

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia memiliki jenjang pendidikan yang diklasifikasikan dalam beberapa tahap berbeda, antara lain pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan yang terakhir adalah pendidikan tinggi. Menurut Pasal 1 Angka 8 No.23 Tahun 2003 Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, jenjang pendidikan merupakan tahapan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bentuk pendidikan yang paling mendasar, karena perkembangan seorang anak selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai rangsangan bermakna yang diberikan pada usia dini. Aspek perkembangan pada anak dimuat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 didalamnya terdapat 6 aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Berdasarkan tempat PAUD atau studi kasus yang penulis observasi, proses perkembangan anak kategori kelas B (Usia 5-6 tahun) cukup mudah diajak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun ada beberapa anak yang perlu dituntun terlebih dahulu oleh pengajar. Untuk aspek kognitif ini lebih banyak mengajar tentang perhitungan angka dengan nyanyian berbahasa inggris karna untuk mempersiapkan ke fase berikutnya. Pembelajaran pramatematika sangat penting untuk di stimulus karna sebagai pembelajaran matematika di fase berikutnya.

Tempat PAUD yang penulis observasi belum tersedia media pembelajaran, terdapat berbagai macam media pembelajaran anak, beberapa disesuaikan dengan aspek perkembangan anak. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu multimedia.

Multimedia mempermudah pengajar untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada anak. Multimedia merupakan media pembelajaran yang menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya bagi pengenalan kepada anak usia dini. Multimedia dapat memunculkan rasa ingin tahu anak pada informasi yang disampaikan oleh pengajar. Multimedia pembelajaran dapat mengubah proses belajar mengajar konvensional menjadi lebih interaktif (Sadiman, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan penelitian ini dimaksudkan untuk membangun multimedia pembelajaran. Maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PRAMATEMATIKA ANAK USIA DINI (STUDI KASUS : PAUD RA DARUSSALAM)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Beberapa anak masih perlu dituntun agar mau mengikuti pembelajaran.
2. Capaian perkembangan kognitif anak masih terhambat.
3. Pengajar harus lebih ekstra dalam memberikan pembelajaran untuk menstimulus anak didiknya.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan peneliti lebih fokus dan terarah serta menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah membangun multimedia pembelajaran pada fase perkembangan aspek kognitif sesuai dengan elemen capaian perkembangan dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni pada materi pramatematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu “Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran pramatematika untuk capaian perkembangan aspek kognitif di PAUD RA Darussalam ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah terwujudnya multimedia pembelajaran pramatematika untuk upaya meningkatkan capaian perkembangan aspek kognitif anak usia dini, serta sebagai media pembelajaran di PAUD RA Darussalam.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan khususnya pengajar dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, produk multimedia yang telah dirancang dapat digunakan pengajar sebagai media pembelajaran tambahan dalam upaya proses meningkatkan capaian perkembangan bahasa dan kognitif pada anak usia dini di PAUD RA Darussalam.

2. Manfaat praktis

a. Bagi PAUD RA Darussalam

Sebagai masukan bagi para pengajar dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis capaian perkembangan bahasa dan kognitif pada anak usia dini.

b. Bagi peneliti

Menyelesaikan tugas akhir jurusan Informatika di Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia guna memperoleh gelar Sarjana Komputer, serta memberikan wawasan yang lebih luas dari penerapan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan maupun ilmu pendidikan selama penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : Bab ini menjelaskan latar belakang pendidikan serta fakta-fakta yang ada di lapangan lalu merumuskan apa yang menjadi permasalahan agar bisa menjadi sebuah tujuan akhir penelitian.

BAB II : Bab ini berisi uraian teori – teori yang dijadikan sebagai dasar teori sesuai dengan fenomena atau permasalahan yang diangkat.

BAB III : Bab ini membahas tentang objek penelitian, metode penelitian dan tahapan – tahapan yang dilakukan pada penelitian ini.

BAB IV : Bab ini membahas mengenai analisis dan rancangan dari aplikasi yang akan dibangun sesuai metode pengembangan yang telah dibuat dan tahap pengujian dan implementasi serta hasil akhir dari pengujian yang sudah di implementasi.

BAB V : Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya selama melakukan penelitian, dan saran dari penulis untuk rancang bangun ini agar dapat dikembangkan di lain waktu.