

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Cita-cita merupakan suatu harapan yang ingin dicapai seseorang dimasa depan. Dengan memiliki cita-cita seseorang akan memiliki semangat dan motivasi untuk meraihnya. Ketika anak ditanya “Ketika besar nanti, mau jadi apa?” dan jawaban yang paling sering terdengar adalah dokter. Sebenarnya tidak ada yang salah dengan jawaban anak-anak tersebut, karena pada hakikatnya setiap profesi yang disebutkan oleh anak tersebut merupakan profesi yang memiliki peran positif dalam masyarakat. Cita-cita seharusnya ditanamkan sejak dini untuk dijadikan nyata agar anak dapat memahami apa yang dimaksud dengan cita-cita. Dan diajak untuk membayangkan profesi apa yang nantinya bisa mereka kejar. Dengan kata lain anak-anak diajak membangun mimpi sejak kecil untuk memberi panduan agar memilih jurusan yang tidak menyimpang.

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar penting terhadap anak. Pada saat ini kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin meningkat. Hal ini dikarenakan pendidikan sangat dibutuhkan untuk mencapai cita-cita dan untuk menghadapi persaingan hidup di masa depan. Kesadaran orangtua akan pentingnya pendidikan anak sejak dini mendorong orangtua untuk mengikutsertakan anaknya dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut Faris dan Lestari (2016:2) “Anak usia dini merupakan usia emas bagi anak dalam menerima dan menangkap hal yang baru. Sejak usia dini perlu diberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi perkembangan otaknya yang nantinya bisa berguna untuk dirinya dan lingkungan disekitarnya”.

Masa usia dini ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pemberian informasi yang diberikan pada orang tua/guru/lembaga pendidikan dalam rangka mengantisipasi kemajuan pada era informasi menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

Hal di atas melatarbelakangi penulisan tugas akhir ini. Dengan mengangkat tema “MEDIA INTERAKTIF BELAJAR MENGENAL PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI”, media animasi ini diharapkan dapat membantu anak usia dini lebih mudah mengenal beberapa profesi-profesi yang ada.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok antara lain :

1. Masih banyak anak-anak yang belum mengetahui tentang suatu profesi.
2. Kurangnya perkembangan teknologi informasi media pembelajaran untuk anak usia dini

1.3. Perumusan Masalah

Di bawah ini adalah rumusan masalah yang dihadapi oleh penyusun berkaitan dengan system yang dikembangkan, adapun dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan profesi berbasis animasi flash yang menarik untuk anak usia dini?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran untuk anak usia dini dengan menggunakan animasi?

1.4. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka maksud dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menjalani pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).
2. Mempermudah anak-anak dalam mengenal dan memahami bidang pekerjaan sejumlah profesi.
3. Memotivasi anak-anak agar dapat mencapai cita-cita yang diinginkan..

Sedangkan tujuan dari penulisan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Stara Satu (S1) jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam merancang sistem aplikasi pengenalan profesi untuk pendidikan anak usia dini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Yang mana dalam prosesnya dimulai dengan menganalisa kebutuhan yang data, rancangan algoritma, dan tahap implementasi sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan multimedia interaktif, serta melanjutkan ketahap pengujian sistem.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data-data dan keterangan untuk memenuhi bahan pembuatan skripsi, penulis melakukan teknik pengumpulan data antara lain:

A. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melihat objek penelitian langsung ke lapangan, dengan mengunjungi lembaga pendidikan TKQ Khoirun Nisa sebagai pedoman dasar dalam pembuatan Tugas Akhir.

B. Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan proses tanya jawab dan tatap muka secara langsung kepada orang tua murid serta guru.

C. Studi Pustaka

Penulisan pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data dengan informasi melalui buku-buku dan bahan pelengkap lainnya sesuai dalam permasalahan tugas.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan system yaitu dengan menggunakan metode waterfall.

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan system ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang di butuhkan dalam perancangan system. Kebutuhan system meliputi kebutuhan *hardware, software, dan sumber daya manusia*.

B. Design

Design adalah penyusunan kerangka struktur isis program, menyusun garis-garis besar isi program media dalam menggambarkan halaman yang ada di dalam system menggunakan storyboard dan state transition diagram untuk memperjelas action dan condition yan harus dipenuhi untuk beranjak dari halaman awal ke halaman berikutnya.

C. *Code Generation*

Code generation sebuah design harus diterjemahkan kedalam bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Pembuatan program ini menggunakan Action Script C#

D. *Testing*

Dalam tahapan testing ini setelah kode semua telah dihasilkan, pengujian program dimulai. Pengujian program ini menggunakan teknik pengujian White Box dan Black Box. Dimulai dari judul pengenalan hewan khas pulau Indonesia sampai latihan dan game untuk para anak-anak.

E. *Support*

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia adalah perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan yaitu computer sedangkan perangkat lunaknya yaitu Unity.

1.6. Ruang Lingkup

Agar pembuatan aplikasi ini lebih terarah, dibuatlah batasan-batasan dalam pembuatan skripsi ini. Serta pemberian latihan yang berkaitan dengan masing-masing profesi pada akhir materi. Adapun aplikasi dibuat serta dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS.6.* dan aplikasi ini ditujukan untuk Pendidikan Anak Usia Dini di TKQ Khoirun Nisa..