mudah mengerti dan tanpa ada hambatan bagi guru.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua poin, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Berikut penjelasan dari poin – poin tersebut di bawah ini.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis antara lain :

1. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pengajar

Merancang aplikasi penyampaian materi pengembangan dan evaluasi, yang disajikan dalam suatu portal yang menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi informasi agar bisa memudahkan pengajar dan melancarkan tugas pengajar apalagi sedang terjadi pandemi seperti sekarang ini.

2. Bagi Orang Tua

Untuk membantu para orang tua dirumah dalam hal mendidik anaknya dan juga sebagai sarana untuk mengetahui sampai dimana perkembangan belajar pada anak.

3. Bagi Anak

Dengan aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan imajinasi dan kreatifitas anak dapat tumbuh kembang sehingga apa yang diharapkan bisa terwujud.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis antara lain :

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini penulis diharapkan dapat menambah wawasan dan sebagai wadah untuk mencurahkan ilmu yang sudah didapat di universitas agar dapat dimanfaatkan dengan baik.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dipakai untuk penelitian penelitian lainnya dan juga sebagai referensi untuk peneliti lain

3. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk pebandingan langsung antara ilmu yang didapat dikelas dengan situassi nyata yang ada dilapangan. Dengan begitu dapat memajukan sistem informasi yang sudah ada diterapkan ke dunia sehingga dapat bermafaat untuk kehidupan bangsa.

1.5. Batasan Masalah

Dengan mengetahui beberapa permasalahan diatas maka dibuatkan pembatasan masalah sehingga arah penelitian yang sedang diteliti tidak berubah.

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan menggunakan Actionscript 3.0.
2. Media pembelajaran ini hanya membahas materi pengenalan huruf saja.
3. Media pembelajaran ini hanya tersedia dalam bentuk format .swf dan menggunakan CD.
4. Media interaktif hanya digunakan untuk siswa TK Al-Ghifari dengan didampingi oleh pengajar.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yaitu yayasan TK Alghifari yang beralamat di Kp. Pasir Kulit RT 02 RW 07 Desa Cibiuk Kaler Kecamatan Cibiuk Kabupaten Garut 44193.

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut adalah jadwal yang dilakukan selama kegiatan penelitian dilakukan :

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	November (2020)				Desember (2020)				Januari (2021)				Februari (2021)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan	■	■	■													
2	Analisis Kebutuhan			■	■	■	■	■									
3	Perancangan					■	■	■									
4	Pembangunan <i>prototype</i>								■	■	■	■	■	■			
5	Pengujian									■	■	■	■	■			
6	Implementasi														■	■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan penjelasan mengenai sub bab pada penelitian ini, yang dimaksudkan untuk memahami lebih jelas mengenai laporan penelitian ini, sehingga materi yang tertera pada laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa sub bab, berikut penjelasannya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi mengenai latar belakang permasalahan yang diteliti pada objek penelitian terdiri atas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, tujuan penelitian, kemudian lokasi dan waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung judul laporan, seperti pengertian multimedia, pengertian Adobe flash, pengembangan, PAUD, huruf, Taman Kanak - Kanak, Aplikasi Multimedia Interaktif, dan menggunakan alat bantu seperti, UML berisikan, Use case diagram, skenario use case, activity diagram, adobe flash professional CS6, ActionScript, Actionscript 3.0, layout chart, storyboard, dan desktop.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan mengenai objek yang menjadi bahan penelitian, yang mengurai mengenai profil objek penelitian, sistem yang berjalan, dan metode penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi perancangan sistem yang di usulkan, perancangan antar muka, implementasi serta pengujian sistem yang sudah di bangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang telah di bangun.

