

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan yang tepat pada anak usia dini (TK) mempunyai pengaruh sangat signifikan bagi proses tumbuh kembang anak dan mempengaruhi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya, karena pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, bahasa dan sosialnya, serta emosional dan intelektual (Drs. Hapidin, 1999).

Kemampuan membaca merupakan dasar bagi anak untuk menguasai berbagai bidang studi. Lebih lanjut, dijelaskan oleh J.W. Lerner jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi di kelas berikutnya.

Pembelajaran membaca yang efektif tentunya harus di mulai dengan pengenalan huruf yang juga efektif. Beberapa faktor yang menjadi penyebab kesulitan siswa dalam mengenal huruf adalah: (1) siswa kurang latihan; (2) kemampuan guru yang kurang dalam menggunakan media pembelajaran; (3) sistem pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga siswa bosan.

Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran bahasa pada anak. Atas dasar itulah penulis memilih

mengangkat permasalahan tentang perancangan dan implementasi aplikasi permainan edukatif (*Edu Game*) untuk membantu mempermudah pengajaran pengenalan huruf. Aplikasi ini diharapkan mampu menerapkan Sistem Belajar Sambil Bermain yang sangat efektif dalam proses pembelajaran pada anak.

Educatioanal Game (Edu Game) merupakan salah satu bentuk Pembelajaran Berbantuan Komputer (*CAI*). Pembelajaran Berbantuan Komputer telah banyak di terapkan di sekolah-sekolah. Hal ini disebabkan karena perkembangan yang cukup pesat di bidang Teknologi Informasi. Sistem Pembelajaran Berbantuan Komputer dirancang berbasis multimedia yang menggabungkan unsur-unsur visual, audio, dan video sehingga menjadikannya sangat interaktif.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3. Adobe Flash CS3 adalah perangkat lunak yang terkenal sangat baik dalam pembuatan aplikasi multimedia karena didukung oleh *tool-tool* dan *scripting* untuk multimedia.

Aplikasi ini juga dirancang tidak hanya dirancang sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar, tetapi juga dapat digunakan secara pribadi oleh pengguna. Hal ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran secara mandiri.

Kemampuan siswa TK di bagi dalam tiga tingkatan, yaitu : *Low*, *Middle*, dan *High*. Penentuan tingkatan ini berdasarkan pada proses pengamatan oleh guru kelas terhadap kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan. Penelitian dikhususkan pada pengenalan huruf alfabet Bahasa Indonesia pada

siswa ditingkat *Low*. Dengan menerapkan *Edu Game* diharapkan bisa memberikan pemahaman yang lebih baik pada anak ditingkat *Low* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Pengenalan huruf yang efektif akan sangat menunjang kemampuan membaca siswa, yang akhirnya akan sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang lainnya.

Apakah aplikasi *Edu Game* untuk pengajaran pengenalan huruf yang dirancang dengan basis multimedia ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengenalan huruf ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan implementasi metode pengenalan huruf dengan menggunakan *Edu Game* pada TK. Islam Tahta Syajar.
- b. Mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada tingkat *Low* dalam pengenalan huruf dengan penggunaan *Edu Game* sebagai media pembelajaran pada siswa TK Islam Tahta Syajar.
- c. Agar aplikasi ini dapat diterapkan sebagai salah satu sarana pengajaran pengenalan huruf yang praktis dan baik.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penulisan ini, penulis pembatasi pembahasan sebagai berikut :

- a. Program yang dibuat berupa pengenalan huruf Alfabet dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab berupa Huruf Hijaiyah, berupa cara pelafalan huruf-huruf tersebut, dan di sertai dengan evaluasi kemampuan siswa.
- b. *Edu Game* ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3.
- c. Penelitian yang dilakukan berupa analisa peningkatan kemampuan siswa pada tingkat *Low* dalam mengenal huruf alfabet Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan *Edu Game* sebagai media pembelajaran.
- d. Penulis pembatasi rentang (*range*) usia target *user educational game* ini pada usia 3-6 tahun. Pertimbangan penentuan rentang usia diambil berdasarkan tingkat pemahaman dan latar belakang pendidikan yang berbeda pada setiap anak. Ada sebagian anak yang sudah di perkenalkan pada huruf pada usia batita sedangkan sebagian anak baru di perkenalkan pada huruf saat usia pra sekolah atau bahkan baru dikenalkan di bangku sekolah dasar.

1.5. Metode Penelitian

Dalam menyelesaikan penulisan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan. Adapun metode yang digunakan antara lain :

a. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Yaitu dengan pengamatan langsung terhadap obyek pengamatan, dalam hal ini yaitu proses belajar mengajar pada kelompok siswa TK A.

b. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data-data penting yang dibutuhkan sebagai bahan penunjang penulisan dengan melakukan wawancara terhadap subyek-subyek yang terkait dengan penelitian.

c. Metode Studi Pustaka (*Library Research*)

Yaitu pengumpulan data yang bersifat teori yang mendukung penulisan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan obyek penelitian.

d. Eksperimen

Pengumpulan data melalui pencatatan langsung dari percobaan atau pengukuran terhadap objek penelitian yang dilakukan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam perancangan *Edu Game* untuk pengajaran pengenalan huruf pada siswa TK Islam Tahta Syajar, adalah sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi uraian singkat tentang :

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Batasan Masalah

e. Metode Penelitian

f. Sistematika Penulisan

2. BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI), multimedia, Permainan Edukatif (*Edu Game*), Adobe Flash CS3, dan metode pengajaran pengenalan huruf pada anak.

3. BAB III : Analisa Sistem Berjalan

Bab ini berisi tentang sejarah dan struktur organisasi TK Islam Tahta Syajar, analisa sistem berjalan, serta permasalahan dan sistem usulan.

4. BAB IV : Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan *Edu Game*, pembahasan hasil perancangan, serta implementasi penerapan *Edu Game* pengenalan huruf pada siswa TK Islam Tahta Syajar.

5. BAB V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan hasil akhir dari perancangan *Edu Game* pengenalan huruf, serta saran penulis mengenai pengoptimalisasian aplikasi agar dapat digunakan dengan baik.