

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting dilakukan, mengingat usia dini adalah tahap awal serta masa peka anak-anak dalam proses belajar. Masa dimana respon anak untuk bisa menambah wawasan serta pengetahuan dapat ditingkatkan secara optimal. Pendidikan usia dini merupakan upaya pembinaan yang diarahkan kepada anak sejak usia lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas Pasal 1 No. 14) [3].

Pengembangan pengetahuan anak secara luas pada rentang usia tersebut akan berdampak pada minat belajar anak di masa depan, sehingga nantinya dapat menjadi kekuatan untuk mendapatkan banyak potensi dan kecerdasan. Pendidikan harus sudah dimulai sejak usia dini, agar tidak terlambat dalam mengenal dunia pendidikan [4]. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan prasekolah yaitu pendidikan yang diberikan pada anak sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. Sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pada tingkat pendidikan tersebut, banyak hal yang perlu diajarkan untuk membantu tumbuh kembang pengetahuan anak. Perkembangan kognitif anak akan dapat terpenuhi secara optimal ketika mereka terbiasa menerima pengalaman baru.

Pada tahapan membaca, anak usia dini membutuhkan berbagai stimulasi untuk mau belajar membaca dan mengeja, misalnya saja pengetahuan tentang huruf-huruf abjad/alfabet, berbagai gambar yang menarik untuk menstimulasi anak mengenal simbol-simbol dan lain sebagainya. Stimulasi dapat mulai diberikan melalui hal-hal yang biasa anak temui salah satunya adalah makhluk hidup yang ada di sekitar. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi pada peserta didik melalui pemahaman serta pengenalannya terhadap dunia hewan. Dengan upaya memperkenalkan nama, bentuk, serta bagaimana karakteristik hewan ini nantinya anak-anak dapat menambah pembendaharaan ilmu pengetahuan dasar mereka. Oleh karena itu, dengan pengenalan dunia hewan yang cenderung menarik bagi perhatian anak pastinya akan meningkatkan motivasi anak untuk mau belajar membaca sebagai pelajaran dasar pada anak usia dini.

Pondok Pesantren dan Panti Asuhan (PPPA) Al-Hidayah merupakan yayasan sosial yang menaungi sebuah lembaga pendidikan anak usia dini, yakni PAUD Al-Hidayah. Proses pembelajaran di PAUD ini dikelompokkan berdasarkan tingkat usia peserta didik. Terdapat kelompok peserta didik yang berusia 3-4 tahun dan peserta didik yang berusia 4-5. Namun pada pelaksanaannya terkadang biasanya proses pembelajaran dilakukan secara bersamaan mengingat tempat yang digunakan hanya terdapat satu ruangan. Secara umum pembelajaran di PAUD Al-Hidayah masih menggunakan metode konservatif, yaitu pembelajaran dilakukan dengan cara pendidik menjelaskan materi melalui buku-buku sesuai bahan pokok ajaran yang ada. Pendidik mengatakan, dalam proses pembelajaran yang dilakukan, pengenalan hewan merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa pendidikan usia dini

di PAUD Al-Hidayah. Materi yang disampaikan itu dijelaskan melalui media berupa buku paket, poster dan *flashcard*. Penyampaian materi ini dilakukan dengan cara pendidik menunjukkan gambar hewan yang ada pada buku dan poster serta menirukan bagaimana suara masing-masing hewan kepada peserta didik. Dan di sela-sela pembelajaran, pendidik memberikan pertanyaan terkait materi yang diberikan untuk kemudian dijawab oleh peserta didik. Namun pada prosesnya, pendidik mengungkapkan bahwa masih terdapat kendala dalam penyampaian materi yang menyebabkan anak didik kurang antusias dan sulit memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media yang ada kurang mampu memicu anak didik untuk lebih interaktif saat belajar, dikarenakan cara pembelajaran yang masih konvensional.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media yang dapat memberikan cara penyampaian baru yang lebih menarik. Hal ini dapat diimplementasikan dengan dibangunnya aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis multimedia. Solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah-masalah yang berkaitan adalah membangun sebuah aplikasi pembelajaran tentang pengenalan dunia hewan untuk anak usia dini kelompok usia 4-5 tahun. Kelebihan dari aplikasi pembelajaran ini, selain mengenalkan objek hewan secara lengkap dengan penyampaian berbasis multimedia, konsep yang dibangun juga memuat fitur pengenalan abjad/alfabet sebagai pelajaran dasar serta terdapat menu akses cara membaca yang disajikan dengan visualisasi gambar hewan yang menarik. Selain itu aplikasi juga memuat fitur uji pengetahuan sebagai evaluasi belajar untuk melatih pemahaman peserta didik terkait materi pengenalan

hewan diantaranya menebak gambar, menyusun, serta mencocokkan gambar bertemakan hewan. Maka dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, penulis menjadikannya sebagai bahan penelitian untuk skripsi yang berjudul “**Aplikasi Pengenalan Dunia Hewan sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multimedia Interaktif**”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang optimal dimana proses belajar mengajar hanya dibantu dengan media berupa buku dan poster, sehingga peserta didik kurang antusias dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Belum adanya media pembelajaran yang mendukung penggunaan audio dan video, sehingga pendidik kesulitan dalam memberikan contoh bagaimana bentuk dan suara hewan.
3. Proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan konsep tanya jawab dan pemberian latihan dengan media *flashcard*, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengeksplor pengetahuannya terkait materi pengenalan hewan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pengenalan dunia hewan yang menarik sebagai media pembelajaran untuk mendukung belajar anak usia dini agar lebih interaktif
2. Bagaimana membangun aplikasi yang mendukung penggunaan audio dan video agar peserta didik lebih mudah memahami materi pengenalan hewan yang disampaikan
3. Bagaimana menerapkan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik lebih antusias dalam mengeksplor pengetahuannya terhadap materi pengenalan hewan

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan dunia hewan berbasis multimedia interaktif. Aplikasi dibangun sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk anak usia dini khususnya anak-anak didik di PAUD Al-Hidayah dalam mengenal bentuk dan karakteristik hewan yang memuat proses cara baca atau mengeja sebagai pelajaran dasar serta evaluasi pelatihan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dibuatnya aplikasi pembelajaran ini adalah:

1. Untuk membangun aplikasi pengenalan dunia hewan dengan tampilan yang menarik sebagai media pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik
2. Untuk membangun aplikasi pengenalan hewan yang mendukung adanya audio dan video sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih mudah dipahami
3. Untuk menerapkan proses evaluasi belajar dengan instrumen dan penyajian visual yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengeksplor pengetahuannya terhadap materi pengenalan hewan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, yaitu sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan kepada peserta didik
2. Untuk meningkatkan antusias serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran
3. Untuk menciptakan suatu karya yang dapat mendukung proses belajar anak usia dini
4. Dapat memberikan respon yang baik terkait metode pengenalan objek melalui media teknologi

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi peneliti sendiri diharapkan dapat menambah wawasan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan dengan cara membuat aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak usia dini
2. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi dalam melakukan penelitian dengan konsep dan dasar penelitian yang sama

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi batasan dalam ruang lingkup penelitian ini. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

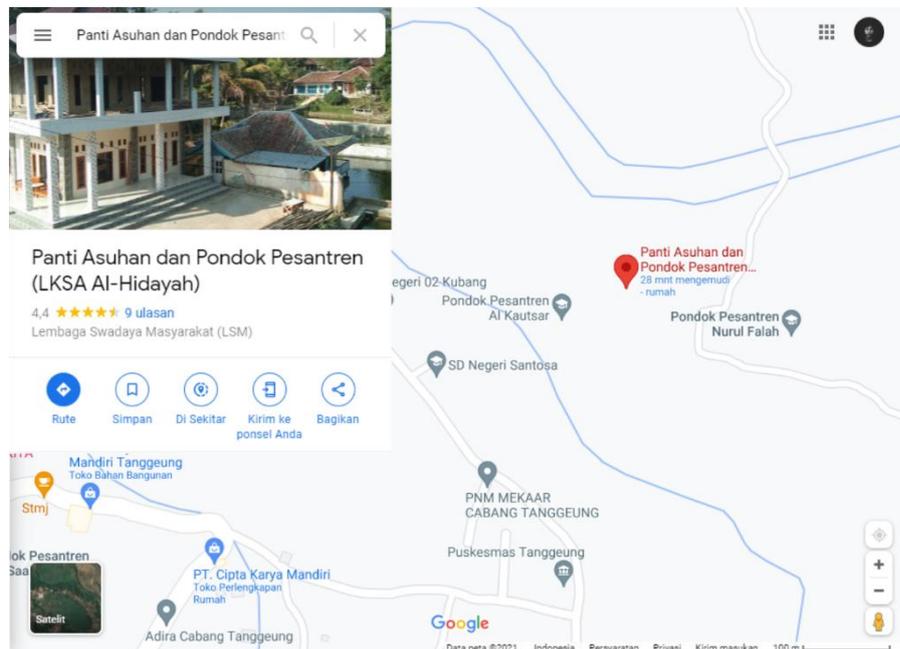
1. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0.
2. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi berbasis desktop.
3. Sistem aplikasi hanya dapat diakses secara *offline*.
4. Aplikasi pembelajaran ini hanya membahas pengenalan objek hewan berdasarkan buku panduan TEMA Binatang untuk usia 4-5 tahun.
5. Aplikasi memuat pengenalan huruf abjad/*alfabet* serta cara membaca dengan penyajian visualisasi bertemakan hewan.
6. Aplikasi memuat fitur uji pengetahuan untuk peserta didik dalam memahami dan mengenali objek hewan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun waktu dan tempat penelitian yang dilakukan yaitu:

1.6.1. Tempat Penelitian

Penulis melakukan penelitian di salah satu yayasan sosial Pondok pesantren dan Panti Asuhan (PPPA) Al-Hidayah yang beralamat di Kp. Ciater RT 002 RW 003 Desa Sukajaya, Kecamatan Tanggeung, Kabupaten Cianjur. Berikut screenshot google maps dari alamat tempat penelitian:



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PAUD Al-Hidayah

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut tabel mengenai waktu penelitian yang dilakukan:

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
	Observasi																
	Wawancara																
2.	Perancangan Cepat																

	Analisi Kebutuhan																		
	Merancang aplikasi media interaktif																		
3.	Membangun MDLC																		
	Membangun aplikasi media interaktif																		
4.	Evaluasi																		
	Menguji aplikasi media intraktif																		
	Implementasi aplikasi media interaktif																		

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan gambaran umum mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan permasalahan, memaparkan maksud dan tujuan serta kegunaan dari penelitian, menentukan batasan masalah, informasi waktu dan tempat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Teori mengenai sistem seperti apa yang dibangun, mencakup program multimedia interaktif, belajar konvensional dan belajar berbantuan komputer, menjelaskan tools-tools yang digunakan dalam membangun aplikasi pembelajaran seperti UML dan storyboard.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, seperti bagaimana sejarah singkat instansi. Menjelaskan metode penelitian yang digunakan pada perancangan sistem yang mencakup analisis masalah dan analisis sistem yang dibangun serta pengujian sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi hasil dari analisis yang dilakukan. Menjelaskan gambaran umum rancangan aplikasi yang dibangun yang mencakup pemaparan *use case diagram*, *activity diagram* serta struktur menu aplikasi. Bab ini juga berisikan tentang pengujian pada aplikasi yang telah lengkap dan telah memenuhi semua persyaratan dari kebutuhan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian aplikasi yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.