

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar dilakukan sejak usia dini. Biasanya anak akan mulai mempelajari angka dan huruf saat anak memasuki bangku taman kanak-kanak [1], umumnya berusia 4-6 tahun [2]. Dan anak mulai memiliki minat dalam belajar saat mereka memasuki usia 4,5 – 5,5 tahun [3]. Pada survei studi Most Littered Nation In the World pada tahun 2016 lalu, Indonesia memasuki peringkat 60 dari 61 negara terhadap minat baca masyarakatnya [4]. Di peringkat 60 ini, masyarakat Indonesia pada kalangan anak-anaknya hanya mencapai 0,01 persen jumlah minat baca setiap tahunnya [5]. Yang berarti dalam 10.000 anak bangsa, hanya 1 anak yang memiliki minat dalam membaca. Bahkan dikatakan pada sebuah situs dari hasil wawancara bersama Indah Pratiwi yang merupakan Peneliti Puslitjak Balitbang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), hampir setengah dari siswa SD kelas 4 lebih tepatnya 46,83 persen siswa kurang mampu dalam membaca. Hal itu disebabkan oleh keadaan anak yang tidak menginjak bangku Taman Kanak-kanak terlebih dahulu sebelum memasuki sekolah dasar atau pada Taman kanak-kanak tempat mereka bersekolah tidak mempelajari tentang membaca dan berhitung [4].

Dari data-data tersebut, dilakukan lah sebuah penelitian pada TK. Pertiwi salah satu Taman Kanak-kanak swasta yang berada pada kecamatan Malangbong, kabupaten Garut, provinsi Jawa Barat. Dan didapatkanlah sebuah hasil dari wawancara bersama kepala sekolah dan salah satu guru yang mewakili guru-guru pada TK tersebut, yaitu, Terdapat dua tingkatan pada TK tersebut, TK A dan TK B. Pada TK A, anak didiknya berusia 3 sampai 4 tahun dan pada TK B, anak didiknya berusia 4 sampai 7 tahun. Pada TK A, anak didiknya kebanyakan melakukan kegiatan bermain dan tidak terlalu menekankan dalam belajar. Pada kelas TK B, anak didiknya mulai dikenalkan dengan huruf dan angka namun hanya beberapa dari anak didiknya yang sudah mampu mengetahui bobot dari sebuah angka dan mengeja beberapa kata pendek. Guru dari TK tersebut juga menambahkan, untuk menarik minat dalam belajar anak itu sulit, karena kebanyakan dari anak-anak lebih tertarik dengan bermain.

Tidak hanya mewawancari guru dan kepala sekolah, dilakukan juga wawancara terhadap orang tua murid. Terdapat 10 ibu yang bersedia di wawancarai. Ditarik kesimpulan bahwa 7 dari 10 orang tua mengatakan bahwa anak mereka masih belum mengetahui bobot dari sebuah angka dan anak mereka hanya mengenal huruf tanpa mengetahui maknanya. Ketujuh orang tua tersebut juga mengatakan bahwa mereka kesulitan membagi waktu untuk mengulang kembali pelajaran di sekolah atau membantu anak mereka dalam belajar. Dan 10 orang tua murid

tersebut mengaku bahwa anak mereka setiap harinya bermain dengan gadget dan tidak berminat jika disuruh belajar.

Berdasarkan dari pemaparan fakta yang dikumpulkan, didapatkan bahwa anak-anak berusia rentang 4-6 tahun memiliki minat belajar yang kurang dan lebih tertarik dalam bermain. Dan anak-anak sekarang sangat sering menggunakan gadget dalam keseharian mereka. Maka dari itu, dirancanglah sebuah aplikasi yang dapat menarik minat anak dalam belajar dengan cara menyenangkan dan membantu anak belajar secara mandiri. Karena tetap saja terlalu menekan anak pada pendidikan dini dapat membuat anak kehilangan dorongan alami untuk minat belajar mereka. Aplikasi ini berupa aplikasi multimedia menggunakan Speech Recognition yang nantinya diharapkan dapat membantu menarik minat dalam belajar anak dan membantu anak dapat belajar secara mandiri dirumah. Membaca dan Berhitung. Aplikasi ini diberi nama Wow Kids.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dalam latar belakang, didapatkan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar anak dapat minat dalam belajar membaca dan berhitung
2. Bagaimana Anak mau dan dapat belajar sendiri tanpa merasa bosan

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah melakukan sebuah perancangan aplikasi multimedia pembelajaran untuk anak TK dalam mengenal huruf, angka, dan bermain.

Dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu guru TK dan orang tua anak dalam mengajarkan anak dalam mengenal huruf juga mengejanya dan mengenal angka dan berhitung.
2. Menarik minat anak dalam belajar membaca dan berhitung dengan mengajaknya berkenalan dengan huruf-huruf dan angka-angka juga berinteraksi langsung dengan mereka.
3. Membimbing anak dalam belajar secara mandiri tanpa membuat anak merasa terbebani.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah untuk memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Berikut merupakan batasan masalah pada penelitian ini:

1. Aplikasi yang akan dirancang merupakan private mobile yang dapat digunakan oleh guru TK tempat penelitian atau orangtua dari murid pada TK tersebut saja.

2. Aplikasi yang akan dirancang ini akan menggunakan Speech Recognition agar dapat mengenali suara masukan dari anak sehingga dapat berinteraksi aplikasi dengan anak.
3. Speech Recognitionnya belum sempurna.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metodologi penelitian Kualitatif yang merupakan suatu metode riset yang bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori-teori yang sudah ada sebagai bahan pendukung, dan menghasilkan suatu teori. Metode ini lebih menekankan pada aspek pemahaman daripada melihat sebuah permasalahan. Ia memberikan gambaran secara jelas dari suatu masalah sesuai dengan fakta yang ada. Metode kualitatif mengumpulkan data berdasarkan pengamatan langsung dan menjawab pertanyaan terbaik tentang "bagaimana" atau "mengapa".

Penelitian ini juga menggunakan metode untuk mengumpulkan data yang terdapat 2 (dua) metode yaitu:

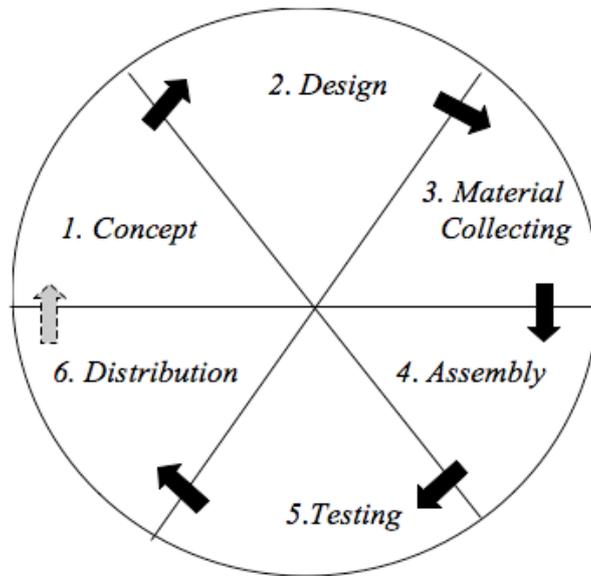
1. Metode wawancara

Metode ini yang dilakukan kepada guru dan orang tua murid yang bersekolah pada TK. Pertiwi. Metode wawancara itu sendiri merupakan metode pengumpulan data yang prosesnya memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si peneliti dengan objek penelitian. Keterangan-keterangan yang hendak diperoleh melalui wawancara biasanya adalah keterangan dalam memperoleh dan memastikan fakta, memperkuat kepercayaan, memperkuat perasaan, mengenali standar kegiatan, dan untuk mengetahui alasan seseorang.

2. Studi Literatur

Metode Studi Literatur merupakan sebuah pencarian data dari beberapa sumber tertulis, seperti artikel, majalah, arsip, buku, dan jurnal. Yang bertujuan untuk memperkuat argumen-argumen yang ada.

Menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian, digunakan juga metode pembangunan perangkat lunak yaitu Metodologi Pembangunan Multimedia dengan langkah-langkah yang terdapat pada gambar 1-1.



Gambar 1 Metodologi Pembangunan Multimedia.

1. Concept (pengonsepan)
2. Design (pendesainan)
3. Material collecting (pengumpulan materi)
4. Assembly (pembuatan)
5. Testing(pengujian)
6. Distribution(pendistribusian).

Pada setiap tahapannya tidak harus dilakukan dengan cara berurutan dan dapat diacak. Namun tetap yang menempati tap pertama haruslah Concept.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematik Penilisan penelitian ini disusun agar didapatkan sebuah gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Berikut adalah sistematika penulisan penelitian ini :

BAB 1 PENDAHULUAN

BAB 1 menguraikan latarbelakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, mencari solusi atas masalah tersebut, mengidentifikasi masalah tersebut, menentukan maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

BAB 2 membahas mengenai konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

BAB 3 menganalisis masalah untuk kemudian dilakukan proses perancangan sistem yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

BAB 4 membahas tentang implementasi dari tahapan-tahapan penting yang telah dilakukan sebelumnya kemudian dilakukan pengujian terhadap kesesuaian sistem dengan tahapan yang telah ditentukan untuk memperlihatkan sejauh mana sistem layak digunakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

BAB 5 ini berisi kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan beserta saran-saran untuk adanya pengembangan dan kualitas sistem untuk kedepannya agar sistem yang dibuat menjadi lebih baik serta lebih kompleks.