

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi pada ini sudah sangat berkembang pesat dan telah memberikan banyak dampak yang positif terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam melakukan berbagai bidang aktivitas. Tidak hanya individu bahkan sebuah instansi mulai menggunakan teknologi untuk membantu mempermudah dalam menggali informasi yang dibutuhkan dan mampu memperoleh hasil yang lebih optimal. Tidak terkecuali bidang pendidikan, teknologi bahkan sangat berpengaruh dalam keberlangsungan bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi dimanfaatkan oleh pendidikan bertujuan agar terciptanya proses kerja yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan yang dimana salah satunya adalah multimedia. Multimedia merupakan bentuk mewujudkan pembelajaran lebih menarik, berkesan dan tentunya bermakna bagi peserta didik. Multimedia hadir untuk menjadikan pemacu perkembangan intelektual dan emosional peserta didik sehingga dapat meningkatkan kreatifitas, bermotivasi dan menyenangkan. Untuk memperoleh pemahaman pada proses pembelajaran dan pembentukan karakter sudah selayaknya dilakukan secara aktif dan menyenangkan, semisal peserta didik membutuhkan pengetahuan untuk pembekalan karakter pada usia dini dengan hal yang sederhana dan menyenangkan.

TK RA Atta awun merupakan pendidikan usia dini usia 4-6 tahun, TK RA Atta awun didirikan pada 5 Mei 2010 dan berlokasi di jalan Pilar Barat no 15 RT.02 RW.12 Desa Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia. TK RA Atta awun masih menggunakan kurikulum 2013 dan proses pembelajaran yang dilakukan masih terbilang konvensional dimana guru memberikan dan menjelaskan materi yang terdapat pada buku penanaman sikap dalam PAUD kurikulum 2013. Pelajaran yang masih digunakan masih menggunakan pembelajaran secara konvensional adalah etika.

Proses pembelajaran pada tata cara berperilaku, guru menjelaskan materi dengan cara memperlihatkan gambar tata cara berperilaku dan mempraktekannya dari buku. Peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Terdapat banyak materi-materi dalam buku yang berisi tulisan dan gambar. Sedangkan kurikulum dari pemerintah menghimbau untuk tidak terlalu banyak dalam penyampaian materi CALISTUNG (membaca, menulis dan berhitung) dan merekomendasikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Beberapa kali guru terbatas dengan himbauan yang telah diberikan oleh pemerintah dalam penyampaian materi. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti apa yang telah diberikan oleh guru dan terkadang keliru dalam memahami materi. Sehingga guru hanya bisa menyampaikan beberapa materi yang hanya bisa disampaikan tanpa melanggar regulasi dari pemerintah.

Melihat permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa TK RA Atta awun memerlukan media pembelajaran multimedia agar guru mendapatkan media tambahan dalam menyampaikan materi tanpa harus menyalahi regulasi yang telah digulirkan oleh pemerintah. Tentunya guru akan lebih mudah lagi dalam menyampaikan materi dengan gambar visual yang menarik dan lebih bervariasi lagi karena dalam multimedia interaktif ini telah menyediakan materi materi interaktif. Maka penelitian ini berjudul **“MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TATA CARA BERPERILAKU DALAM KESEHARIAN DI TK RA ATTA AWUN”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disimpulkan masalah dan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi yang masih menggunakan buku pelajaran dan terlalu banyak tulisan untuk dibacakan, sehingga guru mengalami keterbatasan dalam menyampaikan.
2. Peserta didik kurang aktif dalam mempraktekan materi yang sudah disampaikan, sehingga terkadang keliru dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Belum adanya pembelajaran tata cara berperilaku dalam keseharian menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis proses pembelajaran yang berjalan pada tatacara berperilaku dalam keseharian di TK RA Atta'Awun?
2. Bagaimana perancangan aplikasi multimedia tatacara berperilaku dalam keseharian di TK RA Atta awun?
3. Bagaimana pengujian aplikasi multimedia tatacara berperilaku dalam keseharian di TK RA Atta awun?
4. Bagaimana implementasi aplikasi multimedia tatacara berperilaku dalam keseharian di TK RA Atta awun?

1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam melakukan penelitian pada TK RA Atta Awun penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media pembelajaran dengan bentuk multimedia interaktif untuk mengefektifkan proses pembelajaran sehingga memudahkan para guru dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar dengan multimedia interaktif yang unik, menyenangkan dan mudah digunakan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perancangan aplikasi multimedia tatacara berperilaku dalam keseharian di TK RA Atta awun.
2. Untuk melakukan pengujian media pendidikan yang dirancang dan dibangun di TK RA Atta awun agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan mudah.
3. Untuk mengetahui apakah aplikasi multimedia interaktif tata cara berperilaku dalam keseharian efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di TK RA Atta awun.
4. Untuk mengimplementasikan multimedia interaktif tata cara berperilaku dalam keseharian berbasis multimedia pada TK RA Atta awun.

1.4 Kegunaan Praktis Dan Akademis

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan Akademis dan Kegunaan Praktis. Seperti ini kegunaan penelitian ini:

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang manfaat dan hasil penelitian yang dilakukan. Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 kegunaan adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengembangan ilmu

kegunaan penelitian ini dalam pengembangan ilmu dapat lebih mengefektifkan dan memaksimalkan penggunaan teknologi informasi pada bidang pendidikan khususnya proses belajar mengajar untuk anak usia dini.

2. Bagi peneliti

Kegunaan penelitian ini sebagai sarana pembelajaran agar dapat menambah wawasan, menguji kemampuan dan merancang sebuah ide kreatif untuk memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam berbagai kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan.

3. Bagi peneliti lain

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain apabila akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan dengan yang di bahas oleh peneliti saat ini.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru

Membantu guru untuk menambahkan konten pembelajaran berbasis digital mengenai tata cara berperilaku terhadap guru dalam keseharian sehingga lebih menyenangkan dan efektif.

2. Bagi Siswa

Menciptakan kegiatan proses belajar mengajar lebih menyenangkan, mudah dipahami dan tidak membosankan juga memudahkan materi yang disampaikan dapat diingat dengan baik.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada media pembelajaran multimedia interaktif sistem peredaran darah manusia, dibuat agar laporan dapat disusun dengan arah dan tujuan yang jelas. Jadi Batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini berisikan materi untuk usia 4-6 tahun.

2. Sumber materi yang digunakan pada kurikulum ditetapkan di TK RA Atta awun.
3. Aplikasi multimedia interaktif tata cara berperilaku dalam keseharian terdiri dari pembahasan mari belajar, mari menonton dan mari bermain.
4. Materi yang dibahas hanya tata cara berperilaku dalam keseharian di TK RA Atta awun.

1.6 Lokasi Dan waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di TK RA Atta awun Jl. Pilar Barat No.15 Rt.02 Rw.12 Komplek Pilar Biru Desa Cibiru Hilir, kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Jawa Barat.:



Gambar 1.1 Lokasi TK RA Atta awun

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan pada bulan April 2022 berikut waktu penelitiannya :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2022															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis																
	Observasi	■	■	■													
	Wawancara			■	■												
	Dokumentasi				■	■											
2.	Perancangan Cepat																
	Analisis Kebutuhan				■	■	■										
	Merancang media Interaktif					■	■	■	■								
3.	Membangun prototipe																
	Membangun media interaktif							■	■	■	■	■	■				
4.	Evaluasi																
	Menguji media Interaktif													■	■	■	
	Implementasi media interaktif																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisikan latar belakang, identifikasih masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisikan tentang referensi, definisi, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada Bab ini berisikan tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan, metode pengembangan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antarmuka, pengujian, dan implementasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan dan saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan untuk masa yang akan datang.