

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah berpengaruh dan berdampak positif bagi kehidupan manusia. Dengan pemanfaatan teknologi pula, pengembangan pengetahuan menjadi menarik khususnya bagi dunia pendidikan. Maka dari itu, pendidikan dengan dukungan yang disinergikan dengan teknologi akan memberikan suatu nilai tambah yang positif.

Saat ini sistem pendidikan tidak terlepas dari sistem informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesat serta mempengaruhi kehidupan masyarakat, terutama pada dunia pendidikan. Sudah banyak sistem pembelajaran yang dibangun untuk menunjang proses belajar mengajar di dunia pendidikan dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Sistem informasi dan komunikasi tidak terlepas dari dunia multimedia. Perkembangan multimedia saat ini juga mempengaruhi dunia pendidikan yang membuat dunia pendidikan lebih interaktif. Dengan menggunakan multimedia dalam sistem pembelajaran dapat merubah cara seseorang belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Penggunaan sistem informasi berbasis multimedia sangat membantu untuk pembelajaran pada anak usia dini. Dengan multimedia dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak bosan dengan cara belajar yang kurang efisien. Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran anak usia dini.

Menyikapi beberapa permasalahan tersebut dalam perancangan aplikasi pembelajaran anak usia dini digunakan *Kansei Mediation* untuk menyampaikan informasi-informasi non verbal dan emosional melalui berbagai macam bentuk dan sistem multimedia seperti teks, *audio*, *video*, dan gambar yang digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran di PAUD dan TK Mutiara Idaman.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengajukan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS *KANSEI MEDIATION* (*Studi Kasus : PAUD dan TK Mutiara Idaman*)” dengan harapan penelitian ini dapat menghasilkan sistem pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar pada anak usia dini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka perihal yang menjadi rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagaimana menerapkan *Kansei Mediation* dalam membangun aplikasi pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini ?
2. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik serta menarik mudah dipahami untuk anak PAUD dan TK Mutiara Idaman?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Menerapkan *Kansei Mediation* dalam pembuatan aplikasi pembelajaran.
2. Membangun aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak usia dini.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mengintegrasikan *Kansei Mediation* pada perancangan aplikasi pembelajaran.
2. Aplikasi pembelajaran yang dibangun adalah aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka
Melakukan studi pustaka melalui jurnal, paper, dan bacaan-bacaan mengenai sistem Pembelajaran Anak Usia Dini, *Kansei Mediation* dan Konsep Multimedia Pembelajaran.
2. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tanya jawab secara langsung kepada guru pengajar yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif yang diinginkan dari guru pengajar sehingga menghasilkan kata *kansei*.

3. Pembuatan dan penyebaran kuesioner
Kuesioner akan menghasilkan kata *kansei* yang akan diimplementasikan kedalam aplikasi pembelajaran.
4. Penghitungan menggunakan pengisian matriks QFD (*Quality Function Deployment*)
Melakukan pengisian matriks QFD menggunakan data hasil kuesioner untuk menghubungkan kategori elemen desain dengan kata-kata *kansei*.
5. Pembuatan sistem
Membuat sebuah aplikasi pembelajaran anak usia dini berbasis *Kansei Mediation* di paud dan tk mutiara idaman berdasarkan hasil *Kansei Medation*.
6. Uji coba
Tahap yang dilakukan untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat sesuai dengan hasil QFD.
7. Pembuatan Laporan
Membuat laporan akhir dari hasil sistem yang sudah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang secara garis besar berisi tentang multimedia pembelajaran.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas analisa kebutuhan sistem, deskripsi sistem, desain sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.