

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman kanak-kanak Mawar merupakan jenjang pendidikan anak usia dini atau usia 6 tahun sampai ke bawahnya dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum taman kanak-kanak ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak atau murid di TK Mawar biasanya mendapatkan informasi tentang pembelajaran angka, abjad dan warna hanya dari sekolah dan orangtua masing-masing murid saja, hal itu membuat kurang cepatnya pemahaman anak dalam mengingat setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru dan orangtua. Faktor lain yang menjadi masalah bagi studi kasus atau pengguna adalah pada TK Mawar sistem pengajaran guru masih menggunakan papan tulis sebagai alat penyampaian materi atau pengenalan angka dan abjad juga warna, akibatnya ada murid yang memperhatikan guru atau ada juga murid yang kurang tertarik dengan cara mengajar yang digunakan oleh guru.

Yang menjadi masalah lainnya di studi kasus adalah tersedianya komputer di taman kanak-kanak tetapi kurangnya aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan pembelajaran anak, aplikasi yang sudah ada biasanya hanya sebuah aplikasi pengenalan angka dari 0-10 saja dan tidak dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran yang ada dalam aplikasi. Permasalahan lain timbul ialah biasanya bahasa yang ditampilkan dalam aplikasi hanya satu bahasa yaitu bahasa Indonesia, serta kurang baik dan jelas penyampaian materi yang dikeluarkan aplikasi.

Dari permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam melakukan proses pengenalan angka, abjad dan warna, membantu dalam meningkatkan minat pembelajaran anak dengan membuat aplikasi yang lebih

menarik dan membuat alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman murid terhadap pembelajaran, menyediakan pelayanan pembelajaran dalam dua bahasa yaitu bahasa *English* dan Indonesia, dan memberikan suara narasi angka, abjad dan warna yang lebih jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan media pembelajaran pengenalan angka, abjad dan warna untuk murid?
2. Bagaimana menyediakan alat bantu evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan murid terhadap pengenalan angka, abjad dan warna?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran yang membantu murid menguasai penggunaan bahasa lain?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka dibuatlah tujuan sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran berupa teks, gambar dan suara mengenai pengenalan angka, abjad dan warna untuk murid.
2. Menyediakan menu *game* & latihan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pada murid.
3. Menyediakan fitur dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan *English* untuk membantu proses pembelajaran murid.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis multimedia ini hanya diterapkan pada lingkungan desktop.
2. Aplikasi ini hanya mencakup pengenalan angka, abjad dan warna saja.

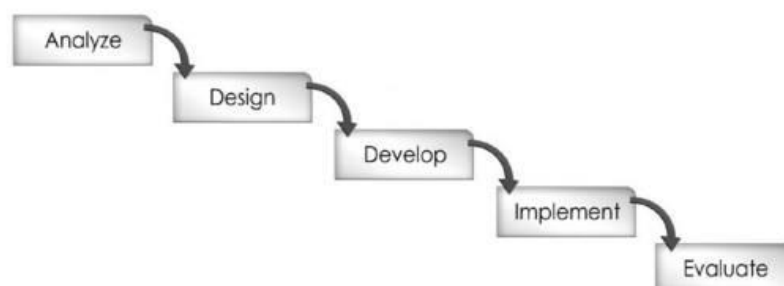
3. Aplikasi ini mengacu pada Kurikulum 2009 Pendidikan Anak Usia Dini.

1.5 Definisi Operasional

Alat bantu pengenalan angka, abjad dan warna bagi murid di TK Mawar berbasis multimedia adalah aplikasi yang dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan materi kepada murid dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan alat bantu ini dapat menghadirkan suasana belajar yang menarik, karena dikombinasikan dengan gambar, animasi dan suara.

Aplikasi menyajikan materi mengenai pengenalan angka, pengenalan abjad, memudahkan untuk menyebutkan angka, abjad dan warna melalui suara narasi, membantu untuk mengenal angka, abjad dan warna dalam bahasa lain yaitu *English*. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *software Adobe Flash* yang dijalankan pada desktop, aplikasi pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman murid, semangat belajar murid, meningkatkan keinginan lebih dalam mempelajari pengenalan angka, abjad dan warna. Diharapkan juga dapat menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

1.6 Metode Pengerjaan



Gambar 1- 1 Model Desain Pembelajaran ADDIE [1]

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah Proyek Akhir ini yaitu dengan Model *Analyze, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Alasan memilih metode pengerjaan ADDIE adalah agar aplikasi nantinya bisa sesuai dengan kebutuhan *user*, selain itu metode ini juga dikhususkan untuk pembuatan *e-learning*. Dimana proses pengerjaannya terbagi menjadi berikut:

1. *Analysis*

Menganalisis kebutuhan kerja dari permasalahan yang sudah didapat dengan melakukan wawancara kepada guru dengan mengajukan beberapa pertanyaan, wawancara digunakan sebagai dasar untuk membangun aplikasi.

2. *Design*

Pada tahap ini dibuatlah sebuah storyboard yang berguna sebagai gambaran terhadap aplikasi yang akan dihasilkan.

3. *Development*

Pada tahap ini akan dilakukan pembangunan aplikasi sesuai dengan storyboard. Pembangunan aplikasi menggunakan *tools-tools* seperti *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, *Adobe Audition* dan *Adobe Flash*.

4. *Implement*

Pada tahap implement aplikasi yang sudah di isi dengan materi, suara dan animasi akan digunakan oleh pengguna. Tujuan implement ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan.

5. *Evaluation*

Pada tahap ini akan ditarik kesimpulan apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai tujuan atau tidak. Pada tahap ini untuk mendapatkan jawaban, digunakanlah kuisisioner sebagai solusi. Kuisisioner diberikan kepada murid yang sudah menggunakan aplikasi ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Periode November 2016 – Mei 2017																											
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Analisis	■	■	■	■																								
a. Wawancara & Penyebaran Kuesioner	■	■	■	■																								
b. Analisis Hasil wawancara	■	■	■	■																								
c. Perbandingan Aplikasi Sejenis	■	■	■	■																								
2. Desain					■	■	■	■	■	■	■	■																
a. Flwmap					■	■	■	■	■	■	■	■																
b. Usecase Diagram					■	■	■	■	■	■	■	■																
c. Skenario Diagram					■	■	■	■	■	■	■	■																
d. ERD					■	■	■	■	■	■	■	■																
e. Story Board					■	■	■	■	■	■	■	■																
3. Develop													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4. Implement																									■	■		
5. Evaluation																											■	■