

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-Kanak Islam Al-Husna bergerak dalam pendidikan anak-anak usia dini. Beragam materi pembelajaran disampaikan kepada siswa, salah satu materi yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Husna yaitu Tanaman Ciptaan Allah yang berisi sub materi seperti Tanaman Hias, Tanaman Obat, dan Tanaman Umbi-Umbian.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan kepala sekolah dari TK Islam Al-Husna Larangan Indah Tangerang yaitu Hj.Nurjannah S.Pdi dan guru TK Islam Al-Husna Larangan Indah Tangerang yaitu Noerhandayani S.Pdi ,ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah metode konvensional seperti guru menjelaskan secara lisan serta menggunakan papan tulis.Metode tersebut masih memiliki beberapa kekurangan seperti kurangnya visualisasi dari beberapa tanaman asli yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengingat materi tentang Tanaman Ciptaan Allah.Hal tersebut juga didukung dengan 9 siswa yang mendapatkan nilai tingkat perkembangan anak mulai berkembang dan 3 siswa masih memiliki nilai tingkat perkembangan di belum berkembang dari pihak TK Islam Al-Husna pada pembelajaran materi Tanaman Ciptaan Allah (**Lampiran 1**).

Tabel 1.1 Nilai Tanaman Ciptaan Allah

Tanaman Ciptaan Allah	
Nilai	Jumlah Siswa
BB	3
MB	9
BSH	4
BSB	2

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa dalam pembelajaran materi Tanaman Ciptaan Allah 3 siswa masih memiliki nilai tingkat perkembangan

anak di belum berkembang (BB) dan 9 siswa mendapatkan nilai tingkat perkembangan anak mulai berkembang (MB).

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang bisa memberikan visualisasi dan audio yang menarik mengenai Tanaman Ciptaan Allah dengan membuat sebuah aplikasi pengenalan tumbuhan dan karakteristik tumbuhan yang dilengkapi dengan audio dan gambar agar anak tertarik untuk belajar mengenal tumbuhan. Dibandingkan dengan menggunakan buku dan papan tulis, pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual lebih menarik perhatian anak karena mereka berada pada usia sensitif dan siap merespons apa yang dilihatnya di sekitar[1].Keinginan belajar anak dapat ditingkatkan dan otaknya terstimulasi untuk mengingat ilmu yang telah dilihat dan diselesaikannya melalui fasilitas pembelajaran di *smartphone* dengan bantuan aplikasi edukasi yang dikembangkan untuk platform *Android*[2].

Peneliti menggunakan metode *Waterfall*, yang mengusulkan pendekatan metodis dan berurutan untuk pengembangan perangkat lunak melalui tahapan System Development Life Cycle (SDLC). Karena mendorong keteraturan dalam proses pengembangan perangkat lunak, peneliti menggunakan model *Waterfall*. Ketika mengembangkan perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan membutuhkan sumber daya manusia yang sedikit, maka teknik *Waterfall* sangat cocok[3].

Metode pengujian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode *black box* dan metode *Quasi Experimental*(Intact Group).Dalam penelitian aplikasi pembelajaran ini menggunakan metode pengujian *black box*, metode ini digunakan untuk memastikan kelayakan aplikasi dan memastikan aplikasi berjalan dengan baik[4].Sedangkan metode *Quasi Experimental* (Intact Group) digunakan untuk mengetahui hasil dari aplikasi pembelajaran pengenalan tanaman dalam mengatasi kesulitan siswa[5]. Dua kelompok siswa berpartisipasi dalam percobaan ini. Kelompok pertama merupakan kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan *Google Form* dan sumber belajar lainnya. Kelompok kedua adalah kelompok eksperimen, yang menerima instruksi tambahan dan belajar melalui aplikasi *KidzPlant*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembangunan media pembelajaran tanaman di TK Al-Husna menggunakan metode *Waterfall* ?
2. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran terhadap nilai perkembangan anak?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

Target pengguna aplikasi pembelajaran tanaman adalah anak-anak berusia 5-6 tahun TK Al-Husna.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini dalam dunia pendidikan terutama bagi pihak sekolah, siswa dan peneliti sendiri adalah sebagai berikut.

1. Memberikan suasana belajar yang baru di sekolah maupun di rumah dengan hadirnya aplikasi pembelajaran tanaman.
2. Memberikan alternatif media pembelajaran kepada pihak sekolah yang dapat membantu proses pembelajaran tanaman menjadi lebih baik.
3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa/I dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi daripada sebelumnya.

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran pengenalan tanaman yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dengan menggunakan metode *Waterfall*.
2. Menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran terhadap nilai perkembangan anak dengan menggunakan metode quasi experimental.