

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini atau yang sering disingkat PAUD adalah salah satu hal penting untuk membekali anak dalam menghadapi perkembangan masa depan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Di lembaga pendidikan anak usia dini, anak-anak sudah diajarkan dasar-dasar cara belajar. Kegiatan belajar di PAUD sangat membutuhkan metode belajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan belajar anak didik[1].

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa yang dimaksud pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada Lembaga PAUD Ebenhaezer, memiliki kegiatan pembelajaran untuk anak usia 3-6 tahun, yang mana dikelompokkan menjadi dua kelas. Kelas A untuk anak yang berusia 3-4 tahun sedangkan kelas B untuk anak yang berusia 5-6 tahun. Kegiatan tersebut merupakan bagian penting dari lembaga PAUD dalam menjangkau pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Namun pada lembaga PAUD tersebut ,

upaya memfasilitasi kegiatan belajar sangatlah minim. Hanya dengan menggunakan alat peraga, buku bergambar dan papan tulis sebagai media yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Materi pelajaran yang disampaikan pada saat kegiatan belajar sangat variatif, yakni mengenal alphabet, pengenalan warna, pengenalan buah dan pengenalan hewan dan tumbuhan. Sedangkan pembelajaran untuk pengenalan suara hewan hampir tidak ada karena anak-anak masih menggunakan media buku sehingga pengenalan jenis-jenis hewan hanya lewat gambar dan anak-anak tidak dapat membedakan suara hewan yang satu dengan yang lainnya. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kelas B, karena siswa pada kelas B dianggap sudah mengerti untuk mempelajari suara hewan.

Ada juga Andri (2012) melakukan penelitian tentang hewan dan habitatnya menggunakan multimedia dengan judulnya “Aplikasi Ensiklopedia Pengenalan Hewan dan Habitat”, namun aplikasi ini belum memiliki test dan permainan yang mendukung ketertarikan anak-anak dalam mempelajari pengenalan suara hewan[2].

Merujuk pada permasalahan di atas maka judul penelitian ini adalah “APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SUARA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA” yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan penyampaian materi agar suasana belajar menjadi menyenangkan bagi anak didik PAUD Ebenhaezer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut;

Bagaimana membuat sebuah aplikasi Pembelajaran pengenalan suara hewan berbasis multimedia sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu anak PAUD Ebenhezer sebagai alat peraga untuk pengenalan suara hewan?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk tidak mempersempit areal pembahasan maka dibuat Pembahasan sebagai berikut:

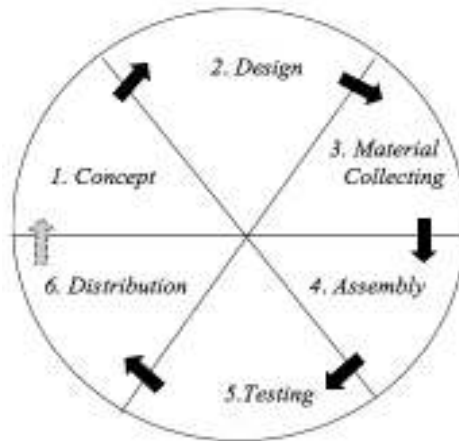
1. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini berisi materi tentang pengenalan suara hewan pada anak PAUD Ebenhaezer.
2. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini dapat dimanfaatkan di PAUD Ebenhaezer untuk perkembangan pembelajaran dan dibatasi untuk anak didik usia 3-6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia yang dapat membantu anak-anak Paud Ebenhezer dapat mempelajari mengenal suara hewan.

1.5 Metode penelitian

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi[3].



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia[3].

1. Konsep.

a. Studi Lapangan (Observasi)

Studi lapangan merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan survei langsung ke instansi yang terkait yaitu Pendidikan Anak Usia Dini Paud Ebenhaezer untuk mendapatkan informasi dan data penting yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang dibahas sehingga diketahui dengan jelas dan benar.

b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode yang dilakukan sebagai penunjang dalam melengkapi teori dan materi melalui

pembacaan literatur dan sumber data lainnya sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

c. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan langsung dengan tujuan- tujuan tertentu dengan format tanya jawab.

2. Desain

Desain adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur *program*, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk *program*. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan material dan pembuatan, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

3. Pengumpulan Material

Pengumpulan material adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar-gambar yang disesuaikan dengan isi cerita, *background* yang mendukung, animasi kartun, *audio*, dan lain-lain yang dapat diedit langsung menggunakan *Adobe Photoshop* atau diunduh secara gratis melalui situs-situs yang terkait.

4. Pembuatan

Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain seperti *storyboard*. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti *Macromedia Director MX 2004*, *Adobe Audition 1.5* atau produk *open source* lainnya baik yang gratis maupun berbayar. Perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :

- i. *Macromedia Director MX 2004 software* yang berfungsi menyatukan berbagai media, seperti *image* (citra gambar), animasi, *video*, *audio*, dan *text* untuk membuat sebuah presentasi yang lazim yang disebut multimedia.
- ii. *Application Programming Interfaces (APIs)*. Bahasa pemograman ini adalah bahasa pemograman yang telah disediakan oleh *Macromedia Director MX 2004*.
- iii. *Adobe Photoshop CS 6* yang merupakan *software* yang berfungsi sebagai *image editor* atau memodifikasi foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun.
- iv. *Adobe Audition CS 6* yang merupakan salah satu *tools* profesional yang digunakan untuk pengolahan *file* multimedia terutama *file audio*. Dengan *Adobe Audition file audio* bisa diolah sesuai kebutuhan dengan berbagai bentuk dan format.

5. Pengujian

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/*program* dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Disini pengujian yang dipakai adalah pengujian *black box* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-*coding* -an.

6. Distribusi

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan permainan, mulai dari teori mengenai permainan, algoritma yang digunakan sampai teori

yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat permainan ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Analisis Hasil dan Pengujian

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi permainan yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.