

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu merupakan kunci pokok meraih kesuksesan. Salah satu hadist Rasulullah SAW tentang ilmu yaitu “tuntutlah ilmu dari buaian sampai liang lahat”. Masih banyak petuah Rasulullah yang berkaitan dengan pentingnya menuntut ilmu. Menuntut ilmu di usia dini ibarat mengukir diatas batu, sedangkan menuntut ilmu di usia lanjut ibarat mengukir di atas air. Berdasarkan hal tersebut ilmu adalah segala-galanya bagi kehidupan, terlebih kandungan hadist Rasulullah SAW diatas memberikan perintah kepada kita dan para orang tua dituntut untuk mengajarkan ilmu kepada anak-anaknya sedini mungkin. Menurut pendapat Dr. Glen Doman, yang merintis bidang perkembangan anak, telah menyatakan dalam bukunya yang berjudul *How to Multiply Your Child's Intelligence* : “Semua bayi dalam perkembangan berikutnya akan ditentukan pada usia nol sampai enam tahun pertama dari hidupnya”. Masa-masa tersebut merupakan masa emas yang seharusnya diisi dengan hal-hal yang positif.

Peribahasa di atas menunjukkan betapa sulitnya mendidik anak, tetapi jika para pendidik mempunyai cara atau sebuah metode yang tepat, akan memberikan kemudahan dalam membentuk sikap, karakter, dan perilaku bagi mereka. Anak mudah merespon sebuah materi lewat panca indera terutama pendengaran dan penglihatannya. Hal tersebut harus

didukung dengan bimbingan belajar yang efektif dan efisien dalam meningkatkan perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tempat yang cocok untuk merespon perkembangan otak anak, akan tetapi berdasar pengamatan penulis, kebanyakan PAUD yang berkembang saat ini, metode bimbingan belajar yang digunakan masih kelihatan konvensional dan hanya mengandalkan media cetak yang memerlukan tata ruang yang luas dan kurang efisien.

Penulis memiliki sebuah pemikiran untuk mentransformasi pendidikan dikalangan PAUD dari tingkat konvensional yang menggunakan media cetak kedalam media elektronik yang lebih interaktif, efektif, dan efisien serta memberikan pendekatan kepada anak tentang komputer dan merangsang anak agar senang belajar. Rangsangan tersebut dilakukan dengan memberikan sebuah metode belajar *audio visual* yang menarik dengan tampilan seperti buku yang sesungguhnya. Tampilan *flash book* merupakan tampilan *visual* buku yang akan mempermudah guru, orangtua, ataupun tutor dalam mengajarkan anak untuk menggunakan *mouse/pointer* sejak dini.

Komputer memegang peranan penting dalam berbagai segi kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Tidak hanya tingkat pendidikan tinggi saja yang menggunakan komputer, tapi komputer sudah sampai ke tingkat pendidikan dasar. Melalui komputer, kita dapat membuat suatu pembelajaran yang interaktif sehingga dengan adanya

metode ini orangtua atau pun guru lebih mudah memberikan bimbingan belajar kepada anak dari usia dini.

Software JavaFX merupakan *software* baru yang diperkenalkan ke publik pertama kali pada bulan Mei 2007. *Software* ini dapat dikembangkan untuk membuat animasi, berbagai efek teks dan grafis hanya dengan menggunakan beberapa baris *script* sederhana.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka penulis akan membuat sebuah program yang berisi tentang pengenalan alfabet dan kamus bergambar berbasis *JavaFX* yang sangat cocok untuk anak usia dini, karena program tersebut dilengkapi dengan animasi, sehingga anak tidak cepat merasa bosan dalam belajar.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan penulis kaji adalah bagaimana cara mengenalkan alfabet dan kamus bergambar dengan menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak, dan bagaimana caranya untuk membuat program tersebut mudah digunakan oleh guru, orangtua maupun tutor.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penulis akan menggunakan *software/tools* yang mendukung dalam penyelesaian program pengenalan alfabet dan kamus bergambar.
2. Isi dari program pengenalan alfabet dan kamus bergambar adalah :
 - a. Pengenalan alfabet.
 - b. Kamus bergambar.
3. Pengenalan alfabet berisi tentang ejaan huruf, ejaan kata, dan angka-angka.
4. Kamus bergambar meliputi : Warna, Buah dan Sayuran, Binatang, peralatan rumah tangga, dan organ tubuh manusia.

1.4 Tujuan

Maksud dan tujuan dalam pemilihan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat program pengenalan alfabet dan kamus bergambar untuk anak usia dini yang menarik menggunakan *software JavaFx*.
2. Memberikan kemudahan kepada guru, orangtua, maupun tutor dalam mengenalkan alfabet dan kamus bergambar untuk anak usia dini.
3. Membantu anak-anak agar senang belajar dengan metode *audio* dan *visual*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada orangtua, guru atau tutor dalam membimbing anak usia dini untuk mengenal alfabet dan kamus bergambar dan mendekatkan anak pada komputer.
2. Merangsang anak agar tidak malas belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang telaah penelitian dan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan sistem.

BAB III : METODE PENELITIAN

Membahas waktu dan tempat pelaksanaan penelitian dan alur penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Menunjukkan hasil pengujian dari program yang telah dibuat dan kemudian menganalisisnya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil perancangan dan pengujian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN**