

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi di dunia saat ini berkembang sangat pesat. Bahkan penggunaannya menyeluruh pada semua aspek kehidupan. Hal ini dikarenakan kebutuhan teknologi informasi yang semakin tinggi.

Penggunaan teknologi sekarang ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, melainkan digunakan untuk menunjang pekerjaan, dunia pendidikan, bahkan ada yang menggunakannya untuk sekedar memenuhi gaya hidup. Kebutuhan akan teknologi pada saat ini tidak hanya diperuntukkan untuk orang dewasa, tetapi juga untuk anak usia dini usia 4-6 tahun, terutama untuk media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang kian pesat sekarang ini juga dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran terhadap anak-anak dalam hal apapun. Dan dalam tahap ini anak akan lebih mudah mengingat suatu bentuk yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Dalam kehidupan sehari-hari, penerapan *aplikasi media pembelajaran* sangatlah cocok dalam dunia pendidikan khususnya media pembelajaran bagi anak usia dini. Pada anak usia dini mempunyai ketertarikan yang sangat tinggi terhadap apa yang sedang dipelajari pada

lingkungan sekitarnya termasuk dunia TI, akan tetapi banyak orangtua yang kurang menyadari dan memanfaatkan kondisi ini. Apabila dalam media pembelajaran bagi anak usia dini juga diterapkan juga unsur TI di dalamnya, bukan tidak mungkin akan sangat bermanfaat bagi anak-anak karena akan meningkatkan daya serap dalam proses pembelajaran. Dalam hal media pembelajaran bagi anak-anak sebenarnya banyak pengetahuan yang dapat diangkat bagi orang tua maupun tenaga pendidik untuk diajarkan dan diberikan pemahaman khusus untuk anak-anak, misalnya tentang dunia kesehatan dalam hal ini pembelajaran tentang kandungan vitamin dan manfaat di dalam buah-buahan dan sayuran yang dapat anak-anak jumpai dalam kehidupan sehari-hari serta berbagai macam manfaatnya.

Sebelum maraknya peranan multimedia sebagai media pembelajaran, tenaga pendidik/ guru terkadang memberikan penjelasan dan pengenalan buah-buahan secara konvensional dengan menggunakan gambar-gambaran dan menggunakan replika gambaran berupa buah-buahan. Anak-anak dapat terbantu dalam belajar dengan menggunakan tersebut, akan tetapi mereka akan mengalami kesulitan jika mereka harus membaca sendiri dirumah dikarenakan metode tersebut masih mengandalkan guru dalam menjelaskan materi.

Perkembangan teknologi saat ini yang berupa teknologi digital mampu memberikan lima unsur lebih banyak dibandingkan dengan teknik konvensional yaitu adanya suara, animasi, teks, gambar dan video itu sendiri. Dengan memanfaatkan lima unsur tersebut, maka informasi yang diberikan kepada anak dapat disampaikan lebih banyak dan dapat membantu anak untuk belajar sendiri

dirumah. Dari latar belakang tersebut diatas, maka penulis mencoba memanfaatkan teknik interaktif ini dalam membantu anak belajar mengenai materi buah-buahan.

Dari permasalahan tersebut, maka judul yang akan penulis buat adalah “Analisis dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tentang “Pentingnya Buah dan Sayur” untuk Anak Usia Dini pada TK Mekar Siwi”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dapat dirumuskan :

“Bagaimana membuat sebuah Aplikasi Pembelajaran pentingnya buah dan sayur untuk anak usia dini pada TK Mekar Siwi?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dijalankan di *PC/Laptop*.
2. Sasaran pengguna aplikasi ini untuk guru dalam proses pembelajaran/mengajarkan materi pada anak usia dini.
3. Sasaran pengguna aplikasi ini juga teruntuk anak usia dini umur 4-6 tahun di TK Mekar Siwi khususnya kelas B.
4. Sasaran dari metode evaluasi ini adalah dari orangtua siswa/ anak-anak.
5. Aplikasi ini hanya memuat materi tentang pentingnya buah yaitu stroberi, apel, jeruk, alpukat, nanas, mangga, kiwi, durian, pisang,

anggur dan sayuran yaitu tomat, brokoli, cesim, wortel, kangkung, kobis, terong, bayam, lobak, paprika.

6. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS5.5 Professional*.
7. Aplikasi ini diterapkan sebagai pelengkap pembelajaran untuk anak usia dini.
8. Aplikasi ini memuat empat unsur multimedia yaitu gambar, suara, teks, dan animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata-1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama duduk di bangku perkuliahan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membangun sebuah aplikasi pembelajaran pentingnya buah dan sayur untuk anak usia dini.
4. Membantu menyampaikan pengetahuan tentang buah dan sayur seperti warna yang terdapat dalam buah dan sayur serta vitamin yang terkandung di dalamnya.
5. Melengkapi media pembelajaran pentingnya buah dan sayur menggunakan aplikasi pembelajaran dengan unsur tambahan animasi.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, digunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dengan mempelajari literatur, buku atau aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Menggunakan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang diperlukan.

2. Metode Dokumentasi

Melakukan dokumentasi terhadap aktivitas yang terjadi di tempat penelitian untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sebagai perencanaan dan perancangan aplikasi dan desain buah dan sayur agar tidak monoton untuk anak usia dini.

3. Metode Observasi

Pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang akan digunakan peneliti dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

4. Metode *Interview*

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu Kepala TK Mekar Siwi untuk

mendapatkan beberapa informasi yang dibutuhkan. Sebagai narasumber, Ibu Sri Supadmi Ngafiati, S.Pd (Kepala TK Mekar Siwi).

1.5.2 Metode Analisa

Pada metode analisa yang penulis gunakan meliputi :

1. Teknik analisis *SWOT*

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam proses pembuatan media pembelajaran yang akan dibangun nanti.

2. Teknik analisis studi kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

3. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

1.5.3 Metode Produksi

Metode produksi yang digunakan yaitu tahapan pengembangan sistem multimedia yang terdiri dari mendefinisikan naskah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.5.4 Metode Evaluasi

Metode ini digunakan untuk melakukan pengujian pada aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang akan diperbaiki kedepannya. Metode yang digunakan untuk evaluasi atau *testing* yaitu menggunakan metode *black box* dan metode *white box*. Sedangkan metode yang digunakan dalam kuesioner menggunakan metode *likert* yang banyak digunakan dalam riset berupa survei.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah, metode ini dilakukan agar penyusunan laporan skripsi menjadi lebih rapi dan mudah dipahami. Sistematika penulisan tersebut adalah :

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendasari pembahasan rinci tentang konsep pembuatan aplikasi pembelajaran pentingnya buah dan sayur pada TK Mekar Siwi.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan dalam penelitian seperti analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis

kelayakan sistem. Pada bab ini juga akan dilaporkan secara detail mengenai rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan, baik perancangan yang dibangun secara umum ataupun perancangan yang dibangun secara spesifik.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil program yang akan diimplementasikan pada *PC/laptop*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi mengenai kesimpulan tentang ringkasan hasil implementasi dan pengujian serta saran yang berisi tentang usulan-usulan terhadap penyelesaian lebih lanjut dari permasalahan yang dikaji agar hasil yang dicapai bisa lebih baik.

Daftar Pustaka

Isi daftar pustaka adalah daftar buku-buku ataupun *e-book* yang menjadi referensi dalam pembuatan skripsi.