

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak pada usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 4 sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap untuk memasuki jenjang Pendidikan lebih lanjut. [1] Sesuai yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia (UU RI) No. 20 tahun 2003 tentang adanya sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menyebutkan bahwa "taman kanak-kanak (TK), Merupakan bentuk Pendidikan pada usia dini jalur formal yang menyelenggarakan Pendidikan bagi untuk anak menginjak umur empat sampai enam tahun yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar". [2] Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting untuk mengembangkan potensi yang di miliki setiap manusia. Agar mendapatkan hasil yang optimal proses dalam belajar harus terorganisasi dengan baik dan melakukan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Taman Kanak-Kanak Sari Asih III yang bertepatan di kabupaten sleman kecamatan depok, Yogyakarta merupakan institusi swasta yang bergerak dibidang Pendidikan. Dalam pembelajaran alternatif proses pembelajaran huruf dan angka yang terjadi di TK Sari Asih III yogyakarta yang umum sampai sekarang masih menggunakan media pembelajaran cetak tanpa menggunakan teknologi melainkan menggunakan alat bantu seperti huruf balok dan buku-buku belajar, [3] Hal tersebut sangat kurang dalam penyampaian pembelajaran kepada murid-murid karena dalam penyampaian materi masih menggunakan media pembelajaran yang manual sehingga anak-anak susah di atur dan kurangnya fokus saat belajar dan terbatasnya dalam belajar membuat guru susah dalam proses mengajar.

Media yang di gunakan saat ini terbilang kurang menarik untuk diajarkan karena masih bersifat konvensional keterbatasan akses untuk pembelajaran itulah menjadi masalah yang terjadi sekarang, Umumnya anak usia 4 sampai 6 tahun cenderung suka bermain dari pada belajar. keterbatasan media pembelajaran menjadi penghalang untuk dalam berpikir kreatif pada anak didiknya. Maka perlu atau sarana yang sesuai dengan tingkat usianya terutama ke pada anak TK mereka cenderung kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang di ajarkan sekarang.

Oleh karena itu, dalam membangun media interaktif membutuhkan metode pengembang perangkat lunak agar bisa berjalan dengan optimal. Perangkat lunak multimedia dengan perangkat lunak klasik menjadi karakteristik berbeda, Karena multimedia merupakan kombinasi dari beberapa elemen seperti teks, gambar, suara, animasi dan video yang dimanipulasi secara digital. Metode digunakan pada penelitian ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Pemilihan metode utama dikarenakan lengkap dan tepat untuk di gunakan sebagai metode dalam merancang sebuah aplikasi media interaktif. Karena memiliki keunggulan dengan metode lainnya, Dan juga tidak harus melakukan berurutan karena tahap tersebut saling bertukar posisi meskipun begitu konsep merupakan hal yang paling utama, Menurut J. Oliver (2018), MDLC merupakan metode pengembangan yang cocok dan mudah dipelajari dalam pengembangan berbasis multimedia.[4]

Berdasarkan dari permasalahan di atas, Maka dari itu penulis membuat sebuah media pembelajaran dengan judul “Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Android Pada TK Sari Asih III” sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan di sukai anak-anak dan tentunya perancangan dari aplikasi media pembelajaran ini diharapkan bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Aplikasi media interaktif merupakan media yang bagus untuk digunakan menjadi metode pembelajaran untuk anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, Maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu “Bagaimana membuat media interaktif pengenalan huruf dan angka berbasis android untuk belajar pada TK Sari Asih III?”

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan permasalahan, maka dari itu untuk membuat aplikasi yang berjudul “ Aplikasi media interaktif pengenalan huruf dan angka berbasis android pada TK Sari Asih III” dibutuhkan beberapa batasan masalah diantaranya:

- a. Materi dan pembelajaran dikhususkan hanya seputar huruf dan angka.
- b. Pembuatan aplikasi media interaktif ini menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0
- c. Ditujukan untuk anak – anak usia dini 4-6 tahun.
- d. Aplikasi yang dihasilkan hanya bisa di gunakan melalui perangkat android.
- e. Aplikasi pengenalan huruf dan angka.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem pada aplikasi multimedia dan tahap-tahapnya dapat saling bertukar posisi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

1.4.2 Tujuan Penelitian

- Memberikan alternatif pembelajaran media interaktif dalam proses belajar supaya mudah di mengerti.
- Menghasilkan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam menghafal atau mengenal huruf dan angka.
- Membuat dan merancang media pembelajaran berupa sebuah video animasi 2D dengan materi pengenalan huruf dan angka.

1.4.3 Manfaat Penelitian

- Mendorong munculnya inovasi baru untuk guru dalam mengajar agar anak – anak menambah semangat dalam belajar.
- Memberikan acuan terhadap anak agar bisa berpikir kreatif.
- Supaya guru dalam menyampaikan pelajaran menjadi acuan agar ke depannya menjadi sarana pembelajaran yang interaktif.

1.5 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 penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang akan di gunakan untuk menyusun untuk laporan akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka,yang di gunakan untuk dalam proses penelitian, aplikasi yang akan di gunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan apa saja kebutuhan dalam membuat aplikasi media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang proses pembuatan dan perancangan aplikasi yang ingin akan dibuat tentang aplikasi yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat, untuk pengujian akhir untuk aplikasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran sebagai acuan dalam untuk menambah kesempurnaan untuk aplikasi agar menjadi lebih baik lagi.

