BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan bertugas untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai peradaban yang maju melalui perwujudan suasana belajar yang kondusif, aktivitas pembelajaran yang menarik dan mencerahkan, serta proses pendidikan yang kreatif. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu langkah awal bagi lembaga pendidikan yang dirasa dapat merancang awal mula suatu ekosistem dalam pendidikan yang dapat dijadikan sebagai tumpuan dalam pembelajaran sebelum berlanjut ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi lagi. Saat ini PAUD dapat dijadikan sebagai awal mula proses pembelajaran dimana perlu mengenali berbagai pengetahuan umum sehingga diharapkan dapat menjadi tumpuan pertama, sebelum terwujudnya program pemerintah yaitu Wajib Belajar 9 tahun.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini telah mempengaruhi berbagai bidang, seperti pertahanan keamanan, perdagangan, kesehatan, pendidikan, dan sebagainya. Terkait masalah yang dikemukakan di atas, maka pembahasan akan lebih ditekankan pada pemanfaatan teknologi tersebut dalam bidang pendidikan.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat atau media yang digunakan dalam membantu dan bertugas dalam suatu

pembelajaran. Media pembelajaran membantu pemahaman belajar terhadap kompetensi yang harus dikuasai, dengan tujuan dapat mempertinggi hasil belajar.

Kendala-kendala dunia pendidikan khususnya untuk anak-anak pada usia dini dirasakan masih belum tercukupi. Tk Al-Hambra salah satunya, tuntutan dari para orang tua yang terlalu membebankan Tk dalam menguasai materi dasar belajar membaca, menulis, berhitung(calistung).

Banyaknya Sekolah Dasar yang menerapkan kepada seorang anak yang akan masuk ke tingkat sekolah dasar adalah dengan diberikannya sebuah tes atau evaluasi dari materi *Calistung*. Orang tua dan lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan masalah tersebut.

Pada Tk Al-Hambra, materi pembelajaran *calistung* hanyalah sebagai materi tambahan yang diberikan kepada anak usia dini. Namun berbeda dengan kenyataannya bahwa penguasaan seorang anak terhadap materi calistung diwajibkan sebagai salah satu syarat wajib untuk dapat masuk ke jenjang Sekolah Dasar.

Kurangnya interaksi anak dalam proses pembelajaran menyebabkan anak tidak memiliki peran, menjadi pasif dan bergantung pada apa yang diberikan oleh pengajar. Peran seorang pengajar di Tk Al-Hambra dirasa belum memenuhi kebutuhan seluruh murid dalam proses pembelajaran dikarenakan murid yang terlalu banyak, serta proses pembelajaran hanya dengan berbicara tanpa adanya visualisasi dirasa sulit dimengerti bagi anak-anak.

Tk Al-Hambra mengharapkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat berperan membantu pengajar dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, khususnya untuk mengatasi masalah kurangnya alat peraga. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi siswa atau dalam hal ini anak-anak dapat dijadikan sebagai suatu pengembangan baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi. Berkenaan dengan pembelajaran di Tk Al-Hambra tersebut, aplikasi pembelajaran menggunakan teknologi multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengubah pola pembelajaran konvensional ke pola pembelajaran digital, salah satunya melalui *software* aplikasi pembelajaran *calistung*.

Dalam mengajar, pengajar maupun murid Tk Al-Hambra memerlukan sarana pendukung yang dapat membantu proses belajar-mengajar yang lebih interaktif. Pola pengajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat diterapkan dengan memanfaatkan visualisasi yang menarik ke dalam pendidikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

Anak-anak umumnya memiliki keterbatasan pengetahuan tergantung pada informasi yang diterimanya. Visualisasi cenderung digunakan untuk menerima informasi dan mengingatnya dalam otak. Pada umumnya anak-anak memiliki daya imajinasi yang cukup tinggi. Sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang suatu materi yang diberikan harus memperhatikan aspek nyata yang dapat menumbuhkan imajinasi, agar dapat dibayangkan hal yang sesungguhnya terjadi atau bentuk nyata yang dapat digambarkan melalui visualisasi.

Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat dipadukan dengan adanya unsur permainan yang interaktif, sehingga merupakan suatu metoda pembelajran yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar. Untuk itu, dalam sebuah sistem pembelajaran diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu dan layanan pendidikan dimasa yang akan datang. Maka dari itu diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana dengan dibuatnya suatu aplikasi pembelajaran guna mendukung suatu proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam pembuatan Skripsi ini, penulis mengambil judul **Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran *Calistung* (membaca, menulis, berhitung) sebagai media tambahan untuk PAUD di TK – Al-Hambra Bandung.**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi masalah

1. Masih kurangnya sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran *calistung* untuk anak usia dini di Tk Al-Hambra.
2. Kurangnya interaksi anak dalam proses pembelajaran *calistung* di Tk Al-Hambra menjadi kendala utama yang menyebabkan anak tidak memiliki peran, menjadi pasif, dan bergantung pada apa yang diberikan oleh pengajar.
3. Proses pembelajaran *calistung* yang terjadi di Tk Al-Hambra hanya dengan berbicara tanpa adanya visualisasi dirasa sulit dimengerti bagi anak-anak.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran *calistung* dengan menggunakan teknologi di Tk Al-Hambra.
2. Bagaimana proses pembelajaran *calistung* di Tk Al-Hambra sehingga siswa memiliki peran, menjadi aktif dan tidak bergantung pada apa yang diberikan oleh pengajar.
3. Bagaimana bentuk alat bantu belajar di Tk Al-Hambra, yang dapat membantu anak dalam mempelajari materi *calistung*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan adalah sebagai gambaran tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud Penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi multimedia interaktif pembelajaran untuk Tk Al-Hambra dengan materi *calistung* yang ditujukan bagi anak-anak usia dini jenjang taman kanak-kanak yaitu antara usia 4 tahun sampai dengan 6 tahun, dimana rancangan aplikasi ini dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar *calistung* yang lebih praktis bagi anak-anak.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan alat bantu pembelajaran digital, salah satunya dengan menggunakan media komputer, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran *calistung* untuk anak usia dini di Tk Al-Hambra.
2. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bersifat interaktif untuk Tk Al-Hambra sehingga anak dapat berinteraksi langsung terhadap materi.
3. Membuat suatu aplikasi dengan menggunakan multimedia interaktif, dalam bentuk gambar dan suara yang dapat dijadikan suatu pemecahan masalah dari kurangnya alat peraga di Tk Al-Hambra.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini terbagi dua, yaitu kegunaan Akademis dan kegunaan praktis, kegunaan penelitian tersebut diantaranya :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis antara lain adalah :

1. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pengajar

   Mendesain dan merancang aplikasi penyampaian materi dan evaluasi, dalam suatu portal belajar yang disajikan secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga memberi kemudahan dan melancarkan tugas pengajar.

2. Bagi Orang tua

   Aplikasi yang dirancang dapat dijadikan sebagai alat atau kakas terhadap interaksi antara orang tua terhadap anaknya, untuk mengetahui sampai dimana perkembangan anak dalam menerima proses pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Anak

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menumbuhkembangkan kreatifitas dan imajinasi anak dan dijadikan sebagai alat bantu untuk visualisasi yang digambarkan dalam pelajaran.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis antara lain adalah :

1. Bagi Penulis

   Dengan adanya penelitian ini penulis mengharapkan dapat menambah wawasan dan perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada terhadap permasalahan yang telah diteliti.

2. Bagi Peneliti lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai dasar pemikiran serta studi perbandingan dan referensi oleh penelitian lain.

3. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding antara ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan dengan keadaan yang terjadi di lapangan secara langsung. Sehingga hal tersebut diharapkan dapat memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

1.4 Batasan Masalah

Dengan melihat beberapa permasalahan di atas maka perlu diadakannya pembatasan masalah agar penelitian tidak berubah arah tentang masalah yang sedang diteliti.

1. Aplikasi yang akan dirancang termasuk ke dalam program aplikasi kompilasi dan link dalam bentuk multimedia.
2. Aplikasi yang akan dibuat berupa pembelajaran dengan materi membaca, menulis, berhitung (calistung) sebagai media tambahan PAUD.
3. Aplikasi pembelajaran yang dirancang, berisi materi yang ditujukan untuk kebutuhan anak dengan bimbingan orang tua pada jenjang anak-anak usia dini yaitu umur 4 sampai dengan 6 tahun, serta bagi pengajar yang akan menggunakannya sebagai media penyampaian materi.
4. Pengujian terhadap hasil dari pembelajaran terhadap anak yaitu berupa Interaksi mengenal huruf yaitu dengan permainan mencocokan huruf dengan menggunakan *engine* flash.
5. Berikut ini adalah daftar materi *calistung* yang akan dijadikan pedoman dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif.

Tabel 1.1. Daftar Materi *calistung* yang akan dibuat**.**

Materi	Sub Materi	Deskripsi
Belajar membaca	1. Belajar mengenal pola kata	Mengajarkan tentang Dua suku kata, tiga suku kata, suku kata khusus, dan kata yang mengandung huruf sengau
	2. Belajar membaca huruf alfabet	Memperkenalkan seluruh huruf alfabet, dengan mengkaitkan huruf dengan kata yang memiliki awalan huruf tersebut.

*(Lanjutan **Tabel 1.1.** Daftar Materi calistung yang akan dibuat.)*

Materi	Sub Materi	Deskripsi
	3. Belajar membaca satu kata	Mengeja huruf per huruf, sehingga membentuk sebuah suku kata, kemudian membentuk
Belajar berhitung	Belajar berhitung dan mengenal angka 1 s.d. 10	Bagaimana berhitung beberapa buah benda dari 1 s.d. 10, yaitu mencacah bilangan serta bagaimana bentuk simbol angka tersebut.
Belajar Menulis	1. Belajar menulis huruf ’a’ s.d. ’z’ dan belajar menulis satu kata	Bagaimana tahapan-tahapan menulis sebuah huruf, serta menulis sebuah kata.
	2. Belajar menulis angka 1 s.d. 10	Mengajarkan bagaimana tahapan-tahapan menulis angka dari 1 s.d. 10.

1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Berikut adalah lokasi dan jadwal penelitian yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di sebuah lembaga yang bergerak di bidang Pendidikan Anak Usia Dini yaitu di Yayasan Islamic pre school Al-Hambra, yang beralamat di Jl. Riung Arum Raya No.41Bandung no. telepon 022-70032320 - 081910643435. Sedangkan waktu kegiatan obeservasi dilaksanakan lebih kurang selama satu bulan yaitu periode Maret - April 2010.

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut adalah jadwal yang dilakukan selama kegiatan penelitian dilakukan, seperti yang tertera dalam tabel 1.2.

Tabel 1.2. Estimasi Waktu Penelitian

Tahun 2010																
No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni		
		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	Coding (Pembangunan Prototipe)																
5	Pengujian																
6	Implementasi																