

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar serta mengajar ialah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Media pembelajaran ialah suatu alat perlengkapan belajar berbentuk visual ataupun non visual yang bisa digunakan buat mengantarkan pesan kepada penerima yakni murid, sehingga bisa merespon otak, perhatian, perasaan serta minat murid buat belajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu tenaga pengajar atau guru yang digunakan sebagai media menyampaikan materi pembelajaran, memaksimalkan kreativitas siswa dan mampu menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih meningkat, sehingga mampu membuat para siswa untuk tertarik dalam menulis, berbicara dan berimajinasi.[1]

Maka dari itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta terjalinnya hubungan yang harmonis antara guru dan murid. Selain itu, peran dari media pembelajaran dapat mengatasi rasa bosan ketika proses belajar mengajar di kelas sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru diminta untuk memberikan motivasi kepada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya berlangsung di dalam kelas, melainkan dapat memanfaatkan teknologi yang bisa diakses dimanapun melalui aplikasi pembelajaran. Jika hal itu dapat tercapai maka proses pembelajaran akan lebih mudah dan menarik.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al-Muhajirin merupakan salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang ada di kecamatan Umbulharjo, kelurahan Muja Muju. Pada saat ini, di sekolah tersebut sedang mempelajari pengenalan angka, huruf dan calistung. Namun dalam pelaksanaannya, TK Aisyiyah mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik yang usianya 4-5 tahun. Permasalahan yang dimaksud antara lain; 1) Kurangnya media berbasis

teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, saat ini pembelajaran di sekolah menggunakan media seperti kartu huruf, mainan, bahan alam. 2) Pembelajaran dengan menggunakan media lama menyebabkan siswa kadang merasa bosan dan jenuh. 3) Kesulitan menghasilkan ide inovatif pada saat ingin menciptakan media pembelajaran dengan bahan alam, misalnya membuat huruf atau kata dengan batu, menulis dengan kunyit dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan pada TK Aisyiyah, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar khususnya materi pengenalan angka dan huruf terhadap anak usia dini di TK Aisyiyah. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis android yang berisi tentang pengenalan huruf dan angka dengan konsep yang bervariasi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membuat proses pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, misalnya pembelajaran pada platform Android[2]. Android merupakan platform mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Sistem ini sangat ringan, memiliki banyak fitur, dan mudah untuk dioperasikan. Android juga memiliki tampilan yang simpel, sehingga akan memudahkan guru atau orang tua dalam menjalankan atau mengoperasikan aplikasi media pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada penelitian ini penulis akan merancang sebuah media pembelajaran interaktif pengenalan angka dan huruf berbasis android di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al- Muhajirin yang dapat membantu proses pembelajaran serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan alat visual berupa aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran pengenalan angka dan huruf berbasis android pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al - Muhajirin?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah untuk memberikan lingkup penelitian agar lebih terfokus ketika pengerjaan. Adapun batasan masalah yang diberikan penulis sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif pengenalan angka dan huruf berupa aplikasi berbasis android dengan aplikasi pembuatan Unity.
2. Metode pengembangan yang digunakan untuk merancang Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Angka dan Huruf yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
3. Materi dalam media pembelajaran hanya pengenalan angka dan huruf. Untuk angka 1 sampai 25, dan huruf A sampai Z.
4. Jenis media pembelajaran yang dibuat yaitu visualisasi dari pengenalan angka dan huruf.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Angka dan Huruf berbasis Android yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas, khususnya untuk materi pengenalan angka dan huruf.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dari hasil penelitian, mengasah skill baru untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android.

2. Manfaat Praktis

Memudahkan anak – anak TK Aisyiyah dalam proses belajar mengajar dan membantu guru atau tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dibantu dengan alat visual berupa aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Tinjauan pustaka menguraikan dan menjelaskan seluruh teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran atau konsep yang akan digunakan dalam Skripsi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang uraian tahapan penelitian yang sistematis, antara lain: lokasi penelitian, prosedur penelitian, data penelitian, alat, parameter, metode analisis, dan penjabaran model/perancangan yang digunakan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Hal-hal yang disajikan dalam hasil penelitian dapat berupa spesifikasi teknik, hasil perancangan, hasil eksperimen (model fisik, matematik atau analog), survei (kuesioner, wawancara, pengukuran atau observasi) dan pengolahan data sekunder.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran - saran berdasarkan hasil pembahasan yang diperoleh.