

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia 4-6 tahun). Menurut Pendidikan Prasekolah Bab I pasal 1 ayat (1) menyebutkan Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah, (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990).

Menurut Fa'uni (2014), kemampuan matematika yang dimiliki anak TK dalam konsep bentuk, warna, ukuran dan pola (Matrik Kurikulum 2010) anak sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan, mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, mengurutkan benda berdasarkan lima variasi ukuran atau warna.

Pola merupakan proses mengenali suatu objek berdasarkan data-data yang sudah ada untuk membedakan macam-macam pola dengan ukuran dan bentuk yang berbeda dari setiap pola yang didapatkan. Sedangkan pengertian menghitung itu sendiri berarti berhitung yang mana terdapat penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian. Dari setiap perhitungan terdapat cara perhitungan sehingga mendapatkan hasil yang akurat dan benar.

Menurut Kustiawan (2016) Media Pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dan menentukan terhadap kegiatan pembelajaran.

Menurut Firmantoro (2016) pembelajaran interaktif yakni memiliki banyak keunggulan dari metode belajar konvensional pada anak usia 1-5 tahun, tampilan animasi interaktif dalam dunia pendidikan dapat membantu siswa pada penyampaian materi dan lebih komunikatif sehingga dapat lebih mudah mengingat materi pembelajarannya.

Pada skripsi ini, mengusulkan perancangan dan pembangunan media pembelajaran interaktif pengenalan pola dan belajar menghitung bangun datar secara tepat dan menyenangkan sehingga tidak akan merasa bosan untuk belajar mengenal pola dan menghitung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu bagaimana membuat media interaktif yang menarik untuk pengenalan pola dan belajar menghitung pada bangun datar bagi anak TK Aba Surya Melati.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka didapatkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis desktop.
2. Aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk anak TK Aba Surya Melati usia 4-6 Tahun.
3. Jenis-jenis bangun datar berupa 2D.

4. Aplikasi ini untuk melatih mengenal pola, warna dan latihan menghitung bangun datar.
5. Jenis bangun datar terdiri dari 8 jenis yaitu : persegi, segitiga, oval, lingkaran, layang-layang, belah ketupat, trapesium, dan jajar genjang.
6. Aplikasi ini dibangun menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6.

1.4 Tujuan Skripsi

Melalui media interaktif adapun tujuan Skripsi ini adalah suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif, untuk anak TK Aba Surya Melati mengenal pola bangun datar dan menghitung bangun datar.

1.5 Manfaat Skripsi

Sesuai dengan masalah dan tujuan skripsi yang telah disebutkan diatas, maka akan diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Mempermudah anak TK Aba Surya Melati mengenal dan belajar menghitung dengan menggunakan bangun datar.
2. Membantu guru lebih mudah untuk mengajar anak TK menghitung secara tepat dan menyenangkan tanpa harus menggambarkan bangun datar.
3. Dapat membantu dan mengajarkan anak TK Aba Surya Melati mengenal pola dan belajar menghitung jenis-jenis bangun datar lebih menarik dan interaktif.

1.6 Metode Pembuatan Skripsi

Metode yang akan digunakan pada pembuatan skripsi yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Studi literasi dengan mencari referensi dari buku dan internet yang terkait dengan anak TK.

- b. Wawancara yang dilakukan dengan menanyakan kepada guru TK Aba Surya Melati.
2. Analisa Kebutuhan Sistem
Analisa yang dibutuhkan meliputi analisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, serta analisa kebutuhan data.
3. Perancangan Sistem
Perancangan sistem terdiri dari perancangan, alur data, alur cerita, perancangan antarmuka.
4. Implementasi Sistem
Implementasi sistem merupakan penerapan perancangan sistem yang telah dibuat kedalam software Adobe Flash Professional CS6 dan bahasa pemrograman java sebagai perintah.
5. Pengujian
Pengujian ini sendiri langsung ke pengguna yakni anak TK Aba Surya Melati di Brajan, Tamantirto, Kasihan Bantul. Untuk dilakukan penilaian berdasarkan nilai dan kemampuan anak mengenal pola dan belajar menghitung bangun datar, minimal pengujian sendiri 30 anak TK.