BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dimasa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah maju, teknologi berperan penting dalam menciptakan kemajuan hampir pada semua bidang kehidupan. Baik itu dalam bidang ekonomi, sosial budaya, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya. Walaupun begitu, namun tetap saja masih banyak dari berbagai bidang kehidupan tersebut yang kurang memanfaatkan teknologi yang sudah maju. Sehingga, proses pekerjaan yang dilakukannya menjadi kurang efektif dan efisien.

Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut, seharusnya membuat orang-orang didalam berbagai bidang kehidupan tersebut memanfaatkannya sebagai alat bantu untuk menyimpan, mengolah dan memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan. Agar informasi yang didapat bisa didapat lebih cepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dapat menghasilkan pekerjaan yang ketepatan watku serta hasil yang semaksimal mungkin.

Begitupun didalam bidang pendidikan yang masih terdapat kurangnya pemanfaatan terhadap teknologi. Padahal pendidikan berperan penting sebagai pondasi terhadap masa depan bangsa. Sehingga dengan memanfaatkan teknologi bukan hanya dapat memudahkan para pelaku dibidang pendidikan seperti pengurus yayasan atau pendidik, tetapi juga dapat meningkatkan taraf pendidikan murid serta proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan untuk setiap orang, tidak terkecuali pada anak. Karena masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dengan mudah distimulasi. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. [2]

Sehingga pendidikan pada anak harus dilakukan sedini mungkin, karena anak adalah pewaris sekaligus masa depan bangsa [2]. Oleh karena itu, Pemerintah pun telah mewajibkan anak untuk menempuh pendidikan di Taman Kanak-kanak terlebih dahulu agar dapat masuk ke pendidikan Sekolah Dasar. Dengan tujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Usia dini adalah masa ketika anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Karenanya pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan melalui bermain dan kegiatan-kegiatan yang mengandung prinsip bermain [2]. Sehingga masalah yang sering dialami pada Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, sulitnya anak dalam berkonsentrasi atau fokus ketika kegiatan belajar.

Konsentrasi atau fokus adalah kemampuan memusatkan perhatian dan pikiran pada satu objek atau kegiatan untuk waktu tertentu. Lama waktu fokus bervariasi dan dipengaruhi banyak faktor, mulai dari situasi lingkungan, kondisi fisik dan emosi, motivasi, ketertarikan, dan tujuan yang akan dicapai. [3]

Dalam kondisi normal, lama waktu konsentrasi adalah sama dengan usia dijadikan menit. Bila anak usianya 5 tahun maka rentang waktu konsentrasi

maksimal adalah 5 menit. Untuk orang dewasa maksimal 30 menit, misal usia orang dewasa 45 tahun, waktu fokus maksimal adalah 30 menit. [3]

Hal tersebut merupakan kemampuan fokus dalam kondisi normal. Walaupun begitu manusia baik itu anak-anak atau dewasa, bisa fokus melebih kondisi normal bila diiringi dengan perasaan senang atau penasaran ataupun karena ingin mencapai suatu tujuan tertentu [3]. Sehingga bila anak fokus terhadap bahan ajar yang bisa memberi rasa senang atau bahagia, anak pasti bisa fokus lebih lama.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, di Taman Kanak-kanak juga masih jarang dalam pemanfaatan teknologi. Pada metode pembelajaran yang masih konvensional yaitu masih menggunakan media buku panduan. Guru mengalami kesulitan ketika mengajari murid, karena kurang menarik dan kurang merangsang motivasi belajar pada anak-anak. Sehingga sulit untuk membuat mereka fokus terhadap materi pembelajaran serta membuat pelajaran menjadi sulit untuk diapahami.

Hadirnya teknologi multimedia pembelajaran menjadi salah satu yang dapat diandalkan dalam dunia pendidikan. Agar penyajian informasi lebih menarik dan menyenangkan agat mudah dipahami ketika proses belajar. Seperti kegiatan belajar pada taman kanak-kanak, belajar sambil bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. [2]

Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, maka dapat dirancang sebuah media edukasi yang berisikan pelajaran yang dikhususkan untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. Yang dipadukan dengan *interface* menarik yang disesuaikan

dengan tema kanak-kanak serta *interface* interaktif yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Serta dengan konten-konten yang berupa gambar, suara, dan animasi, sesuai dengan program pendidikan yaitu kurikulum.

Kurikulum yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelengaraan kegiatan pembelajar saat ini yaitu kurikum 2013. Sesuai Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 bahwa, kurikulum 2013 telah berisikan rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, dan cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dijadikan acuan. Karena karakteristik dari kurikulum 2013 yaitu, mengoptimalkan perkembanga anak serta menggunakan pembelajaran tematik.

Maka dari itu proses belajar dalam konteks bermain dapat lebih merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi mereka. Selain itu proses belajar yang interaktif sangat diperlukan diusia produktif mereka, sehingga belajarpun tidak terasa membosankan serta dapat mengingkatkan kualitas dari proses belajar dan memudahkan anak-anak untuk memahami. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajari anak-anak tersebut karena mereka akan lebih fokus ketika melakukan hal yang menarik perhatian mereka.

Bedasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses belajar yang interaktif dapat dapat merangsang motivasi belajar anak-anak sehingga perlajaran dapat dipahami dan diingat dengan mudah maka. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK BERDASARKAN KURIKULUM 2013**" pada penelitian ini.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Menjelaskan tentang apa saja kendala dalam proses belajar pada TK Negeri Pembina serta bagaimana perumusan terhadap kendala tersebut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran masih menggunakan media buku sebagai panduan ketika proses belajar, sehingga kurang merangsang motivasi belajar pada anak.
2. Media pembelajaran yang tidak interaktif membuat pembelajaran kurang bermakna.
3. Terbatasnya ilustrasi atau gambaran pada media pembelajaran, sehingga kurang merangsang daya imajinasi pada anak.
4. Tidak tersedianya aplikasi multimedia pembelajaran yang sesuai dengan acuan kurikulum 2013.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan pada taman kanak-kanak.
2. Bagaimana rancangan multimedia pembelajaran yang diusulakan bagi taman kanak-kanak dapat mengatasi masalah.

3. Bagaimana pengujian dari multimedia pembelajaran pada taman kanak-kanak yang telah dirancang, sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang efektif.
4. Bagaimana mengimplementasikan multimedia pembelajaran pada taman kanak-kanak, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pihak TK Negeri Pembina.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Menjelaskan maksud dan tujuan dari penulis dalam melakukan penelitian di TK Negeri Pembina.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk dapat membangun sebuah multimedia pembelajaran guna memudahkan anak-anak dalam memahami pelajaran ketika kegiatan belajar, sehingga dapat lebih meningkatkan daya pikir dan daya imajinasi.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan pada TK Negeri Pembina.
2. Untuk membuat rancangan multimedia pembelajaran yang diusulakan bagi TK Negeri Pembina dapat mengatasi masalah.

3. Untuk melakukan pengujian dari multimedia pembelajaran pada TK Negeri Pembina yang telah dirancang, sehingga dapat menghasilkan multimedia pembelajaran yang efektif.
4. Untuk mengimplementasikan multimedia pembelajaran pada TK Negeri Pembina, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pihak TK Negeri Pembina.

1.4. Kegunaan Penelitian

Menjelaskan tentang harapan penulis pada penelitian ini agar dapat memberikan manfaat yang positif.

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Anak-anak

Kegunaan praktis bagi anak-anak adalah untuk mempermudah mereka dalam memahami pelajaran.

b. Bagi Guru

Untuk memudahkan para guru dalam mengajari anak-anak.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana pembelajaran untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung ke lapangan sehingga dapat melihat, merasakan dan mencari tahu apakah pembelajaran yang selama ini telah efektif dan efesien.

b. Bagi Pembaca

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi dan digunakan sebagai referensi mengenai multimedia pembelajaran.

c. Bagi TK Negeri Pembina

Penelitian ini sebagai bahan masukan untuk memperbaiki metode pembelajaran untuk anak-anak, agar menjadi lebih baik dan berkualitas dengan membangun media pembelajaran yang interaktif serta dapat mengatasi permasalahan yang ada.

1.5. Batasan Masalah

Menjelaskan mengenai aplikasi yang dibatasi cakupan masalahnya agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya berisikan materi pembelajaran, latihan dan evaluasi nilai.
2. Konten pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013.
3. Aplikasi ini menggunakan pembelajaran tematik.
4. Aplikasi berbentuk multimedia pembelajaran yang interaktif.
5. Aplikasi ini bersifat *offline*.
6. Aplikasi ini ditujukan untuk anak di taman kanak-kanak.
7. Aplikasi ini sangat dianjurkan untuk didampingi penggunanya.
8. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi anak-anak.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di sebuah tempat taman kanak-kanak yaitu di TK Negeri Pembina dijalan Sadang Serang No.11, Sadang Serang, Coblong, Bandung, Jawa Barat, 40134.

Waktu penelitian pada TK Negeri Pembina adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Waktu / Proses	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai a. Wawancara b. Observasi	■	■	■													
2	Membuat Prototype a. Perancangan b. Pengkodingan				■	■	■	■	■								
3	Pengujian prototype					■	■	■	■	■	■						
4	Memperbaiki prototype							■	■	■	■	■	■	■	■	■	
5	Implementasi prototype															■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditujukan untuk menjelaskan informasi secara umum tentang pembahasan dari tiap bab dalam laporan skripsi ini. Berikut sistematika penulisan skripsi mengenai Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Untuk Taman Kanak-kanak Berdasarkan Kurikulum 2013, terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai ruang lingkup permasalahan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, waktu dan lokasi penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu serta teori-teori yang digunakan sebagai penunjang dalam pembuatan laporan skripsi ini. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan refrensi lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem, dan analisis prosedur yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan aplikasi multimedia pembelajaran yang diusulkan, perancangan sistem yang diusulkan, implementasi sistem yang dibangun, dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang diperoleh setelah perancangan dari penelitian dan implementasi sistem, serta saran yang diusulkan.