

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuannya yaitu meningkatkan daya cipta kanak-kanak dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni, budaya dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya menumbuh kembangkan daya pikir dan peranan anak kecil dalam kehidupannya.

Memberi pemahaman kepada anak-anak lebih sulit dibandingkan dengan orang dewasa, salah satu penyebabnya karena anak-anak lebih suka bermain dibandingkan belajar. Dalam proses belajar mengajar di TK, terdapat berbagai kendala umum yang sering dihadapi guru. Beberapa diantaranya susahny memberi pemahaman, kurangnya alat/media yang mendukung proses belajar mengajar, serta kurangnya minat dan ketertarikan anak dalam memepelajarinya.

Seorang guru harus berusaha agar anak-anak dapat menyerap dengan baik pelajaran yang disampaikan. Untuk memudahkan anak dalam memahami serta menumbuhkan minatnya dalam belajar, perlu diusahakan agar anak menggunakan

sebanyak mungkin alat indera yang dimiliki dan memancingnya dengan sesuatu yang menarik. Berdasarkan penelitian De Porter¹, manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Belajar dengan indera ganda-pandang dan dengar, akan memberikan pengalaman yang lebih banyak bagi anak daripada jika materi pembelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Metode pengajaran di TK dan PLAYGROUP KREATIF PRIMAGAMA Cab. Kentungan masih menggunakan sistem seperti tk dan playgroup pada umumnya, yaitu guru menyampaikan pelajaran dasar seperti membaca, berhitung, menggambar, mengenal bentuk dan mewarnai kepada murid didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti yang di sebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid cenderung monoton dan anak-anak tidak banyak menerima pelajaran dalam aspek budaya, kreativitas anak tidak berkembang dengan pelajaran dasar yang biasa saja. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dan cara untuk dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada anak – anak.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam upaya mengeksploitasi sebanyak mungkin indera anak adalah multimedia interaktif. Multimedia di sini diartikan sebagai pengintegrasian lebih dari satu media, yaitu berupa teks, gambar, video, suara dan animasi di bawah kendali komputer. Adapun makna

¹ Hidayatullah Priyanto, M. Amarullah Akbar, dan Zaky Rahim. (2008). *Making Educational Animation using Flash*. Bandung: Informatika, hal. 3.

interaktif menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara media dan siswa. Media dapat memberikan *feedback* dan respon kepada siswa.

Multimedia interaktif memiliki kelebihan jika dipahami dalam proses pembelajaran. Multimedia mampu memuat materi yang berisi benda asli dari lingkungan otentik seperti gambar suatu daerah, suara ataupun peristiwa langka yang sulit untuk dihadirkan di dalam kelas. Multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi hambatan tenaga, biaya, ruang dan waktu. Selain itu, dengan kemasan materi yang menarik dan kreatif, multimedia interaktif diharapkan mampu menambah minat dan ketertarikan anak dalam belajar, serta merangsang anak untuk belajar mandiri.

Salah satu pengetahuan umum budaya Indonesia yang mudah untuk dikenalkan kepada anak-anak adalah Batik. Karena batik adalah budaya khas Indonesia yang mendunia serta anak-anak dari kecilpun sudah banyak menggunakan batik terutama pakaian batik. Dengan panjangnya sejarah batik serta banyaknya motif dan corak batik maka diperlukan visualisasi secara dinamis (animasi) dalam penyampainnya, agar anak-anak lebih tertarik dan mudah dalam memahaminya.

Dari berbagai permasalahan diatas maka untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penulis terdorong untuk memuat sebuah Media Pembelajaran dengan *Game* Edukasi Batik Budaya Indonesia sebagai media peningkatan pengetahuan dan daya serap anak, Studi Kasus di TK dan PLAYGROUP KREATIF PRIMAGAMA Cab. Kentungan.

Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan daya serap anak dalam memaksimalkan indera mereka untuk memahami suatu materi atau pelajaran. Dan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses belajar anak di TK. Menurut guru dan penulis, dengan media ini, akan menumbuhkan minat dan pengetahuan anak mengenai budaya umum Indonesia, karena penyampaian materi disajikan dengan multimedia interaktif yang menarik dan evaluasi dengan metode *game* edukasi, sehingga dapat digunakan untuk menguji dan menilai kemampuan anak terhadap penguasaan materi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, maka berikut beberapa rumusan masalah yang akan dipecahkan di TK & PLAYGROUP Kreatif PRIMAGAMA Cab. Kentungan yaitu:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran tentang Batik Budaya Indonesia secara umum sebagai alat meningkatkan pengetahuan anak dalam aspek budaya?
2. Bagaimana menampilkan materi tentang Budaya Indonesia Batik khususnya dengan animasi yang interaktif dan mudah dipahami, sehingga menambah minat belajar pada anak?
3. Bagaimana menampilkan *game* edukasi yang disajikan sebagai bahan evaluasi untuk menilai kemampuan anak dalam menguasai atau menyerap materi?

1.3 Batasan Masalah

Guna memfokuskan pembahasan sesuai fungsi dan penerapannya, ruang lingkup penerapan media pembelajaran dibatasi hanya bagi siswa yang menempuh jenjang pendidikan di TK (4-6 tahun), pendidik dan orang tua anak di TK & PLAYGROUP KREATIF PRIMAGAMA Cab. Kentungan, dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran tentang batik budaya Indonesia.
2. Pembuatan materi singkat tentang sejarah batik Indonesia secara umum, tokoh-tokoh batik Indonesia, dan benda-benda budaya Indonesia
3. Pembuatan *game* edukasi sebagai bahan evaluasi pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan anak mengenai budaya Indonesia.
4. Software utama maupun software pendukung yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5
5. Pembuatan aplikasi pembelajaran yang berupa CD untuk guru agar dapat memberikan materi kepada anak.
6. Pembuatan media pembelajaran yang berupa CD untuk siswa / orang tua siswa agar dapat belajar mandiri sebagai pelengkap bahan ajar di TK.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

Maksud:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai syarat kelulusan program Strata1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tujuan:

1. Membangun Media Pembelajaran tentang Batik Budaya Indonesia sebagai Media Peningkatan Pengetahuan dan Daya Serap Anak, yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di TK & PLAYGROUP KREATIF PRIMAGAMA Cab. Kentungan, ataupun bagi anak yang ingin menggunakan aplikasi ini.
2. Merancang dan membuat *game* edukasi untuk memudahkan guru atau pendidik mengevaluasi untuk menilai sejauh mana kemampuan anak dalam memahami atau menyerap materi.
3. Merancang teori singkat yang interaktif dan mudah dipahami sehingga menambah minat belajar anak.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar dapat diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi yang tepat mengenai Batik Budaya Indonesia, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia. Sistem perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem.

4. Bab IV Pembahasan

Implementasi dan testing sistem

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

1.7 Rencana Kegiatan

Secara garis besar pekerjaan perancangan “MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN GAME EDUKASI BATIK BUDAYA INDONESIA Studi Kasus TK & PLAYGROUP KREATIF PRIMAGAMA Cab. Kentungan” terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	Waktu Kegiat	Bulan			
		Desember	Januari	Februari	Maret
1	Analisis	■			
2	Pengumpulan data	■	■		
3	Design dan rancangan	■	■		
4	Pembuatan Aplikasi		■	■	■
5	Penyusunan laporan				■