

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UU No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Jenis-jenis pendidikan ada 3 yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan Formal adalah jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah (SMP), Sekolah Atas (SMA) dan Pendidikan Tinggi (Universitas). Pendidikan Non Formal adalah jalur pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur. Pendidikan Informal adalah jenis pendidikan yang berasal dari keluarga dan lingkungan dimana peserta didiknya dapat belajar secara mandiri[1].

Anak usia dini (UU Nomor 20 Tahun 2003) bahwa rentan anak usia dini 0-6 tahun. NAEYC (National Association in Education for Young Children) bahwa rentang anak usia dini berada di rentan 0-8 tahun. Pendidikan usia dini memiliki upaya pembinaan rangsangan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani supaya anak memiliki kesiapan menempati pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14). Jalur formal untuk anak usia 4-6 tahun yaitu Taman Kanak-Kanak(TK), Raudhatul Athfal(RA), Bustanul Athfal(BA), alur non formal meliputi Kelompok Bermain(KB), Taman Penitipan/Pengasuhan Anak(TPA), Bina Keluarga Balita, Pos Pelayanan Terpadu(POSYANDU), jalur in formal keluarga[2]. Dapat di ambil kesimpulan bahwa anak-usia dini memiliki rentan usia 0-6 tahun yang memiliki perkembangan jasmani dan rohani[3].

Untuk menciptakan generasi yang unggul perlu adanya juga peran orang tua, karena potensi tidak akan tumbuh tanpa sendirinya. Beberapa catatan bahwa anak adalah anak, bukan orang dewasa ukuran kecil, mereka juga mempunyai dunia sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain artinya orang tua dapat membiarkan mereka bermain dengan alasan jangan sampai membiarkan bermain

lepas tanpa kontrol yang memadai[4]. Maka di permainan ini perlu adanya juga sebuah peran orang tua baik sebagai pengamat, pengawas, dan pendidik agar tidak keluar jalur yang negatif.

Kebutuhan akan pendidikan anak dalam penggunaan perangkat lunak di bidang pendidikan masih kurang untuk di manfaatkan, rentan usia tersebut anak dapat mendapatkan berbagai informasi tanpa melihat kualitas seberapa penting sebuah informasi, masa emas seorang anak atau di sebut sebagai *golden age* merupakan masa emas dimana perkembangan pada fisik, mental ataupun spiritual[5]. Pentingnya usia dini (bahkan sejak masih di kandungan) terhadap kesehatan jiwa, mental, fisik yang terbawa sampai usia dewasa, di dalam prinsip islam bahwa sebuah proses pendidikan sesungguhnya bisa berlanjut sejalan sejak awal tahun kehidupan manusia hingga akhir hayat[6]. Keberhasilan pendidikan anak usia dini di sekolah sangat mempengaruhi perkembangan pada anak-anak selanjutnya[5]. jika proses pembelajaran pengenalan warna tidak di mulai dari sekarang maka akan sulit untuk mengenal warna di jenjang berikutnya[7].

Teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar atau di sebut dengan warna primer, warna lain di bentuk dari kombinasi warna primer ini. Awalnya mengira bahwa warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau, namun di penelitian lebih lanjut ternyata warna primer di katakan meliputi warna merah (seperti darah), biru (seperti langit/lautan), kuning (seperti kuning telur) ini di kenal sebagai warna pigmen primer di pakai pada dunia seni rupa[8]. Dari berbagai pengertian tersebut kemudian dapat di ambil contoh bahwa warna primer terdapat warna merah, kuning, biru, dan hijau.

Dalam lembaga pendidikan anak usia dini seorang guru profesional harus mampu melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien, guru profesional harus mampu berkompetensi mengelola sistem pembelajaran yang meliputi berbagai komponennya yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, anak yang belajar, model dan metode pembelajaran sumber belajar dan metode pembelajaran, serta evaluasi proses dan hasil pembelajaran. Dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan seni (IPTEKS) menjelaskan proses pembelajaran tidak cukup dengan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran sederhana seperti menampilkan sketsa, gambar, papan, buku,

dan lainnya yang bersifat visual atau konvensional, akan tetapi di perkaya dengan berbagai media modern bersifat elektronik dan audio-visual, seperti handphone ataupun komputer[9].

Media pembelajaran dapat di yakini untuk proses pembelajaran, selain itu alat bantu untuk mempermudah proses penerimaan materi dalam pembelajaran yang disampaikan dan sudah pasti akan mempermudah dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran, hal tersebut di yakini lebih termotivasi dalam penyampaian materi pembahasan[9]. Terdapat beberapa masalah yang timbul adalah pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan adalah metode konvensional yang dimana membuat berlangsung nya belajar mengajar membosankan yaitu hanya mendengarkan metode ceramah, yang membuat pendidik kurang termotivasi dan kasus ini masih sering dijumpai selama proses pembelajaran di saat ini[10]. Anak usia dini sangat penting memiliki sebuah kemampuan pengenalan warna untuk perkembangan otaknya.[3]

Secara umum, manfaat media pada proses belajar & pembelajaran merupakan memperlancar hubungan antara pengajar dengan pendidik sehingga aktivitas pembelajaran akan lebih efektif & efisien.[11]

Oleh sebab itu dengan adanya media pembelajaran pengenalan warna berbasis android ini guna untuk menambah media baru pembelajaran di KB Karima Salama yang sebelumnya pembelajaran mengenai pengenalan warna hanya di pelajari dengan media bantu poster yang menempel pada dinding dan kertas warna yang sehingga materi pengenalan warna cukup sulit untuk di pahami. Maka dalam hal ini peneliti berusaha untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis android yang menarik dan mengajak anak-anak untuk mencoba mengenal warna dengan mudah untuk dipahami, media pembelajaran ini sangat baik untuk anak-anak yang baru memahami tentang warna, guru yang memiliki smartphone bukan barang yang langka untuk dapat di jumpai. Sehingga proses pembelajaran semakin mudah pula dengan adanya teknologi dan untuk model pembelajaran guru cukup mendampingi sekaligus untuk mengajarkan/mendidik siswa untuk memperdalam lagi materi pengenalan warna yang sudah di pelajari selama proses belajar mengajar sebelumnya di KB Karima

Salama. Dalam media pembelajaran ini mengenalkan warna yang di terapkan dengan contoh penerapan pada buah-buahan agar anak mudah mengingat macam warna penerapan pada buah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan paparan latar belakang di atas adalah Pembelajaran pengenalan warna di KB Karima Salama masih menggunakan bantuan poster dinding dan kertas warna, belum adanya pembelajaran interaktif yang berbasis android, maka dari itu akan ditambahkan media baru untuk pembelajaran di KB Karima Salama yang berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih sesuai dan terarah diberikan batasan masalah. Berikut batasan yang akan dibahas pada penelitian ini:

1. Menambahkan media baru untuk pembelajaran di KB Karima Salama yang sebelumnya menggunakan bantuan poster dinding dan kertas warna.
2. Media pembelajaran pengenalan warna yang akan di buat dengan software adobe flash CS6 yang kemudian akan di kembangkan/publish menjadi aplikasi berbasis android.
3. Pembuatan aplikasi android menggunakan bahasa pemrograman Actionscript 3.0.
4. Menggunakan AIR SDK 33.1.1.889 for android, publish support di smartphone versi yang ada di KB Karima Salama.
5. Hanya mencakup materi pengenalan warna untuk KB Karima Salama.
6. Diutamakan untuk anak usia dini umur 4 – 5 tahun di KB Karima Salama.
7. Guru sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran pengenalan warna menggunakan aplikasi berbasis android ini.
8. Penerapan warna pada buah hanya pada merah adalah apel, kuning pisang, biru blueberry, dan hijau semangka.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menambah media baru pembelajaran pengenalan warna di KB Karima Salama yang sebelumnya menggunakan media bantu poster dinding dan kertas warna dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pengenalan warna berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Mempermudah Anak dalam membedakan 4 warna utama yaitu merah, kuning, biru dan hijau.
- b. Memberikan pengetahuan tentang warna sebagai contoh penerapannya pada buah-buahan (apel, pisang, blueberry dan semangka) yang akan di pelajari dan di tampilkan.
- c. Menambah media baru pembelajaran pengenalan warna di KB Karima Salama yang awal nya menggunakan media bantu poster dinding dan kertas warna menjadi berbasis android.
- d. Membuat pembelajaran pengenalan warna agar sesuai yang di harapkan yaitu bisa di gunakan sebagai pembelajaran warna dalam memahami materi dengan cara yang berbeda dari pada yang sebelumnya yaitu belum menggunakan aplikasi berbasis android melainkan dengan cara yang masih biasa.
- e. Menjalin kerjasama antara Universitas Amikom Yogyakarta dengan KB Karima Salama.

1.6 Metode Penelitian

Membahas langkah-langkah yang di laksanakan dalam proses penelitian yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Warna Berbasis Android (Studi Kasus : KB Karima Salama)" adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Warna peneliti menjelaskan mengenai beberapa metode dalam pengumpulan data di antaranya adalah :

1. Metode Wawancara (*Interview Research*)

Metode Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada Ketua KB Karima Salama untuk mendapatkan informasi seputar sistem pembelajaran, kendala apa yang di temui dan harapan terhadap pengembang yang akan di usulkan tersebut.

2. Metode Observasi (*Observation*)

Metode pengumpulan data dengan mendapatkan informasi dari tangan pertama. Dengan cara melakukan pengamatan orang serta lokasi yang akan di lakukan penelitian tersebut.

3. Metode Pustaka (*Literature Review*)

Metode pengumpulan data dengan mengambil bahan-bahan yang membuat dasar-dasar ilmiah (teori) yang akan menjadi acuan dalam analisa data atau pembahasan. Dari beberapa sumber buku, internet dan referensi-referensi yang berkaitan dengan penelitian, serta berbagai referensi dari Jurnal Ilmiah yang terkait dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode dalam memproses data menjadi informasi. Saat melakukan suatu penelitian, kita perlu menganalisis data agar data tersebut mudah dipahami. Analisis data juga diperlukan agar kita mendapatkan solusi atas permasalahan penelitian yang tengah dikerjakan.

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1. Flowchart

Flowchart merupakan langkah-langkah dan keputusan yang di tampilkan dengan diagram untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.

1.6.3.2. Desain Interface Game

Desain Interface merupakan suatu karya untuk gambaran desain atau tampilan awal dalam pembuatan game.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang di gunakan merupakan metode pengembangan *Research and development (R&D)*.

1.6.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang di terapkan adalah pengujian blackbox dan penerimaan oleh user.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang telah digunakan dalam penyusunan skripsi ini, maka dapat di rumuskan sistematika dalam penyusunan untuk mempermudah pemahaman terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan pendahuluan yang akan menjelaskan dasar-dasar dari penulisan penelitian ini. Bab ini berisi latar belakang terkait penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tinjauan dan dasar-dasar sistem mengenai pembuatan media pembelajaran pengenalan warna, yaitu membahas teori-teori yang mendukung sebagai referensi dan literatur dalam proses pengerjaan penelitian ini. Bab ini akan menjelaskan tentang penjelasan teori yang menjadi inti dari daftar pustaka.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan terkait langkah kerja analisa dan rancangan aplikasi yang akan dibangun dan dikembangkan sesuai dengan tujuan awal. Bab ini berisikan mengenai pembuatan media pembelajaran Pengenalan Warna pada KB Karima Salama berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tahapan yang penulis lakukan dalam implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, mengembangkan aplikasi, dan testing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian dan pembuatan sistem terkait pembahasan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan referensi-referensi penulis dalam penyusunan tugas skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan dokumen tambahan pendukung berupa gambar atau screenshot yang merupakan keterangan ataupun permasalahan yang di analisis oleh peneliti, seperti data-data penelitian yang perlu di tampilkan oleh peneliti.