

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap Negara memiliki identitas nasional yang berbeda dan identitas nasional ini dilambangkan dengan simbol-simbol kenegaraan. simbol-simbol kenegaraan ini telah menjadi ciri yang dimiliki oleh suatu Negara sebagai identitas dan kedaulatan Negara dalam hubungan internasional. Simbol-simbol kenegaraan yang ada di negara Indonesia telah tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 dalam pasal 35-36C. Simbol-simbol kenegaraan Indonesia diantaranya adalah Bahasa Indonesia, Bendera Merah Putih, Lagu Kebangsaan Indonesia Raya, dan Lambang Negara Pancasila.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, Pentingnya memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anak merupakan prioritas utama bagi para orang tua yang akan memasukan putra-putrinya ke sekolah atau lembaga pendidikan. Sejak usia dini anak-anak memang seharusnya sudah mulai dikenalkan atau diajarkan berbagai hal yang baik dan positif, baik itu mengenai pendidikan dasar karakter, pendidikan agama atau pendidikan umum.

Seperti kita ketahui saat ini arus informasi sangat mudah masuk dan diserap oleh masyarakat umum, dari berbagai media seperti koran, televisi atau bahkan internet. Termasuk juga budaya dari luar yang jika tidak disaring dan dipahami dengan benar dapat merusak jati diri bangsa kita. Masyarakat

akan kehilangan jati diri dan budaya sendiri dan cenderung meniru budaya-budaya dari luar yang belum tentu sesuai dengan jati diri bangsa sendiri.

Bagi anak-anak hal ini mungkin belum mereka pahami dengan benar, maka peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam memperoleh informasi dari luar. Peran aktif orang tua dalam mendidik anak-anak sangat dibutuhkan dalam membentuk jati diri anak tersebut. Sejak dini sebaiknya anak-anak sudah di arahkan untuk belajar kebudayaan dan jati diri bangsa ini, seperti pengenalan simbol-simbol negara dengan harapan menanamkan pendidikan kewarganegaraan kepada anak-anak sejak usia dini.

TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta adalah salah satu dari sekian lembaga pendidikan untuk anak usia dini sebelum melanjutkan ke sekolah dasar yang ada di kota Yogyakarta. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta tersebut, pihak sekolah telah memiliki fasilitas multimedia hanya saja aplikasi media pembelajaran interaktif yang dimiliki oleh TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta masih sangat minim dan banyak materi yang disampaikan hanya dengan media buku saja. Dan salah satu materi yang masih menggunakan media buku ialah mengenai simbol-simbol kenegaraan yang merupakan bagian dari kurikulum TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

Materi tentang simbol-simbol kenegaraan yang akan disampaikan sebagai materi pembelajaran anak usia dini sebaiknya dikemas dengan menarik dan menyenangkan, pemanfaatan komputer untuk membuat media pembelajaran merupakan pemanfaatan yang efektif. Dengan pemanfaatan komputer dapat dihasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif, lebih menarik dengan ditambahkan animasi, atau ilustrasi gambar dan suara.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, penulis mengangkat permasalahan diatas menjadi topik pembahasan Skripsi dengan judul : **Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Mengenai "Simbol-Simbol Kenegaraan" Untuk Usia Dini (Study Kasus : TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta)**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang di jelaskan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang menarik dan efektif untuk alat belajar tambahan anak-anak usia dini di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup pembahasan, batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Simbol-Simbol Kenegaraan yang digunakan adalah Simbol-Simbol Negara Indonesia.

2. Aplikasi media pembelajaran mengenai simbol-simbol kenegaraan ini ditujukan untuk anak-anak usia dini di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.
3. Hasil akhir dari penyusunan skripsi ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.
4. Aplikasi media pembelajaran interaktif tentang simbol-simbol kenegaraan ini mengambil materi tentang simbol-simbol negara Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan media pembelajaran ini antara lain :

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (s1) pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer "AMIKOM" yogyakarta.
2. Sebagai pengenalan simbol-simbol negara Indonesia kepada anak-anak usia dini di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.
3. Sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan media pembelajaran mengenai simbol-simbol kenegaraan ini yaitu;

Bagi Penulis

1. Memberikan pengalaman mengajar secara langsung dengan mempraktekkan aplikasi media pembelajaran interaktif ini di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

Bagi sekolah

1. Dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis multimedia di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.
2. Aplikasi multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar-mengajar di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

Bagi Guru & Siswa

1. Menjadi bahan alternatif bagi guru dalam peningkatan kualitas pengajaran.
2. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulka data-data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca buku dan berbagai materi yang ada di perpustakaan, internet maupun sumber tertulis lainnya.

2. Metode Literatur

Metode ini dilakukan dengan mendapatkan informasi dari literatur-literatur yang ada, baik berupa foto, brosur, dan lain-lain.

3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan Kepala Sekolah TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kotabaru Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab I diterangkan latar belakang dari penyusunan skripsi ini, sampai dengan rumusan masalah dan batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab II membahas mengenai landasan teori dan kajian ilmiah sesuai dengan topik pembahasan skripsi ini. Landasan teori mencakup pembahasan kajian ilmiah, definisi dan kajian pustaka demi mendukung teori-teori yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran untuk anak-anak usia dini.

Bab III : Analisis Dan Perancangan

Pembahasan pada bab ini mengenai tinjauan umum objek yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran mengenai simbol-simbol kenegaraan untuk usia dini. Mulai dari menganalisa sistem, kebutuhan hardware & software serta penentuan ide, tema, isi materi, dan ilustrasi nya.

Bab IV : Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas tentang bagaimana penggunaan aplikasi dan pembahasan system aplikasi media sesuai dengan topik penelitian.

Bab V : Penutup

Bab V berisi kesimpulan dari penyusunan laporan secara keseluruhan dan hasil dari analisis dan perancangan media pembelajaran mengenai simbol-simbol kenegaraan untuk usia dini. Selain kesimpulan, laporan ini juga berisi saran untuk pengembangan perancangan media pembelajaran ini.

