

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah sesuatu yang sudah menjadi tradisi dan terjadi secara terus-menerus. Maka salah satu hal terpenting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan, sedangkan yang menjadi faktor penting untuk efektivitas menggunakan faktor evaluasi baik terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Maka evaluasi dapat memberikan penilaian dalam rangka meningkatkan siswa lebih baik dalam belajar dengan terus-menerus, dengan ini guru akan lebih termotivasi dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Adanya dorongan terhadap guru pendidik dalam lebih baik lagi dalam meningkatkan fasilitas dan kualitas manajemen sekolah. (Gasong D, 2018).

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antar lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas seperti sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Dengan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang sekolah dasar. Istilah anak usia dini di Indonesia ditunjukkan pada anak baru lahir sampai usia enam tahun. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 14.

Masa sekarang ini anak usia sekolah sedang tumbuh seiring dalam pertumbuhan media teknologi yang tersebar dimana-mana (*ubiquitous technology*) dan saling terkoneksi. Tantangan yang muncul akibat kemajuan dan perubahan teknologi telah mengubah karakteristik masyarakat secara signifikan, seperti misalnya model pembelajaran suatu pengetahuan yang dulunya biasa disampaikan dalam ruang kelas nampaknya tidak akan tampak lagi cocok bagi keberhasilan pendidikan di era teknologi seperti saat ini. (Sulistyanto, H., & Yuliana, I, 2016). Siswa disekolah terlihat bahwa kebanyakan dari mereka memiliki semangat belajar yang rendah, siswa kurang aktif, karena kurang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. (Pernanda, D., Zaus, M. A., Wulansari, R., & Islami, S, 2018).

Rambu lalu lintas adalah bagian dari perlengkapan di jalan yang memuat lambang, huruf, angka, kalimat, dan bisa perpaduan di antaranya. Maka dimana rambu dibagi menjadi rambu peringatan, petunjuk, larangan, perintah, dan ada juga marka jalan. Salah satu penyebab dari kecelakaan di lalu lintas baik yang disebabkan oleh pengendara bermotor maupun pejalan kaki merupakan kurangnya pemahaman tentang rambu lalu lintas. Di setiap jalan raya yang di lewati dalam jarak yang dekat akan selalu ditemukan rambu lalu lintas baik itu rambu peringatan, petunjuk, larangan, dan lain-lain. Pada kenyataannya banyak orang yang tidak peduli terhadap rambu yang ada, karena masih banyak orang yang melanggar dan menyebabkan kecelakaan lalu lintas. Menurut Kepala Bidang Manajemen Operasional Rekayasa Lalu Lintas Korps Lalu Lintas Mabes Polri Kombes Pol Unggul Sedantoro, berdasarkan data Korps Lalu Lintas Mabes Polri hingga September 2015 jumlah kasus kecelakaan lalu lintas mencapai 23.000. Banyaknya angka kecelakaan diakibatkan oleh *human error* dan tak disiplin pengendara di jalanan (Musofa, 2015)

Pada era globalisasi sekarang ini, banyak teknologi informasi dan komunikasi canggih yang telah berkembang dengan pesat disegala bidang. Salah satunya yaitu *Adobe flash* merupakan sebuah aplikasi yang ditunjukkan kepada para desainer atau *programmer* yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman web, pembuatan game interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun, dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan yang lain yang lebih spesifik lagi.

Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar anak dan mengubah sistem pembelajaran yang sekarang menjadi sistem pembelajaran yang efektif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan RALALI (Rambu-rabu Lalu Lintas) Berbasis *Adobe Flash* Untuk Taman Kanak-kanak”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya berupa buku paket yang dijelaskan oleh guru dengan metode ceramah maka menjadikan siswa pasif dan cepat bosan.
- b. Kurangnya metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk membantu mengembangkan anak lebih kreatif.
- c. Belum adanya inovasi yang diterapkan di TK Bhayangkari berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

C. Pembaasan Masalah

- a. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang ada di Indonesia.
- b. Dikembangkan pada kegiatan belajar mengajar oleh TK B di TK Bhayangkari.
- c. Aplikasi yang digunakan adalah *Adobe flash* dan *Adobe Audition*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan memperbaiki pembelajaran dengan: “Apakah dengan pengembangan media pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas menggunakan *adobe flash* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan pengenalan rambu-rambu dan marka jalan untuk siswa TK B di TK Bhayangkari Pacitan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

- a. Mengembangkan media pembelajaran pengenalan RALALI (rambu-rambu lalu lintas) pada siswa TK B di TK Bhayangkari Pacitan.
- b. Memberikan kemudahan dalam belajar mengajar materi pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan marka jalan.

- c. Untuk mengetahui apakah dengan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat teoritis

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan manfaat tentang pengembangan media pembelajaran pengenalan RALALI, salah satunya adalah dapat memberikan kreatifitas dan mudah dipahami oleh anak dan lebih menarik.

- b. Manfaat praktis

- 1) Bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian yang dilakukan.
- 2) Bagi guru untuk memberikan pengalaman agar dapat mengembangkan media pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Bagi pendidik untuk memberikan kreatifitas dan pemahaman agar dapat mengembangkan ide dengan menumbuhkan motivasi dalam semangat belajar siswa dan mengikuti proses belajar mengajar.