

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era Globalisasi menyebabkan teknologi berkembang sangat cepat, kreatifitas dan wawasan yang luas diperlukan manusia untuk menciptakan teknologi yang semakin baru dan unggul daripada sebelumnya. Mempunyai wawasan luas tidak hanya dengan melakukan praktek saja, akan tetapi diperlukan waktu untuk membaca dan memahami. Membaca adalah unsur penting dan mendasar yang perlu dipelajari setiap orang agar dengan mudah melakukan sesuatu di segala bidang. Membaca salah satu prasyarat untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, membaca harus diajarkan sejak usia dini.

Sessiani (dalam Abdurrahman, 2002:214) [1] menjelaskan bahwa saat ini sudah banyak metode yang diterapkan untuk pengajaran membaca bagi anak yaitu: metode membaca dasar, metode *linguistic*, metode SAS, metode alfabetik, metode pengalaman bahasa dan metode fonik. Hanya saja penerapan dari metode yang sering diajarkan kepada anak usia dini kurang efisien, dikarenakan pada saat usia dini pendekatan melalui audio dan visual lebih mudah ditangkap oleh mereka, apalagi dengan adanya teknologi canggih saat ini seperti komputer, laptop bahkan gadget yang membuat anak usia dini malas untuk belajar ataupun hanya sekedar berdampingan dengan buku. Pengajaran menggunakan pendekatan terhadap anak perlu dilakukan agar anak merasa senang dalam belajar, tidak malas untuk belajar, serta tidak kesulitan dalam memahami pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumarti M. Thahir (2012) [2] menyatakan bahwa metode fonik adalah model pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak usia dini (0-8tahun) berdasarkan pendekatan komunikatif dan tahapan perkembangan anak. Metode fonik mengajarkan pengenalan huruf yang lebih menekankan pada mendengarkan bunyi huruf dan melihat huruf. Sehingga anak mudah mengenali huruf dari mudah sampai sulit, dari vokal hingga konsonan. Pengenalan membaca melalui metode fonik ini sudah terkenal di luar negeri, banyak media pembelajaran berbahasa Inggris yang sedang *booming* disana, hanya saja di Indonesia masih sedikit sekali yang mengembangkan pembelajaran ini.

Atas dasar itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap anak usia dini. Maka judul dalam penelitian ini adalah “*Media Pembelajaran Interaktif Membaca Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menggunakan Tahap Prafonik*”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis desktop untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan metode fonik?
- 2) Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran fonik yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami untuk pendidikan anak usia dini?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat media pembelajaran fonik yang menarik, interaktif dan mudah dipahami untuk pendidikan anak usia dini.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tolak ukur bagi universitas untuk mengetahui sejauh mana penyerapan keilmuan yang telah dicapai oleh mahasiswa.
2. Kepada masyarakat dan para pendidik memperkenalkan metode fonik yang telah *booming* di luar negeri, dikemas menjadi pembelajaran berbahasa Indonesia sebagai bahan ajar mudah dan menyenangkan kepada anak usia dini.
3. Bagi anak usia dini agar meningkatkan minat baca dengan metode yang lebih atraktif dan menarik.

1.4. Batasan Masalah

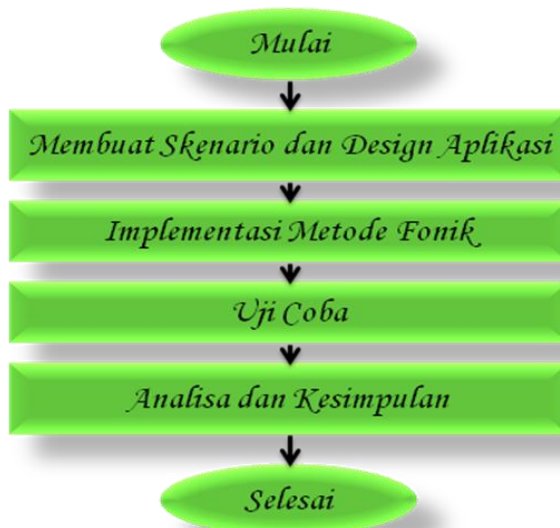
Beberapa hal yang merupakan batasan pada aplikasi ini yaitu :

1. Aplikasi ini menggunakan pemrograman *adobe flash professional* dengan *actionscript2*.
2. Aplikasi ini berbasis *desktop*.
3. Rancangan dalam aplikasi ini berbentuk 2D (2 dimensi)
4. Target user yang diinginkan adalah pendidikan anak usia dini 2-5 tahun.

5. Aplikasi ini menggunakan tahap prafonik dengan 4 langkah.
6. Aplikasi ini mengajarkan bunyi vocal yaitu bunyi a, i, u, o dan e.
7. Terdapat 4 soal yang akan ditampilkan secara random untuk mengasah kemampuan anak tentang bunyi.
8. Uji aplikasi hanya khusus untuk sekolah yang menerapkan metode fonik untuk pembelajaran membaca.

1.5. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi atau langkah-langkah yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah :



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

1. Membuat Skenario dan *Design* Aplikasi

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan tampilan aplikasi dan membuat skenario mengenai media pembelajaran yang akan dibuat, yaitu pengenalan utama mengenai fonik. Peneliti mengumpulkan dan membuat aset yang dibutuhkan berupa aset gambar, lagu fonik, audio (*backsound* dan *sound effect*) dan video. Data yang terkumpul baik berupa gambar maupun lagu fonik merupakan data yang telah menjadi

standar fonik di Indonesia yang saat ini hak ciptanya dipegang oleh Sumarti M. Thahir.

2. Implementasi Metode Fonik

Tahap ini mengimplementasikan metode fonik menggunakan pemrograman *adobe flash professional* dengan *actionscrip2* setelah *design* dan skenario dibuat.

3. Uji Coba

Pada tahap ini pengujian terhadap aplikasi dilakukan sebagai hasil dari implementasi sistem. Uji coba dilakukan guna mengetahui kekurangan dan kesalahan yang terjadi pada aplikasi sehingga dapat dilakukan perbaikan, setelah dilakukan perbaikan uji coba kembali dilakukan, agar mendapatkan hasil yang maksimal.

4. Analisa dan kesimpulan

Pada tahap ini analisa terhadap hasil dari uji coba dan kesimpulan dilakukan. Semua disajikan secara rinci yang disusun dalam bentuk penulisan laporan dari kegiatan awal yang dilakukan sampai mendapatkan hasil yang diinginkan yaitu media pembelajaran interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I :

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II :

STUDI PUSTAKA

Pada bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka memaparkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Dalam landasan teori dipaparkan konsep teori yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir.

BAB III :

PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai rancangan yang digunakan dalam pembuatan sistem yang diusulkan mulai dari skenario dan metode yang digunakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi pembuatan aplikasi yang telah dikerjakan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan pembuatan aplikasi yang telah dibuat dan saran untuk pengembangan sistem.

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]