

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal bagi anak-anak yang berumur 0-6 tahun sebelum memasuki sekolah dasar. Lembaga ini membantu melanjutkan pendidikan yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh orang tua dalam keluarga, sedangkan sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang dipersiapkan bagi anak-anak umur 6-13 tahun guna memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Siswa sekolah dasar yang mengikuti pendidikan anak usia dini lebih berprestasi dari pada siswa yang tidak mengikutinya. Prestasi ini tidak hanya pada aspek intelektual, namun juga aspek psikomotorik, nilai dan sikap dengan perbedaan yang signifikan.[1] Pada hakekatnya, pendidikan adalah merupakan salah satu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia . Bagaimana kualitas manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang pernah diterimanya. Yang mana akan berdampak pada perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Selain itu, pendidikan adalah suatu proses yang berfungsi untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga manusia mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Salah satunya Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang akan sangat membutuhkan sumbangan optimal dari warga negara Indonesia. merupakan salah satu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia . Bagaimana kualitas manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang pernah diterimanya. Yang mana akan berdampak pada perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Selain itu, pendidikan adalah suatu proses yang berfungsi untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga manusia mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Salah satunya Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang akan sangat membutuhkan sumbangan optimal dari warga negara Indonesia.[2] Oleh karena itu, di era digital yang dimana teknologi berkembang pesat. Hal ini tidak hanya dapat dinikmati oleh orang tua tetapi juga anak-anak terutama di aspek pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi.[3] Pada era digital, keluarga harus tetap mempertahankan

dimensi fisik, tatap muka, dan menjalin proses komunikasi yang harmonis. Orang tua memiliki peran sebagai pengajar utama dengan kepemilikan tanggung jawab yang besar untuk membentuk dan membina anak-anak secara fisik dan psikologis. Rendahnya peran orang tua untuk mendidik anaknya dikarenakan sebagian orang tua bekerja dengan penuh waktu/full time. Akibatnya, orang tua tidak sempat mengecek ataupun mengulas materi pelajaran anaknya, serta lemahnya wawasan orang tua tentang materi yang telah diajarkan guru kepada siswa.[4] Perkembangan pada masa kanak-kanak merupakan faktor penting dan akan mempengaruhi bagi perkembangan pada masa tumbuh kembang berikutnya. Periode anak merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak agar dapat menjadi generasi penerus yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu, masa depan bangsa ini sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Keberhasilan pendidikan yang dilakukan pada mereka akan sangat berpengaruh pada hasil pendidikan pada masa-masa berikutnya. Struktur dan fungsi tubuh anak akan mengalami perkembangan yang lebih kompleks dalam semua aspek kemampuan perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut antara lain aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, sosial emosional kemandirian, nilai agama moral dan aspek seni. Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan anak antara lain, menimbulkan perubahan, berkorelasi dengan pertumbuhan, memiliki tahap yang berurutan dan mempunyai pola yang tetap. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat diramalkan. [5]

Dari permasalahan yang tengah terjadi pada proses pembelajaran anak saat ini, penulis tertarik untuk mengerjakan tugas akhir dengan memilih judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE EDUKASI UNTUK TAMAN KANAK-KANAK DAN SEKOLAH DASAR”**

1.2 Rumusan masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah yang ada diatas sebagai berikut :

1. Perilaku anak – anak yang berubah seiring perkembangan waktu yang disebabkan oleh sering nya bermain dengan menggunakan *gadget*.

2. Anak-anak menjadi sulit untuk berkomunikasi secara langsung dikarenakan keseringan memakai gadget untuk bermain
3. Terbatas nya pengetahuan mengenai fungsi gadget karena lebih sering dipakai untuk bermain

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Pada tugas akhir akan merancang suatu website edukasi yang memiliki fitur – fitur yang terbagi atas peran pemakai yang akan di bagi sebagai berikut:

1. Administrator

Role ini memiliki kedudukan tertinggi di dalam mengakses semua fitur yang ada pada *website* seperti mengupload materi pembelajaran, kuis, permainan, dan penambahan fitur terbaru dalam *website*. Selain itu, *Administrator* juga memiliki hak dan kewajiban untuk mengurus permasalahan yang ada di *website* seperti *bug* pada *website*.

2. User

Role ini terbagi atas 2 jenis yaitu untuk anak-anak dikelas Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Untuk kelas Taman Kanak-Kanak, dapat mengakses menu utama dari *Website Catademy*, Latihan untuk mengerjakan soal pelajaran, mengikuti *class meeting online* untuk mendapatkan pembelajaran, selain itu terdapat juga fitur yang dapat merangsang kreatifitas anak seperti Menggambar, Mewarnai dan Cerita Dongeng. Untuk kelas Sekolah Dasar, dapat mengakses menu utama dari *Website Catademy*, *Forum* untuk berdiskusi dengan pengguna lain, Kuis untuk menguji kemampuan seorang anak-anak dalam memahami pelajaran, mengikuti *class meeting online* untuk mendapatkan pembelajaran, Permainan yang berhubungan dengan Edukasi, *Film Anak-Anak*, Cerita Dongeng, dan pengguna dapat menambahkan teman dengan pengguna lain agar dapat membahas materi pembelajaran secara lebih *Privacy* serta dapat mengajarkan anak-anak untuk memperluas jaringan pertemanan dan bersosialisasi dengan pengguna yang lain.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan merancang *website* edukasi untuk taman kanak-kanak dan sekolah dasar

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah rancangan yang dibangun dapat menjadi acuan pengembang sistem untuk melanjutkan rancangan menjadi sebuah *website* edukasi yang dapat digunakan dikemudian hari. Sehingga *program* yang dilanjutkan melalui rancangan yang telah dibuat dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Mempermudah anak – anak untuk memahami materi yang telah diajarkan disekolah melalui Kuis dan Forum.
2. Dengan metode pengajaran yang menarik, sehingga anak – anak tidak akan merasa jenuh karena terdapat berbagai permainan yang berhubungan dengan edukasi sehingga anak – anak dapat lebih memahami materi tersebut melalui permainan tersebut.
3. Anak – anak dapat langsung berinteraksi dengan sesama pengguna yang lain untuk berdiskusi mengenai materi melalui fitur Teman.

1.5 Metode Penelitian

Rapid Application Development (RAD) adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat *incremental* terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek. *RAD* merupakan *model* proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat, dan versi adaptasi cepat dari metode *Waterfall* dengan menggunakan konstruksi

RAD terbagi menjadi tiga tahapan yang terstruktur dan saling bergantung satu dengan yang lainnya, yaitu:

a. *Requiritments Planning* (Perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap ini, *user* dan analisis melakukan semacam pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini hal terpenting adalah adanya keterlibatan dari kedua belah pihak, bukan hanya sekedar persetujuan akan proposal yang sudah dibuat. Untuk lebih jauh lagi, keterlibatan *user* bukan hanya dari satu tingkatan pada suatu organisasi, melainkan beberapa tingkatan organisasi sehingga informasi yang dibutuhkan untuk masing-masing *user* dapat terpenuhi dengan baik.

b. *Design Workshop* (Proses Perancangan)

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan analisis. Untuk tahap ini maka keaktifan *user* yang terlibat sangat menentukan untuk mencapai tujuan, karena *user* bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain. Biasanya, *user* dan analisis berkumpul menjadi satu dan duduk di meja melingkar dimana masing-masing orang bisa melihat satu dengan yang lain tanpa ada halangan.[6]



UNIVERSITAS MIKROSKIL