

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia dalam sebuah bangsa. Dalam proses pembelajaran anak usia dini terdapat berbagai macam cara yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan media yang cerdas, media cerdas merupakan salah satu unsur agar pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan.

Agar pembelajaran tentang media cerdas semakin diminati oleh anak-anak dapat dilakukan salah satunya adalah dengan cara pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengimplementasikan metode pembelajaran dengan membuat media pembelajaran pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar kemudian untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh objek penulis mengadakan wawancara.

Dan dari diadakannya wawancara dengan pihak objek tersebut, maka penulis diberi kesempatan untuk mengadakan penelitian ditempat tersebut dalam membuat media pembelajaran tentang bangun ruang yang dibuat dengan sederhana yang bertujuan sebagai pembelajaran dan pengenalan bagi anak yang baru belajar bangun ruang sehingga aplikasi ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu pokok masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat media pembelajaran bangun ruang sebagai media bantu belajar pada TK Aisyiyah Karanganyar?

1.3 Batasan Masalah

Dalam permainan mengenai bangun ruang ini pembahasan akan sangat luas, oleh karena itu penulis akan membatasi dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan langsung pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar Jawa Tengah.
2. Pembelajaran berupa permainan bangun ruang ini hanya pengenalan beberapa bangun ruang.
3. Pembelajaran hanya mencakup pembelajaran untuk mengetahui rusuk, sudut, sisi dan tebak-tebakan bangun ruang.
4. Desain bangun ruang hanya dilakukan dengan perspektif.
5. Media pembelajaran dibuat menggunakan Macromedia Director sebagai pembuat aplikasi media interaktif.
6. Permainan ini di rancang secara offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian di lakukan untuk memberikan acuan serta panduan dalam pembuatan sistem, berikut adalah tujuan dari penulis:

1. Menghasilkan aplikasi yang sederhana yang dapat bermanfaat bagi anak usia dini khususnya pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar Jawa Tengah.
2. Membuat aplikasi yang sederhana yang menyenangkan dan di sukai oleh anak-anak sehingga dapat meningkatkan semangat dalam proses belajar.
3. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya bangun ruang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Memperoleh pengertian dan pemahaman secara langsung mengenai permasalahan metode pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak.
 - b. Menambah pengalaman dan menjadi terbiasa dengan permasalahan yang terjadi pada masyarakat.
 - c. Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran, serta mampu memahami penggunaan Macromedia Director secara luas.
2. Bagi Lembaga / Sekolah
 - a. Memanfaatkan dan mengoptimalkan perlengkapan yang sudah ada sehingga membantu dalam pembelajaran agar bisa lebih efektif.
 - b. Memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan khususnya pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar.

3. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa agar lebih memahami bangun ruang dengan mudah.
- b. Dengan adanya media pembelajaran untuk bangun ruang ini anak-anak didik lebih giat dan bersemangat dalam mempelajari materi tentang bangun ruang.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam permainan pembelajaran bangun ruang ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. metode observasi

Yaitu metode dengan mengumpulkan data dari objek dengan cara melakukan pengamatan langsung pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar.

b. metode wawancara

Metode wawancara di lakukan kepada Kepala Sekolah, dan guru sebagai sumber informasi yang dibutuhkan.

c. metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet untuk memberikan informasi yang akurat.

2. Metode Analisis

Metode ini menggunakan metode analisis yaitu dengan cara melihat dan menganalisis proses belajar yang sedang terjadi untuk di pelajari dan akan di kembangkan dengan komputerisasi.

3. Metode Perancangan Aplikasi

Metode perancangan ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi bangun ruang yang sederhana.

4. Metode Uji Coba Aplikasi

Uji coba dilakukan pada TK Aisyiyah Karanganyar yang bertujuan untuk melengkapi penelitian dan dilakukan pengujian pada debug atau eror yang ada pada aplikasi.

5. Metode Kesimpulan

Pada tahap ini adalah bagian akhir pembuatan tugas akhir. Dibuat kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang diperoleh sesuai dengan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut yang telah dikerjakan secara keseluruhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan membagi penulisan dalam bab-bab dan akan di bahas dalam setiap bab, berikut ini adalah pembagian pada setiap bab:

BAB I**PENDAHULUAN**

Pada Bab 1 berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II**LANDASAN TEORI**

Pada Bab 2 Landasan Teori berisikan uraian dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian dari media pembelajaran.

BAB III**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai profil serta kurikulum yang dijalankan oleh taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karanganyar serta memaparkan metode analisis yang digunakan berdasarkan analisis masalah yang ada, hingga penjelasan tentang perancangan dari pembuatan media pembelajaran bangun ruang ini.

BAB IV**IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang pembuatan aplikasi dan cara menjalankan aplikasi ini serta membahas bagaimana melakukan uji coba kepada aplikasi ini terhadap manfaat yang ingin dicapai.

BAB V**PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan tentang uraian kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi agar lebih baik dan dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

