

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan usia dini telah diwajibkan oleh pemerintah Indonesia, salah satunya pemerintah provinsi DKI Jakarta yang mewajibkan Pendidikan usia dini selama satu tahun sebagai persiapan peserta didik ke jenjang sekolah dasar (SD). Pendidikan usia dini sendiri merupakan suatu upaya pembinaan atau penguatan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal yang dilakukan dalam upaya pembinaan tersebut berupa pemberian stimulan terhadap pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam rangka menstimulasi seorang anak dalam belajar perlu adanya hal yang menyenangkan bagi mereka yaitu bermain sehingga sering dikenal sebagai bermain sambil belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya peran media teknologi pada era digitalisasi saat ini. Peran media teknologi akan sangat penting yang dapat dijadikan sebagai sebuah metode dan media pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi pengembangan kemampuan peserta didik. Bukan hanya peserta didik tetapi guru juga dapat memanfaatkan media teknologi dalam menunjang proses pembelajaran sehingga menimbulkan iklim belajar yang interaktif.

Untuk itu media teknologi yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran adalah komputer, tidak hanya sebagai alat pengolah kata tetapi juga komputer dapat dijadikan sebagai multimedia. Multimedia yang dimaksud adalah penggabungan beberapa elemen yang diantaranya teks, audio, gambar,

animasi dan video sehingga dapat menyajikan informasi yang jelas dan komprehensif. Dengan menggunakan multimedia peserta didik akan lebih tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran, selain itu juga dapat meningkatkan fokus dan mengembangkan kreativitas peserta didik sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami dan disukai oleh peserta didik.

Proses pembelajaran terhadap usia dini perlu menyenangkan dan menarik tetapi perlu mengasah kemampuan berpikir dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Hal ini menjadi tantangan bagi guru itu sendiri dalam membuat metode pembelajaran yang menarik, unik serta menyenangkan untuk peserta didik. Pada usia dini kecenderungannya adalah bermain, maka dari itu metode pendekatan dalam belajarnya adalah dengan bermain. Dengan bermain digunakan sebagai metode pembelajaran dapat melatih sistem motorik dan kreatifitas terutama dalam materi shalat. Multimedia interaktif dapat dijadikan opsi untuk digunakan sebagai pembelajaran materi shalat, terlebih materi ini dinilai penting karena salah satu materi agama islam yang wajib dikuasai oleh peserta didik.

TK RA Atta awun merupakan pendidikan usia dini usia 4-6 tahun dibawah naungan kementerian agama, maka muatan-muatan materinya memiliki kecenderungan mata pelajaran agama islam salah satunya adalah shalat. Materi pembelajaran shalat ini masih disampaikan dengan metode pada umumnya yaitu membaca dan menghafal tata cara shalat melalui media gambar. Dengan menggunakan metode tersebut dirasa peserta didik kurang interaktif dalam menanggapi materi yang disampaikan oleh guru. Disamping itu metode tersebut masih mengandalkan membaca dan menghafal sementara kurikulum KTSP dari

Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini menghimbau untuk tidak sering menyampaikan materi dengan membaca, menulis dan menghitung (CALISTUNG). Pemerintah merekomendasikan untuk mengkolaborasikan media teknologi dalam materi pembelajaran untuk meningkatkan antusias dari peserta didik.

Melihat masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa TK RA Atta awwun memerlukan media teknologi dalam menunjang pembelajaran yaitu multimedia interaktif sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan lebih menarik memanfaatkan visualisasi yang bervariasi. Dalam pengembangan multimedia interaktif khususnya bidang pendidikan diperlukan metode pengembangan sistem yang cocok dalam sistem berbasis multimedia dan mudah di gunakan. Salah satu metode yang cocok tersebut adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terdiri dari 6 tahapan diantaranya *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Maka dari itu penulis membuat suatu usulan yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tata Cara Shalat Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) di TK RA ATTA'AWUN”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Proses awal pemecahan masalah, yang menentukan isi yang harus diidentifikasi dan dirumuskan merupakan bentuk dari identifikasi dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang akan menjadi pokok bahasan dilaporan ini diantaranya:

1. Guru kekurangan **media** pembelajaran multimedia yang interaktif sehingga dalam mevisualisasikan materi pembelajaran tata cara shalat kurang optimal.
2. Penyampaian materi yang masih menggunakan media gambar sehingga peserta **didik terpaku untuk** membaca dan menghafal yang mengakibatkan peserta didik kurang antusias dan interaktif dalam pembelajaran.
3. Belum adanya media pendukung yang membahas mengenai tata cara shalat menggunakan aplikasi multimedia interaktif.

Commented [RA1]: Sumber daya jadi media

Commented [RA2]: Perlu diganti menjadi terpaku untuk

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan aplikasi multimedia interaktif tata cara shalat di TK RA Atta awun dengan metode MDLC?
2. Bagaimana pengujian aplikasi multimedia interaktif tata cara shalat di TK RA Atta awun dengan metode MDLC?
3. Bagaimana implementasi aplikasi multimedia interaktif tata cara shalat di TK RA Atta awun dengan metode MDLC?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

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 mengembangkan aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran sehingga memudahkan guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan ketertarikan peserta didik dalam belajar dengan memberdayakan media teknologi yang ada yaitu multimedia interaktif itu sendiri.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perancangan aplikasi multimedia interaktif tata cara shalat di TK RA Atta awun dengan metode MDLC.
2. Untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi multimedia interaktif menggunakan metode MDLC di TK RA Atta awun agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan mudah.
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi multimedia interaktif menggunakan metode MDLC yang telah dikembangkan tata cara shalat di TK RA Atta awun.

1.4 Kegunaan Penelitian

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

1.4.1 Kegunaan Praktis

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

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Peserta Didik

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

Commented [RA3]: Murid menjadi peserta didik

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang manfaat dan hasil penelitian yang dilakukan. kegunaan penelitian terbagi menjadi 3 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.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif tata cara berperilaku di TA RA Atta Awun, 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 adalah pada media gambar/infografis yang ada di TK RA Atta awun.
3. Aplikasi multimedia interaktif tata cara shalat terdiri dari pembahasan yuk belajar, yuk menonton dan yuk bermain.
4. Materi yang dibahas hanya tata cara shalat di TK RA Atta awun berdasarkan media gambar yang digunakan pada saat pembelajaran tata cara shalat.
5. Aplikasi multimedia interaktif ini tidak memunculkan penilaian akhir secara akumulatif di akhir permainan tetapi guru mengevaluasi jawaban peserta didik setiap permainan ketika selesai dimainkan.
6. Aplikasi multimedia interaktif tata cara berperilaku dirancang menggunakan *platform* unity versi 2019.
7. Aplikasi multimedia interaktif ini berbasis desktop.

Commented [RA4]: Kurikulum diganti menjadi media gambar/infografis

Commented [RA5]: Bentuk evaluasi

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh adanya lokasi penelitian dan waktu penelitian sebagai berikut:

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.:

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan penulisan ini untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dilakukan. Penguraian penelitian ini untuk memperjelas pemahaman terhadap penelitian ini tentang sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan untuk mempermudah pembahasan pada bab selanjutnya.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang berbagai teori dalam literatur yang mendasari dan digunakan dalam analisis hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan berbagai hal, termasuk objek penelitian yang mencakup sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan uraian tugas, dan mengkaji metode penelitian seperti pendekatan dan pengembangan sistem, dan pengujian perangkat lunak. Terakhir adalah Analisis Sistem yang Berjalan, yang meliputi Analisis Dokumen, Analisis Proses yang Berjalan dan Evaluasi Sistem yang Berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas usulan mengenai perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan konstruksi jaringan, pengujian rancangan sistem dan implementasi.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari penjabaran proses pengembangan rancangan aplikasi multimedia interaktif serta saran yang hendak diperhatikan untuk menunjang perkembangan yang akan datang.