

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi makin berkembang dari masa ke masa. Setiap harinya selalu ada saja proses dari teknologi yang berkembang begitu pesatnya. Perkembangan teknologi yang dialami manusia mempengaruhi segala aspek, mulai dari sosial, hukum, ekonomi, hingga budaya. Apabila dilihat dari aspek sosial, teknologi begitu mempengaruhi manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya. Media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp*, dan segala jenis media sosial lainnya membuat manusia lebih mudah berinteraksi dengan manusia lainnya yang berada di tempat terpisah. Sedangkan dari sisi hukum, adanya penggunaan teknologi yang begitu masif dimanfaatkan beberapa golongan yang tidak bertanggung jawab untuk berbuat kejahatan, sehingga membuat kalangan pemerintahan merancang dan mengimplementasikan hukum tentang teknologi (lebih dikenal sebagai UU ITE di Indonesia). Selain itu, masih banyak aspek - aspek lain yang bisa dirasakan perubahannya akibat adanya perkembangan dan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa dampak ke semua generasi, termasuk anak usia dini. Perlu disadari bahwa masa- masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dan fundamental bagi perkembangan selanjutnya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan. Generasi usia kategori ini menempuh tahap dimana anak belajar begitu banyak dari lingkungan sekitarnya. Pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang luar biasa dan berkembang begitu signifikan sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap masa depannya. Melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik-motorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya. Para ahli memandang perlunya stimulasi yang bermakna agar anak dapat berkembang secara optimal. Peran stimulasi berupa

penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak.

Maka, perlu digunakan beragam media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan anak usia dini baik berupa media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka (bermacam – macam media lainnya).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di KB Mutiara Qur'ani, pembelajaran PAUD umumnya masih menggunakan video (DVD) , kartu dan beberapa mainan fisik untuk menambah pengetahuan anak serta melatih kognitif dan motorik untuk anak. Selain itu, ada pula yang menggunakan pengamatan langsung untuk mengenal lingkungan sekitar sehingga anak betul – betul mengetahui beberapa jenis hewan dan tumbuhan, serta benda – benda di sekitar lingkungannya.

Di sisi lain, beragam produk Teknologi Informasi (TI) yaitu *software - software* pembelajaran, telah merangkum fungsi audio-visual tersebut. Sehingga media TI dapat menjadi alternatif media pembelajaran konvensional. Salah contohnya yaitu *game* edukasi anak : *All in One* yang berbasis Android. Selain itu, juga terdapat media pembelajaran berbasis *web*, beberapa situs pembelajaran untuk anak usia dini seperti *Kidsclick.com*, *Starfall.com*, *Kids.nationalgeographic.com*, dll. Media pembelajaran tersebut akan memudahkan guru dan orang tua dalam merealisasikan tugas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dimaksud oleh UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14.

Oleh karena itu, pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bagi anak usia dini berbasis *web*, untuk menstimulus perkembangannya. Media pembelajaran berbasis *web* dipilih, terhubung *website* merupakan salah satu *platform* yang cukup menjanjikan karena ukuran layar *desktop* yang cukup akomodatif untuk dilihat dan dipelajari oleh anak, tidak terlalu sempit dan bisa memuat berbagai informasi dalam satu tampilan. Dengan adanya *website* ini, beberapa aspek pengenalan seperti pengenalan warna, hewan dan tumbuhan bisa dilakukan dengan lebih praktis.

YukMain adalah sebuah *website* yang berfungsi sebagai alternatif media belajar untuk anak. Tentunya YukMain ini harus digunakan dengan pengawasan

orang tua, dan untuk beberapa anak yang belum bisa menggunakan *website* ini bisa dijalankan oleh orangtuanya sesuai dengan permintaan anak. Semua teknologi yang diperuntukkan bagi anak dibawah umur, khususnya anak usia dini sangatlah perlu pendampingan dan bimbingan dari orang tuanya, termasuk dalam apabila nantinya anak belum bisa menggunakan dengan lancar. Perlu diketahui juga bahwa di era sekarang ini anak usia dini sudah mulai mengenal komputer dan *gadget* sejenisnya. Hanya saja mereka menggunakan perangkat tersebut untuk bermain *game* atau menonton video/film yang disediakan orang tuanya, dengan pendampingan maupun tidak. Adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang diwujudkan dalam YukMain yang bisa digunakan oleh anak sangat diperlukan agar perkembangan anak bisa lebih baik lagi. Sehingga, keberadaan YukMain sebagai media pembelajaran anak sangatlah dipandang perlu, mengingat teknologi yang berkembang pesat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia secara menyeluruh.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah pembuatan *website* interaktif sebagai alternatif media belajar untuk anak usia PAUD dengan menggunakan kaidah psikologi perkembangan anak.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Konten pembelajaran untuk menstimulus kognitif dan motorik halus untuk anak usia 4 - 5 tahun.
2. Objek penelitian adalah anak berusia 4 – 5 tahun, dengan proses pembelajaran seperti menggambar, pengenalan binatang,tumbuhan, buah, warna (warna primer dan sekunder), angka (1 – 10) , serta ada fitur pengenalan alat musik dengan gambar untuk menambah pengalaman dan pengetahuan anak.

3. Tugas akhir ini tidak membahas segmen PAUD untuk anak dengan gangguan perkembangan ataupun anak berkebutuhan khusus.
4. Lokasi penelitian yaitu di KB Mutiara Qur'ani, Lemponsari, Sleman.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan *website* yang berguna sebagai salah satu media alternatif untuk pembelajaran bagi anak usia dini berdasarkan implementasi dari bidang ilmu psikologi anak serta berisi konten - konten yang telah disesuaikan untuk rentang usia paud.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Website* YukMain ini dapat digunakan oleh guru PAUD sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini
2. *Website* YukMain ini dapat digunakan orang tua untuk memberikan stimulus bagi perkembangan anak di rumah.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah :

1. Studi Pustaka

Metode ini adalah melakukan pencarian literatur yang relevan dengan masalah yang diteliti, yaitu literatur tentang pendidikan anak usia dini , media pembelajaran, dan tentang psikologi perkembangan (fokus pada perkembangan anak di usia dini). Sumber dari studi pustaka ini adalah buku, jurnal, dan *internet*.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan dialog langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan kasus yang diteliti, dalam hal

ini Ibu Ulfa dari KB Mutiara Qur'ani. Wawancara dilakukan pada tanggal 4 Maret 2016 jam 11.00 WIB. Berikut ini kesimpulan wawancara terdapat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil wawancara

No	Narasumber	Kesimpulan Wawancara
1	Ibu Ulfa (KB Mutiara Qur'ani)	<ul style="list-style-type: none">• Anak – anak bisa mengeksplorasi lingkungan sekitar sekolah, mengikuti kurikulum 2013 agar anak mengenal secara langsung.• Usia lebih dari 4 tahun lebih suka eksplorasi langsung, oleh karena itu mereka dikenalkan benda – benda di sekitar mereka bersekolah

3. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mencari fakta di lapangan, dalam hal ini melakukan pengumpulan informasi di KB Mutiara Qur'ani.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem menggunakan model *protoyping*, yang meliputi tahapan sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan

Segala kebutuhan pengguna akan konten dikumpulkan dan dianalisa sesuai dengan literatur dan penjelasan dari pakar terkait.

2. Perancangan

Pembuatan model desain / rancangan awal konsep berdasarkan informasi kebutuhan yang telah didapatkan, meliputi pembuatan alur proses dari aplikasi dan tampilan awal

3. Evaluasi Konsep

Konsep akan ditawarkan kepada pengguna dan beberapa pihak terkait. Jika ada revisi mengenai konsep, maka konsep akan diubah sesuai kebutuhan.

4. Implementasi

Konsep yang sudah tidak mendapatkan revisi dari mayoritas pengguna akan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman. Dalam hal ini bahasa yang digunakan adalah *PHP* dan basisdata *MySQLi*. Implementasi yang sudah berjalan lancar akan diuji oleh pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun ke dalam beberapa bab yang masing – masing penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Berisi dasar pemikiran para pakar terkait dan literatur untuk lebih memahami permasalahan terkait konten yang sesuai untuk anak usia PAUD.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

Berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan konsep aplikasi.

4. BAB IV Implementasi dan Pengujian

Berisikan implementasi dari perancangan dan termasuk pula pengujian aplikasi terhadap pengguna.

5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari permasalahan dan saran dari beberapa pihak terkait tentang masalah yang dihadapi.