

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di Indonesia seluruhnya diatur di dalam Undang-Undang. Begitupun dengan proses pembelajaran bagi anak usia dini. Peraturan perundang-undangan yang mengatur proses pembelajaran tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Dimana Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) 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 penelitian ini penulis memfokuskan pada tema diri sendiri. Tema Diri Sendiri merupakan salah satu tema yang digunakan pada setiap sekolah terutama TK Kartika II Metro. Tema Diri Sendiri merupakan implementasi dari KI-3 KD 3.6-3.11 Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini 2 salinan lampiran I, KI-3, KD 3.1 - 3.11. Menyebutkan KI-3: Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan

mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. Kemudian KD 3.1-3.11 menyebutkan : 3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 3.4. Mengetahui cara hidup sehat 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll) 3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

Dalam Pelaksanaan tema pembelajaran diimplementasikan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh tenaga pengajar. Dunia Pendidikan tak lepas dari adanya proses pembelajaran yang terjadi baik didalam maupun di luar kelas. Menurut (Mulyono, Wekke 2018), pada prosesnya pembelajaran memerlukan suatu dukungan dari lingkungan yang dapat membuat proses pembelajaran memiliki kualitas yang baik. Pembelajaran mandiri adalah kunci utama. Jika tenaga pengajar menyediakan lingkungan dan peralatan yang baik untuk pelatihan mandiri, anak-anak kecil pun akan menjadi pendidik mandiri yang antusias sepanjang hidupnya.

Pendidik dan semua orang yang terlibat dalam pengambilan keputusan di dunia pendidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan lingkungan sosial

yang memperkuat aspek teknologi. Sehingga dengan kemudahan teknologi yang dengan mudah bisa diakses oleh peserta didik akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Tentunya dalam hal ini diharuskan adanya control yang maksimal dari pendidik, tenaga kependidikan dan orang tua di rumah terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir penggunaan media teknologi untuk hal-hal yang tidak berguna bahkan cenderung memiliki dampak yang negative untuk dunia pendidikan. (Iswanto, Yun 2016 : 7-24).

Di era ini salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan cara menerapkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga mampu menimbulkan kecintaan anak terhadap aktivitas belajar. Dengan adanya hal tersebut maka penyampaian materi oleh tenaga pengajar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Penggabungan antara materi pembelajaran, nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya serta latihan materi dalam satu teknologi pembelajaran.

Anak-anak yang hidup di era global ini dihadapkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya media informasi. Mereka dalam berbagai kesempatan mendapatkan informasi yang begitu melimpah, baik melalui radio, TV, VCD/DVD, internet maupun berbagai media cetak. Strategi, metode dan media pembelajaran setiap saat terus bertambah (Printina, B. I. 2017 : 57-67). Hal ini tentu menjadi tugas bagi dunia pendidikan untuk mampu mendidik peserta didik guna memiliki kemampuan

yang dibutuhkan mereka untuk menaklukkan persaingan di era moderen ini (Triyono, 2017) .Untuk mengantisipasi berbagai perubahan dan tuntutan tersebut, maka orang tua, guru maupun siapapun yang memiliki tugas terkait dengan pembinaan dan pendidikan anak harus memeperkenalkan model learning revolution, yaitu revolusi cara belajar cepat pada anak-anak (Waluyo, M. E. 2017).

Pada TK Kartika II Metro sendiri proses penyampaian materi pembelajaran oleh tenaga pengajar kepada peserta didik hanya menggunakan media buku dengan metode ceramah. Dimana dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang jenuh dan kurang konsentrasi apalagi anak usia dini yang memiliki pola belajar sambil bermain. Media lain yang juga digunakan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan alat peraga pembelajaran seperti papan tulis, miniature, poster-poster pembelajaran dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran yang ada memang sudah cukup menunjang proses pembelajaran disekolah tetapi seiring perkembangan teknologi pihak TK Kartika II memerlukan media pembelajaran baru yang menyesuaikan perkembangan zaman sekarang. Dalam hasil wawancara peneliti dengan pihak sekolah mereka menyampaikan pembelajaran menggunakan media teknologi sangat ditunggu dan didambakan oleh para tenaga pengajar namun keterbatasan tenaga dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor mengapa TK Kartika II Metro belum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Atas dasar uraian diatas akan dirancang sebuah aplikasi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu tenaga pengajar menciptakan proses pembelajaran

yang menarik bagi peserta didik sehingga mampu mencapai tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini dengan pembelajaran dasar. Dengan judul penelitian “Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama dan Fungsi Anggota Tubuh Serta Cara Menjaga Kesehatan Anggota Tubuh Bagi Anak Usia Dini”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang penulis jelaskan diatas, maka permasalahan yang dikemukakan yaitu :

1. Bagaimana membangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama dan Fungsi Anggota Tubuh Serta Cara Menjaga Kesehatan Anggota Tubuh Bagi Anak Usia Dini ?
2. Bagaimana kelayakan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama dan Fungsi Anggota Tubuh Serta Cara Menjaga Kesehatan Anggota Tubuh Bagi Anak Usia Dini sebagai media pembelajaran berbasis teknologi ?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan aplikasi pembelajaran pengenalan nama dan fungsi anggota tubuh serta cara menjaga kesehatan tubuh bagi anak usia dini berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran dikelas ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dipergunakan bagi anak pada Pendidikan Usia Dini.
2. Materi yang dibahas :
 - a. Pengenalan nama anggota tubuh.
 - b. Fungsi beberapa anggota tubuh.
 - c. Cara menjaga kesehatan anggota tubuh.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama Dan Fungsi Anggota Tubuh Serta Cara Menjaga Kesehatan Anggota tubuh bagi Anak Usia Dini.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran baru berbasis teknologi di TK Kartika II Metro.
3. Mengetahui hasil penggunaan aplikasi pembelajaran pada proses belajar mengajar di TK Kartika II Metro.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi tenaga pengajar
Mampu melaksanakan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran berupa aplikasi.
2. Bagi peserta didik
Mengetahui dengan detail anggota tubuh serta tata cara menjaga kesehatan anggota tubuh.
3. Bagi penulis
Menambah wawasan dengan menerapkan langsung penggunaan Macromedia Flash 8 dalam pembuatan aplikasi pembelajaran.