

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada masa emas dan memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan [1]. Dalam prosesnya, Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi beberapa faktor, antara lain : daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, faktor-faktor tersebut mencakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan yang dapat mengiringi pertumbuhan dan perkembangan tersebut, agar berjalan sebagaimana mestinya. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan bagian bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar dalam pembentukan kerangka pengetahuan, sikap dan keterampilan seorang anak yang berusia 4-6 tahun. Pendidikan anak usia dini juga dapat dikatakan sebagai landasan anak untuk menempuh pendidikan pada jenjang selanjutnya. Pembelajaran yang berlangsung pada anak usia dini baiknya berfokus pada perkembangan anak, hal tersebut bergantung pada pengalaman penting yang didapatkan anak pada saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru memiliki peranan penting dalam menentukan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak didiknya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK PGRI Pabelan 2 dalam pembelajaran pengenalan hewan. Peneliti menemukan adanya ketidak tertarikan anak pada materi yang di sampaikan guru. Dalam proses pembelajaran ini, guru

masih menggunakan media konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. anak-anak terlihat tidak memperhatikan guru, anak tidak fokus terhadap pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual ataupun kelompok, dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar sehingga anak didik akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Selain itu media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan teknologi, atau sering disebut multimedia interaktif, memuat dan terdiri dari kombinasi teks, gambar, suara dan video didalamnya. Sehingga, memungkinkan anak didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Munir [2] antara lain : 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. 2) Pendidik akan lebih kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3) Dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dalam satu kesatuan dan saling mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. 5) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit di terangkan dengan bantuan alat konvensional. 6) Melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Menurut Pujiriyanto [3] kelebihan media interaktif dapat menyajikan multisensori karena bersifat media, ada partisipasi siswa, cocok untuk pembelajaran individu, fleksibilitas memilih menu dan bisa digunakan untuk simulasi.

Ditinjau dari paparan kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran diatas, penulis berasumsi media pembelajaran berbasis mobile dapat digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan tetap memegang teguh pembelajaran yang berpusat kepada anak. Multimedia juga dapat menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran berlangsung lebih

menyenangkan, selain itu pembelajaran dapat berjalan lebih interaktif dan berpusat kepada anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka dirasa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis mobile agar dapat mempermudah guru dalam penyapain materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile ini juga dapat menarik perhatian anak untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu dengan media pembelajaran berbasis mobile, anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan menyentuh hewan tersebut untuk mendengar suranya, hal ini dapat membuat pengalaman yang lebih mendalam dan menarik. Media pembelajaran berbasis mobile juga bisa memberikan umpan balik langsung kepada pengguna dan dapat mendorong anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, msalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan implementasi media pembelajaran pengenalan hewan berbasis mobile?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran pengenalan hewan berbasis mobile? Ditinjau dari kevalidan dan kepraktisannya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dirancang untuk anak-anak usia 4 hingga 6 tahun, bertujuan mengajarkan mereka tentang berbagai jenis hewan ternak dan burung.
2. Media pembelajaran ini akan menyediakan informasi tentang berbagai jenis hewan ternak dan burung serta suara-suara mereka.
3. Media pembelajaran ini berbentuk game edukasi untuk pengenalan hewan yang berbasis Android mobile.

4. Media pembelajaran ini akan dikembangkan sebagai aplikasi yang dapat diakses dan digunakan pada perangkat mobile seperti tablet atau smartphone.
5. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator.
6. Sumber data hewan berasal dari buku referensi ilmiah, jurnal, dan situs web pendidikan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan perancangan dan implementasi media pembelajaran pengenalan hewan berbasis mobile
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran pengenalan hewan berbasis mobile Ditinjau dari kevalidan dan kepraktisannya

1.5 Manfaat Penelitian

2. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini akan menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran matematika.
 - b. Dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran matematika.
3. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Pengembangan media pembelajaran dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
 - 2) Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal ketika peneliti sudah bekerja kelak.
 - b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis mobile dalam menyampaikan materi pembelajaran.
 - 2) Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis mobile.
 - 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis mobile menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien.
- c. Bagi Siswa
- 1) Siswa dapat termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran yang menarik.
 - 2) Membantu siswa untuk belajar secara mandiri di luar proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar kapan saja untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi Sekolah
- 1) Memperoleh gambaran terkait pemanfaatan teknologi terutama penggunaan laboratorium komputer untuk kegiatan pembelajaran secara maksimal.
 - 2) Memberikan alternatif media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
 - 3) Menambah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang menjadi fokus, batasan masalah yang diterapkan, tujuan dari

penelitian, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, dan struktur penyusunan penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini terdiri dari dua subbab, yaitu tinjauan pustaka dan landasan teoritis. Tinjauan pustaka merangkum artikel, jurnal, buku, atau skripsi terkait yang menjadi referensi utama dalam penulisan. Landasan teoritis mencakup konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan langsung dengan masalah yang diangkat dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan kebutuhan sistem serta tahapan pra-produksi yang meliputi konsep ide, penulisan naskah, dan pembuatan storyboard. Penjelasan tentang metodologi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran juga termasuk di sini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penelitian fokus pada tahapan produksi hingga pasca produksi dari media pembelajaran yang dibuat. Di sini dijelaskan secara rinci proses pembuatan media pembelajaran, hasil yang dicapai, serta analisis dan pembahasan terkait hasil tersebut.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup menjadi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil pembahasan dari bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga memuat saran-saran yang diperoleh dari penelitian sebagai arahan untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang yang sama.