

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia pendidikan peran orang tua memiliki kedudukan yang paling penting baik dalam lembaga pendidikan formal maupun informal. Namun terkadang orang tua kurang memperhatikan hal tersebut, itu dikarena mereka merasa bahwa pendidikan yang diberikan di sekolah maupun fasilitas yang diberikan, dirasa sudah cukup menggantikan peran penting mereka sebagai pembimbing utama diluar pendidikan formal.

Namun tidak jarang dengan fasilitas inilah yang nantinya akan membawa dampak buruk ketika orang tua tidak ikut mendampingi anaknya. Pemberian fasilitas yang dimaksudkan untuk melatih anak menjadi mandiri, namun karena tidak didasari dengan pengenalan akan kedisiplinan diri akan menjadi sia-sia. Seperti misalnya pengenalan sebuah internet, orang tua memberikan anak fasilitas ini yang dimaksudkan untuk menambah pengetahuan mengenai dunia luar. Namun tidak jarang anak membuka hal-hal yang tidak diperbolehkan. Hal ini dikarenakan kurangnya rasa tanggung jawab pada diri seorang anak. Dengan demikian maka perlu upaya pengenalan pendisiplinan diri pada anak diterapkan sejak dini.

Pengenalan akan kedisiplinan diri pada anak harus di terapkan sejak dini. Untuk memulai menerapkan kedisiplinan diri kepada anak harus terlebih dahulu memberikan pengertian apa itu kedisiplinan diri dan bagaimana cara melakukan kedisiplinan diri.

Ada tiga alasan mengapa perlu menerapkan kedisiplinan diri pada anak sejak dini:

- a. Orang yang membiasakan untuk disiplin diri akan menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar terhadap pekerjaan dan apa yang menjadi prioritasnya.
- b. Kedisiplinan diri yang di terapkan dalam kehidupan sehari- hari ini akan membawa kepada keberhasilan.
- c. Kedisiplinan diri membuat hidup menjadi teratur.

Dengan alasan inilah penulis membuat rancangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan judul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PANDUAN KEDISIPLINAN DIRI PADA ANAK, STUDI KASUS TK TUMUS ASIH YOGYAKARTA", yang nantinya akan dapat membantu orang tua dalam membangun kedisiplinan diri terhadap anak. Media pembelajaran ini disajikan dalam kemasan multimedia sehingga membuat anak menjadi lebih mudah memahami dan dapat dilakukan secara interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai panduan kedisiplinan diri pada anak agar anak dan orang tua dapat ikut mengatur waktu sesuai dengan kebiasaan yang ada pada setiap keluarga?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Sebagai Panduan Kedisiplinan Diri Pada Anak batasan masalah yakni sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran ini, penulis memfokuskan pembahasan mengenai dasar-dasar kedisiplinan diri pada anak.
2. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis terpusat pada penerapan dasar kedisiplinan diri yang menjadi prioritas utama dalam kehidupan sehari-hari dalam ruang lingkup keluarga.
3. Aplikasi ini dibuat untuk anak usia 3 sampai 5 tahun dan orangtua sebagai pendamping.
4. Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PANDUAN
KEDISIPLINAN DIRI PADA ANAK, STUDI KASUS TK TUMUS
ASIH YOGYAKARTA:

- 1) Adobe Flash
- 2) Adobe Premiere

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan ilmu teori dan praktek yang telah dipelajari selama

kuliah pada dunia nyata.

3. Membangun sebuah media pembelajaran berbasis multimedia untuk memberikan panduan kedisiplinan diri pada anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis

- 1) Menambah wawasan tentang proses membangun kedisiplinan diri pada anak.
- 2) Mengimplementasikan teori dan praktek yang telah didapat selama kuliah pada dunia nyata.

2. Bagi pengguna

- 1) Mendapat wawasan tentang perkembangan dunia pendidikan khususnya pada pembangunan kedisiplinan diri pada anak.
- 2) Meminimalisasi terjadinya anak yang memiliki tanggung jawab dan kedisiplinan diri yang rendah.
- 3) Mempermudah orang tua dan anak dalam memahami dan mensosialisasikan kedisiplinan diri baik dalam ruang lingkup secara formal maupun informal.

3. Bagi pembaca

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang teknologi dan informasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan diteliti yang meliputi pengamatan terhadap data dan aliran-aliran informasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi dengan sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung dengan guru, siswa maupun wali murid Tk Tumus Asih.

3. Metode Studi Pustaka

Adalah suatu metode untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara mengacu pada literatur-literatur, buku dan semua media yang berisi tentang informasi tentang kedisiplinan diri dan kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini agar dalam penyajiannya dapat terstruktur, serta mudah untuk dipahami, maka sistematika dalam penyusunan penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat penelitian penyusunan skripsi, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II: DASAR TEORI

Bab ini berisi teori yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia sebagai Panduan Kedisiplinan Pada Anak . Serta membahas mengenai perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam merancang media pembelajaran interaktif.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini penulis menguraikan mengenai analisis permasalahan dalam membangun kedisiplinan diri, yang kemudian diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini penulis menguraikan mengenai desain system yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis, memproduksi sistem, serta uji coba aplikasi. Serta pembahasan mengenai kelayakan aplikasi yang mendukung serta tentang pemeliharaan sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari perancangan aplikasi dengan judul skripsi "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PANDUAN KEDISIPLINAN DIRI PADA ANAK, STUDI KASUS TK TUMUS ASIH YOGYAKARTA"

