

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PAUD Bintang Mulia merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Kaliwanglu, Kalidadap, Harjobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta. Sekolah Anak Usia Dini (PAUD) sebagai langkah awal anak dalam mengenal dunia pendidikan. Pendidikan yang dilakukan di PAUD dengan usia 2-5 tahun biasanya diawali dengan melatih perkembangan otak dan motorik anak. Salah satu kendala yang dihadapi PAUD bintang mulia adalah kurangnya teknologi yang mendukung minat belajar anak.

Teknologi telah menjadi bagian integral dari semua aspek kehidupan manusia. Para pengajar berinovasi dalam berbagai aspek penyelenggaraan pendidikan, baik itu metode, media dan pengembangan teknologi informasi untuk meminimalisir permasalahan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif [2]. Dalam proses belajar kurangnya penggunaan teknologi membuat anak cepat bosan dengan metode belajar yang menggunakan bahan ajar buku biasa.

Umumnya anak-anak usia dini cenderung suka bermain dari pada belajar. Agar anak usia dini cenderung tertarik untuk belajar maka perlu cara atau sarana yang sesuai dengan tingkat usianya [5]. Salah satu cara yang digunakan agar dapat dikembangkan menjadi pembelajaran menarik bagi anak yaitu media pembelajaran berbasis desktop yang akan disesuaikan dengan pembelajaran seperti pengenalan terhadap huruf, warna dan hewan pada software dan dapat membantu para guru untuk mengajarkan dan memperkenalkan kepada anak.

Berdasarkan masalah yang terjadi, maka peneliti akan membuat inovasi dalam media pembelajaran PAUD Bintang Mulia dengan membuat rancangan media pembelajaran interaktif mengenal huruf, warna dan hewan di software Unity 3D dengan objek di PAUD Bintang Mulia. Metode yang digunakan yaitu *Prototype*. Media pembelajaran dipilih menjadi fokus penelitian dikarenakan media memiliki peran yang penting dalam pencapaian keberhasilan belajar anak-anak. Dengan rancangan ini memberikan warna baru bagi PAUD Bintang Mulia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif mengenal huruf, warna dan hewan dengan unity berbasis desktop?
2. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran interaktif mengenal huruf, warna dan hewan?
3. Apakah media pembelajaran interaktif mengenal huruf, warna dan hewan membantu dalam proses pembelajaran anak usia dini?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada penulis membuat batasan masalah yaitu:

1. Dalam aplikasi yang dibuat, hanya berisi tentang pengenalan huruf, warna dan hewan.
2. Aplikasi ini hanya untuk PAUD Bintang Mulia.
3. Aplikasi yang dibuat hanya teruntuk pengguna desktop.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan skripsi ini sesuai dengan latar belakang, yaitu:

1. Merancang media pembelajaran interaktif dengan unity yang berisi mengenal huruf, warna dan hewan pada PAUD Bintang Mulia.
2. Untuk mengetahui manfaat dari media pembelajaran interaktif mengenal huruf, warna dan hewan di PAUD Bintang Mulia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam aplikasi ini dapat memberikan manfaat:

### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari saat masa perkuliahan.
- b. Dapat meningkatkan ilmu pengetahuan penulis media pembelajaran dengan software unity.
- c. Dapat membantu penelitian lain yang ingin mengangkat tema yang sama.

### 2. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada anak-anak karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis desktop.
- b. Sebagai alat bantu mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3. Bagi Anak-anak

- a. Membantu meningkatkan daya tarik belajar anak-anak.
- b. Memudahkan anak-anak menerima materi pembelajaran.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 1.6 Metode Penelitian

*System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan gambaran dari suatu usaha dalam merancang sistem yang akan selalu bergerak seperti roda, yang melewati beberapa langkah atau tahapan antara lain tahap *investigate*, *analyze*, *desain*, *implementasi* dan *perawatan*. Dan langkah selanjutnya akan kembali pada tahap *investigate* jika dirasakan bahwa sistem yang sudah tidak efisien lagi untuk diterapkan [3]. Gambar 1.1 berikut, menggambarkan tahap siklus kehidupan baru dimulai. Diawali dengan tahap perencanaan [3].



**Gambar 1.1. Metode *System Development Life Cycle* (SDLC)**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Berikut pengumpulan data untuk memperkuat sumber penelitian dan mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran interaktif:

#### **1. Studi Pustaka**

Penelitian ini mempelajari jurnal ilmiah nasional, skripsi dengan tema yang sama dari internet yang menyediakan segala berita informasi tentang penelitian yang dilakukan di google scholar. Sehingga jika mengalami kesulitan bisa mencari jalan keluar.

#### **2. Observasi**

Observasi yang dilakukan dengan mendatangi langsung PAUD Bintang Mulia untuk melihat bagaimana cara belajar anak-anak. Mengamati secara langsung cara belajar murid PAUD Bintang Mulia di Kaliwanglu, Kalidadap, Harjobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta. Sehingga mengetahui kemampuan anak-anak PAUD dalam menerima pembelajaran.

### 3. Kuesioner

Dalam perancangan ini menggunakan metode kuesioner adalah metode SUS dan R & D. metode sus memiliki 10 pertanyaan untuk responden sedangkan metode R & D memiliki skala penilaian diantaranya adalah media, bahasa, dan materi.

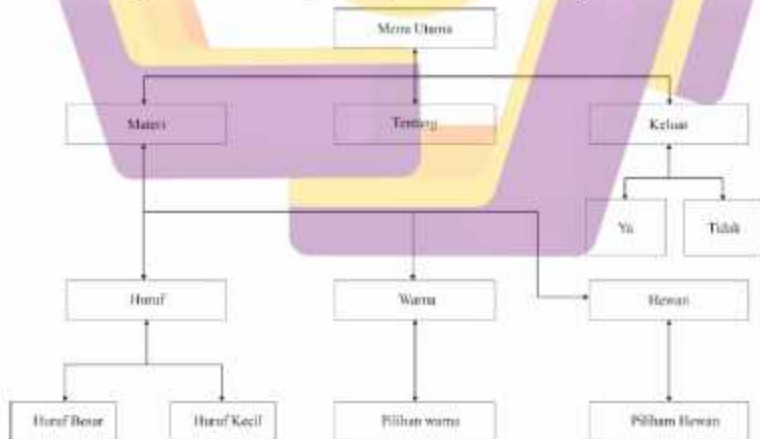
#### 1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam analisis data adalah dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu pengumpulan data-data yang didapatkan, kemudian analisis sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap isi dari media pada pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil analisis akan digunakan untuk mengolah data agar pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diharapkan.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan media pembelajaran interaktif menjelaskan konsep yang sudah dirancang supaya lebih jelas dan perancangan ini memberikan informasi kemudahan dalam penyampaian.

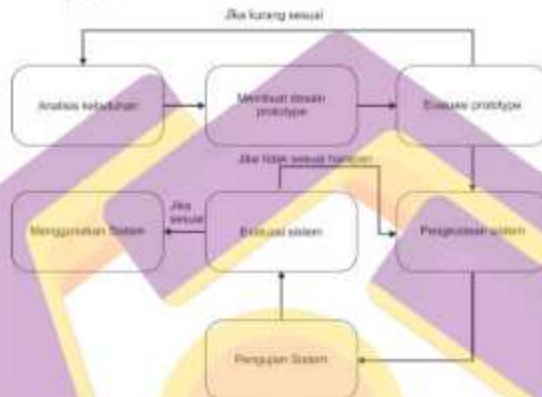
Rancangan sistem media pembelajaran interaktif sebagai berikut:



Gambar 1.2. Struktur Navigasi Hierarki

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan memakai metode *Prototype* pada aplikasi ini memiliki tahap-tahap yaitu Analisis kebutuhan, membuat prototype, evaluasi prototype, mengkodekan sistem, pengujian sistem, evaluasi sistem, dan menggunakan sistem [14].



Gambar 1.3. Metode *Prototype*

#### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang dilakukan adalah menggunakan metode black box testing merupakan pengujian terhadap internal kode pada media pembelajaran interaktif, setelah melakukan testing dengan menggunakan metode black box testing maka mendapatkan hasil pada pembuatan aplikasi.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penulisan skripsi ini, penulis membaginya menjadi beberapa bab sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menggambarkan penelitian penulis yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang mendukung dalam media pembelajaran, penjelasan tentang penelitian yang sudah dilakukan yang lain dan tahap-tahap untuk perancangan sistem.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini akan membahas metode penelitian yang dilakukan peneliti untuk melakukan proses pengumpulan data, analisis data dan metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas hasil dari penelitian tentang rumusan masalah yang terjadi mengenai sistem, analisis sistem dengan hasil akhirnya semua aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal huruf, warna dan hewan pada PAUD Bintang Mulia berbasis desktop.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran dari pelaksanaan semua kegiatan yang dilakukan pihak peneliti, PAUD maupun untuk pihak yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik kedepannya.