

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat baik seiring kehidupan masyarakat yang menuntut untuk makin mengembangkan potensi diri. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi diperlukan adanya penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi di seluruh dunia. Masyarakat dituntut untuk memahami dan menguasai bahasa selain bahasa ibu mereka. Bahasa merupakan sarana utama dalam komunikasi, hal ini berarti bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang menggunakan bahasa agar dapat berinteraksi dalam rangka pemenuhan kebutuhan, baik melalui penyampaian ide gagasan, memberi dan mencari informasi.

Bahasa asing merupakan salah satu aspek penting meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Saat ini penggunaan bahasa asing sangatlah penting, karena Indonesia menerapkan pasar ekonomi bebas, dimana pihak asing bebas menanamkan modal dan saham untuk dikelola di Indonesia. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang banyak diminati, dengan demikian memilih Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang diajarkan di lingkungan sekolah TK sebagai bekal awal bahasa adalah pilihan yang baik. Karena pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan sekolah mampu memberi bekal untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan pada anak- anak dalam berbahasa asing.

Pembelajaran bahasa asing, perlu menerapkan kaidah- kaidah kebahasaan dengan benar dan baik. Hal yang dibutuhkan dalam berbahasa adalah struktur tata bahasa dan kosakata. Bahasa asing akan lebih mudah dipelajari apabila anak- anak memahami kaidah-kaidah kebahasaan dan menguasai kosakata bahasa asing tersebut. Dalam hal ini kompetensi inilah yang cukup penting dalam tindak berbahasa. Kosakata merupakan komponen dalam keterampilan berbahasa dan dasar kecakapan peserta didik berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Inggris di TK khususnya pada pembelajaran kosakata perlu dioptimalkan. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan kosakata perlunya suatu pembelajaran yang lebih menarik didukung dengan suatu media pembelajaran yang tepat, yaitu pemanfaatan teknologi secara maksimal disertai dengan pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat digunakan oleh guru yaitu sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk belajar kosakata agar pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tidak membosankan dan dekat dengan peserta didik. Salah satunya dengan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android. *Game* edukasi berbasis android dipilih karena saat ini telepon genggam dengan sistem operasional android sangatlah dekat dengan guru yang nantinya para guru akan memberikan pengetahuan kepada anak- anak sebagai murid atau peserta didik mereka, dan para orang tua dari peserta didik dapat mengetahui bagaimana hasil tumbuh kembang hasil kegiatan anaknya setiap kali belajar melalui laporan yang

nantinya akan sampai ke *smartphone* para orang tua melalui aplikasi ini. Selain memberikan informasi dan pembelajaran, aplikasi juga memiliki inovasi untuk belajar dengan adanya suara dari materi. Maka dari itu pemilihan *game* edukasi berbasis android sudah tepat.

Penggunaan media *game* edukasi yang berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Inggris di TK masih tergolong jarang. Kenyataan yang ada di lapangan tersebut mendorong peneliti mengembangkan *game* edukasi yang berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Inggris di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian dan pengamatan yang penulis lakukan, terdapat beberapa masalah yang dapat penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan minat belajar peserta didik pada taman kanak- kanak dengan aplikasi *game* edukasi untuk peserta didik yang dapat berjalan pada *smartphone* berbasis android?
2. Apakah dengan aplikasi *game* edukasi untuk belajar kosakata Bahasa Inggris dapat dijadikan media pembelajaran di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok?
3. Bagaimana agar orang tua peserta didik dapat mengetahui perkembangan proses pembelajaran anak mereka di Taman Kanak- Kanak Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok melalui aplikasi *game* edukasi ini?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat diambil hipotesa sebagai berikut adalah :

1. Dengan merancang aplikasi pembelajaran dalam implementasi *game* dengan tampilan menarik untuk membantu meningkatkan minat belajar pada peserta didik.
2. Diharapkan dengan merancang aplikasi *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Inggris di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok ini dapat membantu guru dalam mengajar peserta didik.
3. Dengan merancang aplikasi pembelajaran ini yang nantinya akan memberikan fitur laporan bagaimana hasil pembelajaran anak yang dapat diakses melalui aplikasi oleh orang tua peserta didik.

1.4 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah tersebut, maka akan dibuat *game* edukasi dengan batasan yaitu:

1. Penilaian dilakukan pada anak usia TK yaitu 4 sampai 6 tahun.
2. Permainan yang diberikan mampu digunakan untuk melatih daya ingat anak usia dini, dan mampu memberikan pengenalan Bahasa Inggris terhadap angka, huruf, hewan, buah, dan warna.
3. Aplikasi dapat digunakan oleh guru sebagai penyampai pelajaran kepada peserta didik dan orang tua yang akan mendapatkan laporan melalui aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Anak dan Instansi Pendidikan

Membantu agar mengetahui tingkat kemampuan kompetensi dasar peserta didik dan mendorong pendidik untuk mengajar dan mendidik lebih baik.

2. Bagi Penyusun

Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain dan untuk memperoleh gelar diploma.

3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini mudah- mudahan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang yang dapat sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian penyusunan tugas akhir ini antara lain :

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam implementasi *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Inggris di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok.

2. Mengetahui kualitas media pembelajaran yang sudah dihasilkan dalam wujud *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Inggris di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok.

1.7 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan suatu data yang di butuhkan dalam tugas akhir ini, maka akan digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Penelitian lapangan(*Field research*)

Melakukan observasi dalam penelitian langsung ke objek yang akan diteliti pada taman kanak- kanak Tunas Harapan Kota Solok untuk mengetahui dan mempelajari yang sedang berjalan dan kemungkinan lain yang dapat dilakukan diantaranya dengan melakukan wawancara dan mengajukan pertanyaan kepada penanggung jawab TK tersebut.

2. Penelitian Keperpustakaan (*Library Research*)

Penelitian keperpustakaan yaitu penelitian yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku, literatur-literatur, dan sumber bacaan lainnya yang erat hubungannya dengan penelitian yang dilakukan.

3. Penelitian Laboratorium (*Laboratorium Research*)

Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan komputer untuk mempraktekan secara langsung dan perancangan sistem baru dan membuat program yang dapat menyesuaikan atau menunjang dalam perancangan sistem baru.

Adapun spesifikasi komputer yang digunakan adalah :

a. *Hardware*

- 1) Laptop acer Processor AMD E1-200 APU with Radeon(tm)HD Graphics (2 CPUs), ~1.4GHz.
- 2) Hardisk 2048MB RAM.
- 3) Printer.
- 4) Mouse.
- 5) Dan pendukung lainnya.

b. *Software*

- 1) Sistem Operasi Windows 7 Ultimate.
- 2) Microsoft Office 2010.
- 3) JDK (Java Development Kit).
- 4) Eclipse.
- 5) SDK (Software Development Kit).
- 6) Dan pendukung lainnya.

1.8 Tinjauan Umum TK Tunas Harapan

1.8.1 Sejarah TK Tunas Harapan

TK Tunas Harapan beralamat di Jl. Syech Supayang No. 21 Kel. Simpang Rumbio Kec. Lubuk Sikarah Kota Solok, Sumatera Barat yang didirikan pada tahun 1999 dengan Nomor SP: 3311/108.13/R-1995, Nomor Akreditasi 1372 00001 12 2016 dengan perintisnya yaitu Ibu Yul Henimar, beliau merangkap sebagai kepala sekolah sekaligus sebagai guru.

Pertama kali berdiri, TK Tunas Harapan hanya memiliki dua kelas, yaitu kelas Safa dan Marwah dan sekarang bertambah satu kelas dengan kelas Jabal. TK Tunas Harapan dirasakan sangat penting keberadaannya dalam rangka ikut serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Program TK Tunas Harapan disusun untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional dengan memperhatikan perkembangan anak dan kesesuaiannya dengan lingkungan.

Adapun Visi dan Misi TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok yaitu :

VISI

“komunitas TK Tunas Harapan bersama masyarakat terus menerus mendidik, membimbing, serta membina anak- anak peserta didik dalam kasih persaudaraan”.

MISI

“Meletakkan dasar ke arah pembentukan perilaku melalui pembiasaan moral dan nilai- nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian”.

1.8.2 Struktur Organisasi TK Tunas Harapan

Didalam menjalankan aktivitasnya, suatu usaha haruslah mempunyai struktur organisasi yang dapat mengatur tugas, wewenang dan tanggung jawab masing-masing. Sebelum membicarakan struktur organisasi pada TK Tunas Harapan, maka kita harus meninjau terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan struktur organisasi itu sendiri. Organisasi merupakan suatu wadah kerja sama

sejumlah manusia yang terkait dalam rangkaian hirarki untuk mencapai tujuan tertentu.

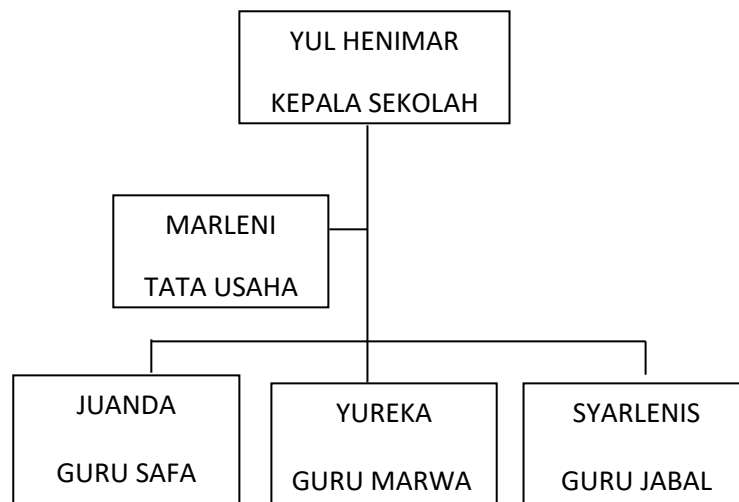
Dalam menerapkan struktur organisasi mempunyai peranan yang penting dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan yang dianggap perlu untuk mencapai tujuan tertentu.

Untuk menentukan struktur organisasi yang baik perlu diingat cara pembagian :

- a. Adanya tujuan organisasi yang jelas.
- b. Adanya pembagian tugas yang jelas.

Yang dimaksud dengan struktur organisasi disini adalah sebagai pola mekanisme formal yang mana organisasi dikelola/ sebagai pola hubungan antara fungsi-fungsi, garis wewenang dan komunikasi dalam suatu organisasi. Untuk mengetahui apa kumpulan tanggung jawab atau aktifitas tersebut, maka perlu ada analisa yang disebut sebagai analisa jabatan (*job analysis*), sebagai suatu proses mengumpulkan, mengkategorikan dan mendokumentasikan seluruh informasi yang relevan tentang jabatan tersebut dalam periode tertentu. Hasilnya sudah tentu dinamakan uraian pekerjaan atau uraian jabatan (*job description*).

Berikut adalah struktur organisasi TK Tunas Harapan, dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut:



Sumber : Ibu marleni tata usaha TK Tunas Harapan

Gambar 1.1 Struktur Organisasi TK Tunas Harapan

1.8.3 Tugas dan Wewenang

Berdasarkan struktur organisasi yang telah di uraikan di atas adapun pembagian tugas dan wewenang masing-masing bagian sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah:
 - a) Mengesahkan perubahan dokumen.
 - b) Memberi teguran bagi guru yang melanggar disiplin dan tata tertib.
 - c) Memimpin dan mengelola pembinaan personil.
 - d) Menyelenggarakan rapat koordinasi dan tinjauan manajemen.
2. Tata Usaha:
 - a) Memberikan pelayanan administratif kepada guru, orang tua, dan peserta didik.
 - b) Memperlancar administrasi penerimaan peserta didik.
 - c) Mengelola sarana dan prasana TK Tunas Harapan.

3. Guru:

- a) Menyusun rencana pembelajaran.
- b) Mengelola pembelajaran sesuai dengan kelompoknya.
- c) Mencatat dan menyusun laporan perkembangan anak.
- d) Melakukan kerjasama dengan orang tua dalam program perkembangan anak.