

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti dari detik demi detik sejak manusia lahir sampai mati. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya juga lingkungannya. sebab itu pendidikan anak-anak sangat penting, karena perkembangan anak pada masa ini berada pada masa aktif. Pendidikan harus sudah mulai diberikan kepada anak-anak sejak dini, baik secara formal maupun informal. pendidikan informal diberikan di rumah yaitu bagaimana anak bisa mengenal kata-kata. sedangkan pendidikan formal, di dapat di sekolah bagaimana anak mengenal huruf, angka, warna, buah-buahan, huruf Hijaiyah, hewan, bentuk, penjumlahan dan pengurangan, panca indera, benda-benda langit, tata cara wudhu dan sholat. Dengan pendidikan yang benar anak-anak mudah berinteraksi dengan lingkungan.

Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dengan menggunakan media cenderung lebih menarik dibandingkan yang tak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran atau indera bantu untuk memudahkan penerimaan pesan antara Guru atau Orangtua pada anak. Menggunakan media pembelajaran, seorang anak akan lebih termotivasi dalam mengikuti suatu proses pembelajaran (Wisnumurti & Sri Rahayu, 2019).

Berdasarkan observasi penelitian pada proses belajar mengajar anak di TK Tunas Melati Bandar Lampung, secara keseluruhan dari proses pembelajaran terlihat baik akan tetapi masih ada yang belum terlalu pandai mengeja serta belum terlalu menguasai penjumlahan dan pengurangan. Serta pada saat guru menerangkan memerlukan waktu yang cukup lama untuk menggambarkan materi yang di ajarkan seperti bentuk kendaraan, hewan,

panca indera dan lain-lain. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efisien, baru dan menarik serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan peranan teknologi komputer dalam hal ini adalah sebuah aplikasi dengan tujuan untuk memudahkan anak dalam memahami pembelajaran serta anak akan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah dan juga dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dari permasalahan tersebut, muncul sebuah gagasan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran guna membantu proses belajar-mengajar. Aplikasi Media pembelajaran ini akan berisi materi-materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, dan video guna menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, selain materi pembelajaran aplikasi ini menyediakan quis untuk menguji kephahaman siswa dan juga terdapat game sebagai hiburan. Aplikasi ini juga akan dibuat berbasis *Android* agar dapat digunakan oleh siswa tidak hanya di sekolah namun juga dijadikan sebagai media alternatif untuk kegiatan belajar di rumah dan juga aplikasi ini akan berbasis *Dekstop* untuk sekolah agar dapat menyimpan hasil quis yang dikerjakan siswa ke dalam database. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi-materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik minat siswa untuk belajar ?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi “Kids Learn & Play” sebagai media pembelajaran interaktif ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Survei hanya dilakukan di Taman Kanak-kanak Tunas Melati Kecamatan Kedaton, Bandar Lampung
2. Media pembelajaran yang dibuat berupa aplikasi "Kids Learn & Play" berbasis *Desktop* dan *Android*
3. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* yang di dalamnya terdapat materi tentang pengenalan huruf, angka, warna, buah-buahan, huruf Hijaiyah, hewan, bentuk, penjumlahan dan pengurangan, panca indera, benda-benda langit, tata cara wudhu dan sholat. Juga terdapat Quis dan Game.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Membuat media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 untuk siswa Taman Kanak-kanak Tunas Melati
2. Memberikan suatu alternatif system pengajar yang efektif, efisien dan menarik
3. Membangkitkan dan menambah motivasi belajar siswa

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar-mengajar
 - b. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar
 - c. Memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru

2. Bagi guru

Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran

3. Bagi sekolah
 - a. Menambah variasi media penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dikelas maupun secara individu
 - b. Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam penyajian materi untuk beralih dari metode konvensional.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang digunakan sebagai penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian berupa tampilan program serta pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari pembahasan tentang penelitian dan saran-saran untuk keberlanjutan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

