

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

TK DHIYA'ULHAQ merupakan salah satu lembaga yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dengan menggunakan metode pembelajaran belajar dan bermain bersama guru, dimana anak – anak bermain bersama dan belajar menggunakan alat – alat bermain seperti kartu, bermain puzzle, menyusun balok dan lain – lain sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan mengembangkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru TK DHIYA'ULHAQ dapat diperoleh bahwa motorik

halus merupakan bagian yang berhubungan dengan tangan yaitu mulai dari pergelangan tangan hingga ujung jari yang bertujuan agar anak – anak dapat melatih kelenturan tangan dan tidak kaku. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber di TK DHIYA'ULHAQ guru menyampaikan materi dengan menjelaskan didepan anak sambil memberikan contoh tentang materi motorik halus dan itu membuat beberapa guru harus memikirkan cara untuk menyampaikan materi dikarenakan minimnya fasilitas atau media yang ada pada TK yang dapat mempermudah guru untuk menerangkan materi kepada PAUD, sehingga beberapa anak – anak yang mendengarkan menjadi bosan dan tidak bersemangat dalam belajar, dan pada akhirnya akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi guru dalam menerangkan materi motorik halus dan juga sebagai media bermain anak sehingga dapat membuat anak – anak termotivasi dalam belajar dan tidak mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diusulkan untuk membangun sebuah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Media Pembelajaran ini memanfaatkan berbagai media berupa audio, animasi, gambar, dan musik yang menyajikan materi mengenai motorik halus dan disertai beberapa permainan untuk

menghibur anak – anak. Maka dibuatlah metode pembelajaran dengan menggunakan konsep konten multimedia yang berjudul Aplikasi Pembelajaran dan Permainan Untuk PAUD yang diharapkan mampu memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi motorik halus sehingga tidak mengganggu jalannya proses belajar mengajar dan juga sebagai media bermain anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, dapat diperoleh beberapa rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Bagaimana menyediakan media yang mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi motorik halus kepada PAUD?
2. Bagaimana menyediakan media yang mampu menjadi sarana belajar dan bermain PAUD ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dapat di diperoleh tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi multimedia yang mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi lebih interaktif tentang motorik halus kepada anak – anak.
2. Membangun aplikasi multimedia sebagai media belajar dan bermain anak – anak.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi di dikerjakan dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dengan menggunakan bahasa *ActionScript 2.0* berbasis *desktop*.
2. Aplikasi ini hanya membahas materi tentang motorik halus yang di tujukan untuk TK DHIYA'ULHAQ yang ada pada silabus atau kurikulumnya. Dimana

materinya terdapat 7 materi tetapi yang disediakan hanya 3 yaitu meniru bentuk, menempel gambar, mewarnai.

3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh guru pengajar paud dan anak usia 4 sampai 5 tahun.
4. Pada tahap mengerjakan aplikasi ini hanya sampai pada tahap implementasi dengan metode ADDIE.
5. Permainan yang disediakan hanya tiga yaitu mewarnai, *puzzle*, dan mencocokkan gambar.

1.5 Definisi Operasional

Aplkasi Pembelajaran dan Permainan merupakan perantara untuk membantu guru dalam menyampaikan materi PAUD yang ada di silabus berupa meniru bentuk, menjiplak, membuat garis, menempel gambar kepada anak PAUD dan juga dilengkapi beberapa permainan untuk menghibur anak.

Aplikasi ini memiliki fitur materi yang dimana materinya berupa simulasi meniru bentuk, simulasi menempel gambar, dan simulasi mewarnai yang disampaikan secara interaktif menggunakan animasi dan suara, serta di sediakan menu permainan untuk anak PAUD berupa permainan menyusun puzzle, mencocokkan gambar, dan mewarnai yang berfungsi sebagai media bermain dan belajar anak sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran dan Permainan ini diharapkan mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi kepada anak – anak dan juga sebagai media belalajar dan bermain anak.

Pengguna aplikasi ini adalah guru dan anak PAUD TK DHIYA'ULHAQ. Aplikasi ini dapat dimainkan pada laptop dan komputer.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE. Dengan metode ini pengembangan dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses

pembuatan media pembelajaran. Dengan metode ini diharapkan media bisa sesuai dengan kebutuhan pengguna [1].



Gambar 1- 1 Metode Pengerjaan ADDIE

Berikut ini kegiatan pada setiap tahap pengembangan metode ADDIE, yaitu:

1. *Analysis*

Analisis merupakan tahapan awal dalam pembangunan permainan ini. Pada tahapan ini dilakukan wawancara kepada guru TK untuk mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, tujuan belajar, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran sesuai dengan hasil survey langsung di TK DHIYA'ULHAQ. Menyebarkan kuisisioner kepada guru untuk mengidentifikasi game yang sesuai dengan sasaran peserta didik, sehingga didapatkan data-data yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi permainan ini. Yang akan digunakan untuk pembuatan desain dan fungsional aplikasi.

2. *Design*

Design (Desain) merupakan tahap setelah proses analisis di mana tahap ini adalah tindak lanjut atau kegiatan inti dari langkah analisis. Pada tahapan ini dibuatlah rancangan storyboard *game* berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahapan analisis. Desain dibuat dengan menggunakan *Software* Adobe Photoshop CS6, pada tahap ini desain system akan dibuat, terutama untuk tampilan antarmuka game. Misalnya posisi tombol, warna *background* dan lainnya.

3. *Development*

Development atau tahap pengembangan, dimana desain yang sudah tersusun atau sudah terbuat kemudian ditindak lanjuti prosesnya melalui uji coba. Pada tahapan ini akan dimulai membuat aplikasi *game* dengan menggunakan *software* Adobe

Flash CS6. Pada tahapan ini mengacu pada hasil analisis dan desain, sehingga game yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. *Implementation*

Pada tahap Implementation akan dilakukan pengujian game ke TK DHIYA'ULHAQ. Pengujian dilakukan oleh guru dan anak dengan cara guru menyampaikan materi.

6. *Evaluate.*

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan apa saja yg terdapat pada aplikasi ini. Tetapi pada tahap pembuatan aplikasi ini hanya akan dilakukan sampai tahap implementasi saja.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan untuk pembuatan Proyek Akhir secara detail bisa dilihat dari tabel 1.1:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Nov - 2016	Des - 2016	Jan - 2017	Feb - 2017	Mar - 2017	Apr - 2017	Mei - 2017
Analisis Kebutuhan - Wawancara - Observasi - Kuisisioner	■	■	■				
Desain Sistem - Flow Map - Story Board		■	■	■	■		
Pengkodean					■	■	
Pengujian - Blackbox Testing - Usability Testing							■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■