

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengarahan akan suatu profesi kepada siswa merupakan suatu yang perlu dikembangkan agar mereka dapat mengetahui bagaimana suatu profesi tertentu berjalan, sehingga mereka bisa termotivasi untuk lebih giat belajar untuk mencapai cita-citanya kelak. Mengenalkan profesi kepada anak usia dini dalam pendidikan akan membantu mengajarkan siswa agar lebih menghargai suatu profesi sehingga siswa mempunyai sifat saling menghargai dan tidak memandang rendah profesi seseorang.

Terdapat beberapa cara atau metode pengajaran yang dapat dilakukan oleh guru maupun orang tua mereka. Seperti bercerita, berceramah, karyawisata, eksperimen, sosiodrama (bermain peran), dan tanya jawab adalah salah satu contoh dari metode pembelajaran saat ini [1]. Namun tidak semua memiliki tingkat keefektifan yang sama, karena kecerdasan intelektual seorang siswa berbeda-beda.

Berdasarkan observasi langsung di TK Darul Hikam II, metode yang digunakan oleh para guru ialah berceramah dan menggunakan buku sebagai medianya. Meskipun terkadang para guru menggunakan metode bermain dan memperlihatkan video kepada siswa, namun berdasarkan wawancara hal tersebut dirasa belum efektif karena sumber sangat terbatas. Jika guru terus menerus mencari dari *youtube* untuk diperlihatkan ke siswa maka hal tersebut akan menyulitkan guru di kemudian hari. Karena, seharusnya untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah siswa harus memahami dengan mudah apa yang telah diajarkan guru di sekolah.

Survei yang telah dilakukan kepada siswa TK Darul Hikam II menghasilkan respon positif yang mana siswa setuju jika dibuatkan media pembelajaran berbasis multimedia. Mereka lebih tertarik dengan menggunakan *gadget* atau komputer karena selain belajar mereka dapat bermain permainan yang mendidik.

Dari permasalahan tersebut, maka diusulkan untuk membangun sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Belajar Mengenal Profesi. Aplikasi ini dikhususkan untuk TK kelas B di mana siswa sudah dapat membaca dan dapat dengan mudah menerima arahan, karena untuk para siswa yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini harus diberi petunjuk terlebih dahulu. Aplikasi ini menggunakan basis multimedia yang dipasangkan pada komputer, menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran dapat membantu keefektifan dalam penyampaian materi, meningkatkan minat yang baru, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan informasi yang disampaikan. Aplikasi ini menggunakan media berupa video, animasi, gambar, teks, dan musik yang menyajikan materi mengenai beberapa profesi yang dekat dengan mereka. Dalam aplikasi ini yang akan disajikan yaitu foto, nama profesi, tugas profesi, properti yang digunakan, dan lagu yang berkaitan dengan suatu profesi. Untuk membangkitkan minat juga memotivasi siswa dalam belajar, disiapkan evaluasi yang diharapkan dapat membantu melatih otak siswa dalam mengingat materi profesi yang telah dipelajari.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun pembuatan Proyek Akhir ini mempunyai rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu guru dalam menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari profesi-profesi?
2. Bagaimana cara membantu guru dalam menyajikan materi dalam macam-macam profesi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Proyek Akhir ini adalah:

1. Membuat aplikasi interaktif yang dapat memudahkan guru karena dilengkapi latihan soal atau kuis yang berhubungan dengan hal terkait dengan profesi.
2. Membuat aplikasi yang dapat memberi guru dan siswa informasi mengenai profesi-profesi yang ada berdasarkan tugas, seragam, dan tempat di mana profesi itu bekerja.

1.4 Batasan Masalah

Berhubungan dengan luasnya tema, ruang lingkup masalah yang akan di bahas pada Proyek Akhir ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *desktop*;
2. Materi tidak dapat diubah atau ditambahkan;
3. Tidak semua video berisi lagu, melainkan ada gambaran tugas dari profesi tertentu;
4. Hanya terdapat 10 profesi, yaitu: Astronaut, Guru, Koki, TNI, Polisi, Dokter, Perawat, Pemadam kebakaran, Masinis, Pilot;
5. Dikhususkan untuk siswa kelas B usia 4-5 tahun;
6. Dan cakupan Proyek Akhir hanya sampai tahap pengujian.

1.5 Definisi Operasional

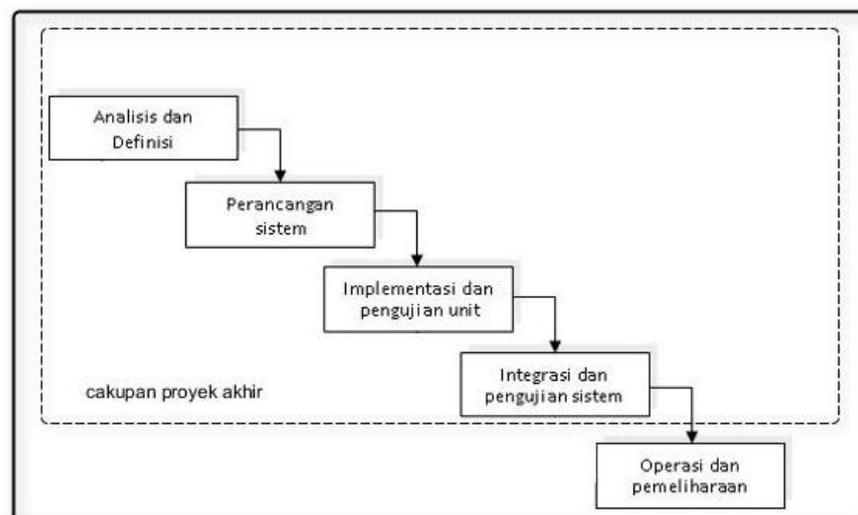
Aplikasi belajar mengenal profesi merupakan sebuah aplikasi yang dipergunakan untuk membantu siswa mengetahui profesi-profesi yang ada di lingkungan mereka, sehingga nanti diharapkan siswa dapat menentukan akan menjadi sosok seperti apa dalam cita-cita mereka ketika dewasa nanti. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk mengenalkan beberapa macam profesi yang ada seperti astronaut, guru, koki, TNI,

polisi, dokter, perawat, pemadam kebakaran, masinis, pilot, termasuk tugas apa saja yang harus dilaksanakan, serta apa saja properti yang digunakan saat sang profesional bekerja. Aplikasi ini dilengkapi dengan kuis guna meningkatkan daya ingat siswa setelah mempelajari dan mengetahui berbagai profesi yang disediakan dalam materi.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam perancangan “Aplikasi Media Pembelajaran Belajar Mengenal Profesi” ini menggunakan metode *SDLC (Software Development Life Cycle)* dengan model *Waterfall*. Model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti aliran air terjun, mulai dari analisis kebutuhan sebagai awal proses, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.

Gambar 1-1 adalah tahap-tahap yang harus dilakukan dalam perancangan aplikasi menggunakan metode SDLC dengan model *Waterfall* Winston Royce (1970) :



Gambar 1- 1
Metode Waterfall

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini analisis menganalisa apa saja yang diperlukan untuk membangun *software*, seperti media belajar yang bagaimana agar diminati dan

disukai untuk menarik perhatian anak. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada guru dan siswa TK Darul Hikam II.

b. Perancangan Sistem

Pada tahap desain atau perancangan, kebutuhan pengguna dari hasil analisis kebutuhan sistem. Perancangan yang dilakukan untuk membangun aplikasi pembelajaran ini yaitu, perancangan proses bisnis yang diusulkan, perancangan antarmuka, serta kebutuhan perangkat lunak.

c. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap selanjutnya yaitu implementasi, desain yang telah dibuat sebelumnya akan dituangkan ke dalam bahasa pemrograman. Dan dilakukan pengujian unit untuk menyetujui bahwa telah layak atau memenuhi kebutuhan.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem dilakukan untuk mencari kesalahan atau *error*, pada sistem yang telah dibuat dan untuk memastikan apakah sistem telah memenuhi kebutuhan dengan cara pengujian *black box* dan hanya pengujian fungsionalitas aplikasi saja.

e. Operasi dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang telah diimplementasi dan lulus uji diharapkan dapat dipakai terus menerus dan tidak berhenti di tengah jalan. Agar dapat dipergunakan terus menerus perangkat lunak harus dipelihara dengan memperhatikan setiap aspeknya. Namun, pada proyek akhir proses ini tidak dilakukan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan yang dilakukan selama menyusun Proyek Akhir.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan Waktu (perminggu)	Januari 2018				Februari 2018				Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■																		
Perancangan Sistem							■	■	■	■	■	■	■	■										
Implementasi dan pengujian unit															■	■	■	■						
Integrasi dan pengujian sistem																			■	■	■	■		
Dokumentasi																							■	■