

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak pada era sekarang telah dihadapkan pada banyak teknologi yang ada di lingkungan sekitar, diantaranya adalah handphone, televisi, dan computer. Teknologi dan media adalah alat yang efektif hanya bila digunakan dengan tepat dan bijak (Naeyc & Center, 2012). Menggunakan video dalam pendidikan oleh guru dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menerapkan pengetahuan. Namun, video tidak efektif dalam dirinya sendiri. Untuk menjadi berguna, itu harus tertanam dalam konteks pembelajaran yang tepat (Blomberg et al., 2013).

Menurut (Rahma & Tresnawati, 2016) Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini seperti kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Banyak cara yang dapat dilakukan agar anak dapat lebih termotivasi dalam belajar yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang lebih menarik salah satu caranya dalam bentuk permainan atau game menggunakan *platform android* dengan konsep belajar sambil bermain. Dalam proses belajar terutama bagi anak adalah pembelajaran yang melahirkan suasana menyenangkan. Gambar-gambar dan suara yang muncul akan membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang pembelajaran pada anak (Dewantik H et al., 2010). Dalam pembelajaran yang melibatkan media dalam proses pembelajarannya tentu harus mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak. Pada umumnya anak-anak memiliki cara belajar yang berbeda. Cara belajar tersebut dapat bersifat visual, auditor maupun kinestetik. Namun pada kenyataanya

banyak anak-anak memilih metode pembelajaran menggunakan multimedia karena dirasa lebih mudah dipahami serta menarik (Halidah, 2014).

Dari uraian latar belakang diatas maka dalam penelitian ini di buat media pembelajaran untuk sebuah sekolah Taman Kanak-kanak YUSTIKARINI yang ada dirajabasa Kota Bandar Lampung. Salah satu kurikulum dalam pendidikan Taman Kanak-kanak tersebut adalah pengenalan alat musik. Untuk mengenalkan alat musik dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat mencakup aspek-aspek perkembangan anak maka diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis Android. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan efektifitas siswa dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengenalkan alat musik kepada anak taman kanak-kanak dengan alat bantu berupa aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* ?

1.3 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka ditetapkan batasan masalah yaitu :

1. Aplikasi beroperasi pada perangkat *mobile* dengan *platform Android*.
2. Aplikasi ini diperuntukan bagi anak-anak usia 4-6.
3. Membangun aplikasi media pembelajaran.
4. Aplikasi ini menampilkan pengenalan alat musik drum tenor, xylophone dan pianika.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengenalkan alat musik menggunakan aplikasi berbasis *android* dengan metode belajar sambil bermain.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah Aplikasi yang dibangun mampu memberikan informasi dalam pengenalan alat musik serta dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan guru atau dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan judul tugas akhir ini.

2. Pengamatan (*Observation*)

Penulis mengadakan pengamatan secara langsung kesekolah dan melakukan pencatatan atas kejadian yang terjadi untuk memperoleh data dan informasi mengenai gambaran keadaan sekolah yang sebenarnya.

3. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan atau data yang diperlukan melalui sumber-sumber pustaka, buku-buku referensi sebagai bahan landasan teori tugas akhir studi.

1.7 Sistematis Penulisan

Sistematis Penulisan yang digunakan dalam bahas penulisan Laporan Akhir ini dibuat dalam bentuk laporan penulisan yang sistematis dengan urutan penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusunan laporan akhir studi, metode pengumpulan data, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori tentang teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik, *Multimedia Development Life Cycle*, *UML*, *adobe flash cs6*. Materi yang diambil dapat merupakan pengertian dasar teori dari masalah yang sedang dikaji dan disusun sendiri oleh penulis sebagai tuntutan untuk memecahkan masalah.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, serta data yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian dan menguraikan tentang analisis terhadap masalah yang terdapat dikasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisi kelayakan sistem yang diusulkan, perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah pada pembelajaran.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan implementasi analisis dan perancangan aplikasi serta memaparkan hasil dari tahapan penelitian, tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

- A. Kesimpulan** memuat secara singkat dan jelas tentang hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Kesimpulan didasarkan atas pengujian dan analisis yang dilakukan di dalam proses penelitian. Kesimpulan harus memiliki korelasi dengan rumusan masalah.
- B. Saran** digunakan untuk menyampaikan masalah yang dimungkinkan untuk penelitian lebih lanjut. Saran berisi hal-hal yang diperlukan dalam rangka pengembangan topik tugas akhir selanjutnya maupun perbaikan yang harus dilakukan sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka merupakan daftar referensi dari semua isi referensi, seperti buku *Jurnal/papers*, artikel, *hand outs*, *laboratory manuals*, dan karya ilmiah lainnya yang dikutip di dalam penulisan tugas akhir. Semua referensi yang tertulis dalam daftar pustaka harus dirujuk di dalam tugas akhir.

Lampiran

Lampiran dapat digunakan untuk menyajikan prosedur program komputer, algoritma, hasil simulasi, bukti atau keterangan lain yang tidak mungkin disingkat sehingga terlalu panjang untuk dimuat di Bagian Utama Tugas akhir.