

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perkembangan teknologi yang sudah semakin maju pada saat ini, komputer mempunyai peran yang sangat besar. Dengan begitu kinerja suatu perusahaan bisa lebih efektif dan efisien dalam proses mengolah data atau sebagainya. Selain di perusahaan, perkembangan teknologi informasi juga memiliki peran di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Untuk pendidikan, anak-anak dimulai dari PAUD yang memfokuskan pada proses belajar mengajar dasar pada pertumbuhan dan perkembangan anak, dan dilanjutkan pendidikan Taman kanak-kanak (TK) yang memfokuskan pada rangsangan anak untuk membantu tumbuh dan kembang jasmani serta rohani.

Pendidikan TK memberikan pengalaman yang baru bagi anak karena anak dapat belajar berinteraksi, mengasah otak kanan dan kiri, hingga membuat cerita yang mewujudkan sebuah prestasi bagi siswa. Anak-anak memiliki cara belajar berbeda yang bersifat auditori, visual maupun kinestetik. Media kegiatan belajar mengajar sebagian sudah berbasis digital seperti video multimedia interaktif, video game dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, anak lebih senang bermain dan menikmati permainan sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti gambar, animasi, dan suara.

Saat ini kegiatan proses belajar mengajar di TK Mangga yang terletak di Baros, Desa Sukamanah, Banten, yaitu guru menerangkan pengenalan huruf, membaca iqro, menghitung, mewarnai, dan menarik garis dengan berupa kertas gambar 2 (dua) dimensi dan papan tulis yang kurang menarik perhatian sehingga siswa mudah bosan dan kurang mengerti apa yang sudah guru sampaikan. Jumlah siswa yang banyak dan jumlah guru yang sedikit menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap konsentrasi anak dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan aplikasi pembelajaran berbasis web yang diciptakan khusus untuk siswa/siswi TK Mangga di Baros, Desa Sukamanah dengan standar perkembangan anak pada

usia 4-6 tahun. Web merupakan suatu *platform* yang menjanjikan karena bisa digunakan di perangkat dimana saja, mudah dan lebih praktis serta menggunakan *Adobe Flash* yang dibuat dengan animasi dan audio agar siswa dapat berinteraksi dengan web.

Penelitian ini merancang sistem aplikasi berbasis web, dimana guru berperan sebagai admin yang bertugas memasukkan dan mengubah data guru dan data siswa ke database. Pada halaman siswa-siswi yang berperan sebagai pengguna memiliki menu menghitung, tarik garis, mengenal huruf, membaca iqro dan mewarnai. Pada aplikasi ini menggunakan PHP dan MySQL sebagai *database*, dalam perancangan sistem ini menggunakan metode model *waterfall* serta alat bantu UML. Pada sistem ini akan menghasilkan *output* yaitu laporan data guru dan laporan data siswa berupa *Portable Document Format*(PDF) serta hasil nilai latihan dari tiap menu yang telah dikerjakan oleh siswa-siswi. Dari uraian dan permasalahan yang ditemukan maka, judul penelitian yang dibuat oleh penulis ialah “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Pada TK Mangga Di Baros”.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat dijabarkan, yaitu:

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa berbasis web yang menarik serta interaktif di TK Mangga?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi pembelajaran berbasis web?
3. Bagaimana tanggapan guru setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat dijabarkan, yaitu:

1. Pengguna siswa hanya dapat menjawab soal latihan yang tersedia dan pengguna guru hanya dapat memasukkan data siswa dan guru.
2. Sistem hanya terbatas pada ruang lingkup TK Mangga dengan usia anak 4-6 tahun.
3. Aplikasi ini hanya berbasis web dan *Adobe Flash*.
4. Untuk hasil nilai siswa tidak bisa disimpan karena *Adobe Flash* tidak terhubung dengan database.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari uraian perumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan yang didapat, sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis web yang mendukung kegiatan belajar mengajar antara anak dan guru yang menarik serta interaktif di TK Mangga.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran berbasis web
3. Mengetahui tanggapan guru setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu:

1.5.1 Bagi Pengguna

Dari penelitian ini dapat meningkatkan semangat serta merangsang siswa-siswi agar lebih aktif para dalam proses belajar dan dapat membantu orang tua dalam mendidik anaknya khususnya di luar sekolah.

1.5.2 Bagi Instansi

Adapun manfaat bagi instansi yaitu dalam kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru pada TK Mangga di Baros menjadi interaktif dan menarik minat belajar siswa-siswi.

1.6 Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penyusunan tugas akhir ini yaitu aplikasi pembelajaran berbasis web di TK Mangga ini diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar antar siswa dan guru dapat berjalan dengan baik, siswa tidak mudah bosan dan mengerti yang dimaksud oleh guru yang dibuat dengan menarik dan interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang terdapat dari penelitian ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan memaparkan mengenai latar belakang yang ada di TK Mangga, perumusan masalah berdasarkan hasil wawancara dari narasumber, batasan masalah pada aplikasi yang akan dibuat, tujuan penelitian, manfaat penelitian untuk guru dan siswa, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka menguraikan penjelasan mengenai uraian teori-teori yang didasari oleh penelitian secara detail. Teori berupa konsep dari penelitian, metode penelitian, teknik pembuatan web, serta definisi yang berkaitan dengan judul penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode Penelitian menjelaskan tahapan – tahapan dari penelitian, kegiatan penelitian, waktu dan lokasi pada saat melihat objek, alat dan bahan yang digunakan pada penelitian, serta jadwal kegiatan pada saat melakukan penelitian.

BAB IV HASIL & PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil & Pembahasan Penelitian menjelaskan profil perusahaan dari sejarah singkat berdirinya TK Mangga, visi dan misi TK Mangga, tujuan, struktur organisasi di TK Mangga, tugas pokok sekolah serta memaparkan analisa yang berjalan. Setelah itu perancangan sistem usulan yang terdiri dari 4 diagram, database, kode, struktur menu, tampilan web serta pengujian *blackbox*.

BAB V PENUTUP

Penutup menguraikan penjelasan dari kesimpulan yang berupa ringkasan dari hasil analisis dan saran dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN