

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan.

### **1.1 Latar Belakang**

Penerapan teknologi informasi untuk menunjang proses pendidikan telah menjadi kebutuhan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan. Kemajuan teknologi dan informasi merupakan sebuah kenyataan perkembangan peradaban dunia yang memberikan banyak akses bagi terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Kondisi tersebut, turut pula menjadi pemicu bagi upaya-upaya perubahan dalam sistem pembelajaran atau pendidikan. Yakni upaya untuk melepaskan dunia pendidikan dari kungkungan model pembelajaran yang cenderung memaksa anak didik untuk mengikuti pembelajaran yang semakin hari semakin tidak menarik dan membosankan.

Paradigma pembelajaran yang selama ini guru mutlak mentranfer ilmu dan membosankan serta kondisi siswa pasif, guru lebih mendominasi proses pembelajaran sehingga siswa terkesan tidak aktif dan kreatif menurut (Jayawardana, 2017) dan (Tommy et al., 2015) didalam penelitiannya terkait Paradigma pembelajaran konvensional. Sekarang ada kecenderungan proses pembelajaran lebih difokuskan kepada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya saja memgetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning / CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dan pada zaman yang serba modern

ini, terjadi pemerosotan akhlak dan moral manusia secara drastis, khususnya pada Indonesia. Meskipun berpendidikan tinggi dan ekonomi yang mapan, tidak menutup kemungkinan seseorang untuk bertindak amoral dan kriminal. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya maksimalnya pendidikan budi pekerti yang didapat oleh orang tersebut ketika bersekolah sumber (Tommy et al., 2015)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis ingin membangun sebuah perancangan sistem interaksi pembelajaran kontekstual atau sebuah *game* edukasi yang interaktif untuk mempelajari ilmu budi pekerti menggunakan teknologi informasi yang dimana menerapkan 3 karakteristik pembelajaran kontekstual yaitu (pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*), pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*), pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*)). Dan metode yang digunakan dalam merancang dan membangun *game* yaitu dengan metode *Game Development Lifecycle (GDLC)* yang merupakan metode perancangan dan membangun sebuah *game*. Maka Dengan Demikian dapat merancang dan membangun aplikasi *Mobile* Pembelajaran Ilmu Budi Pekerti berbasis *Game Edukasi* yang *Interaksi* Kontekstual . Penelitian akan dilakukan di Yayasan Pendidikan Kristen Efata Indonesia Kelas TK (Taman Kanak-kanak) 0 (nol) Kecil dan 0 (nol) Besar. Tujuan penelitian pada anak-anak di kelas TK adalah untuk dapat mengetahui implementasi pembelajaran ilmu budi pekerti pada masa usia dini dan dapat menghubungkan antara konsep rancangan aplikasi pembelajaran Ilmu budi pekerti yang akan dibuat dan dirancang oleh penulis dengan pembelajaran di sekolah.

Adapun penggunaan Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menarik beberapa permasalahan yaitu:

1. Cara penyampaian pembelajaran di sekolah yang monoton atau mudah membuat jenuh.
2. Kurangnya sosialisasi pembelajaran ilmu budi pekerti di sekolah

Maka dengan demikian, penulis merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode pembelajaran Kontekstual pada saat mempelajari ilmu budi pekerti yang mudah dipahami untuk anak TK (taman kanak-kanak) dengan menggunakan teknologi informasi?
2. Bagaimana merancang Aplikasi *Mobile* interaksi pembelajaran ilmu budi pekerti menggunakan metode *Game Development Lifecycle* yang menarik dan mudah dipahami?
3. Bagaimana mengimplementasikan konsep aplikasi mobile dapat dijadikan inovasi baru dalam pembelajaran ilmu budi pekerti yang menarik dan mudah dimengerti

## 1.2 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Merancang Aplikasi *Mobile* pembelajaran Kontekstual atau sebuah game edukasi menggunakan metode pembelajaran Kontekstual.
2. Aplikasi ini dapat mengajarkan anak TK 0 Kecil dan TK 0 Besar dalam mempelajari ilmu budi pekerti.
3. Mengimplementasikan konsep Aplikasi *Mobile* yang dapat dijadikan inovasi baru dalam pembelajaran ilmu budi pekerti yang menarik dan mudah dimengerti.

## 1.3 Manfaat Tugas Akhir

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan adanya *game* edukasi ini dapat bermanfaat untuk dijadikan media pembelajaran Kontekstual dalam mempelajari ilmu budi pekerti yang menarik dan mudah dimengerti.
2. Memberikan alternatif sebagai media pembelajaran Kontekstual dalam mempelajari ilmu budi pekerti secara *mobile* atau bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

3. Menjadi Motivasi dan Inovasi dalam dunia Teknologi Informasi dirana edukasi, sehingga proses belajar mengajar bervariasi dan tidak monoton.

#### 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Pada tugas akhir ini, masalah yang di teliti akan dibatasi pada:

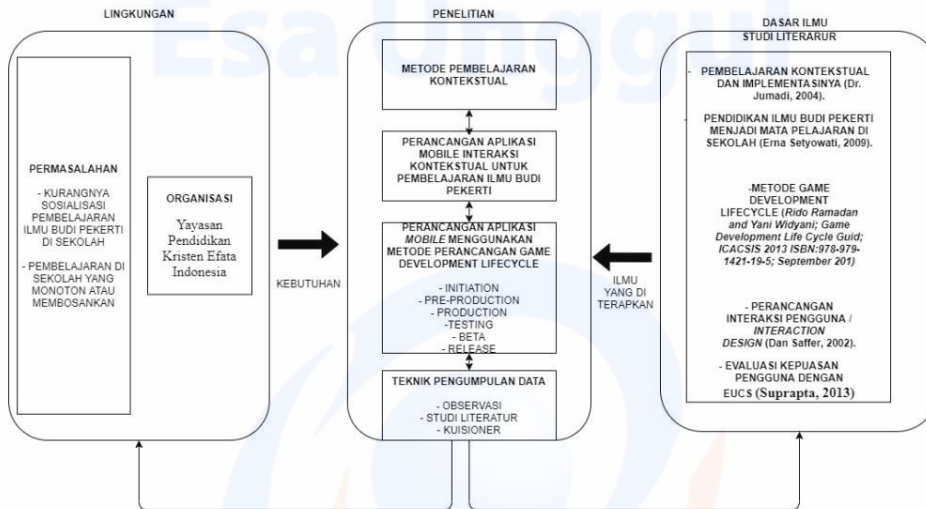
1. Membahas proses pembelajaran ilmu budi pekerti di Yayasan Pendidikan Kristen Efata Indonesia. Dengan target pengguna yaitu anak TK (taman kanak-kanak) yang duduk di bangku kelas TK 0 (nol) kecil dan kelas TK 0 (nol) Besar.
2. Membahas mengenai pembelajaran ilmu budi pekerti dengan memanfaatkan teknologi informasi.
3. Hanya membahas 1 Topik yaitu Berprilaku baik sebagai berikut.
  - Berprilaku Baik.

Yaitu Pembelajaran ilmu budi pekerti yang membahas mengenai bagaimana anak-anak membiasakan diri untuk berprilaku baik dengan segala kegiatan yang dilakukan dan dengan siapa mereka bertemu di setiap hari baik disekolah maupun dirumah, dan isi materi di dalamnya mengenai Minta Izin , dan Bertanggung Jawab. Kedua aspek (Minta Izin dan Bertanggung Jawab) merupakan pembahasan ilmu budi pekerti yang dapat dihubungkan dengan aktivitas sehari-hari baik disekolah atau dirumah sehingga harapannya anak-anak dapat berprilaku dengan baik. Pembahasan pada aspek **Meminta izin** di dalam cerita ialah berfokus pada Meminta izin ketika mau meminjam atau memakai barang orang lain, dan untuk pembahasan pada aspek **Bertanggung jawab** ialah membahas bagaimana anak-anak dapat bertanggung jawab pada hal-hal kecil yang mereka lakukan. Dan kedua aspek ini dapat di implemetasikan dengan Pelajaran Agama Kristen.

4. Hanya menerapkan 3 karakteristik pembelajaran Kontekstual, yaitu :
  - pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (learning in real life setting).
  - Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (learning by doing).
  - Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (learning as an enjoy activity).
  
5. Batasan Skenario Game yaitu :
  - Langkah pertama  
Murid memilih cerita atau modul pembelajaran yang tersedia, lalu memulai berinteraksi dengan cerita tersebut
  - Langkah kedua  
Setelah selesai berinteraksi dan memahami cerita atau modul pembelajaran , murid akan diberikan sebuah kuis sebanyak 5 (lima) pertanyaan dengan masing-masing nilai disetiap pertanyaan adalah 2 (dua) poin. Diakhir kuis murid akan mendapatkan nilai dari setiap jawaban yang benar dan yang salah.
  - Langkah ketiga  
Diakhir murid akan menemukan sebuah permainan menyusun gambar / *puzzle* yang diambil pada bagian cerita. Berarti murid harus mengingat alur cerita yang sudah dibaca.

### 1.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran atau bagan dari proses penelitian yang mendeskripsikan suatu analisis pada proses penelitian. Berikut adalah gambar kerangka pemikiran :



Gambar 1. Kerangka berpikir

### 1.6 Tabel Jadwal Perencanaan

Berikut adalah Jadwal Perencanaan Penulis seperti ada pada Tabel 1

Tabel 1. Jadwal Perencanaan

No	Keterangan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5				Bulan 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■	■																					
2	Analisis Kebutuhan		■	■	■	■	■	■																	
3	Design				■	■	■	■	■	■	■	■													
4	Coding						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
5	Testing																	■	■	■					
6	Implementasi																					■	■	■	■

### 1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Secara garis besar sistematika skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

- a. Bagian awal ini berisi halaman judul, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.
- b. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab, yaitu:

**BAB I                   PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Lingkup Tugas Akhir dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir

**BAB II                   KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi landasan teori

**BAB III                  METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi Metodologi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Metode Analisis Data

**BAB IV                 HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini berisi hasil analisis penelitian dan pembahasan

**BAB V                  PENUTUP**

Pada bab ini berisi simpulan dan saran

- c. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran – lampiran