

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah global seperti pandemi COVID-19 dan kemajuan teknologi telah menyebabkan perubahan signifikan dalam lanskap pendidikan. Strategi pengajaran telah berubah sebagai akibat dari pergeseran ini, bahkan di tingkat taman kanak-kanak. TK Alkautsar Wawondula menghadapi kesulitan dalam menerapkan pembelajaran daring karena anak-anak kecil membutuhkan instruksi yang menarik dan interaktif yang dapat menarik minat mereka untuk jangka waktu yang lama. Pembelajaran anak-anak juga mendapat manfaat besar dari keterlibatan orang tua. Karena anak-anak kecil membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik yang dapat menarik minat mereka, banyak sistem pembelajaran daring biasanya kurang partisipatif dan tidak sepenuhnya disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Beberapa masalah ini termasuk penggunaan teknologi yang terbatas oleh anak-anak, kurangnya fitur interaktif, dan tantangan dalam melacak kemajuan mereka. Agar TK Alkautsar Wawondula menawarkan pembelajaran daring yang efisien, diperlukan solusi yang kreatif dan fleksibel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempromosikan pembelajaran daring di TK Alkautsar Wawondula dengan merancang Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) yang terintegrasi dengan multimedia interaktif. LMS dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan anak usia dini, dan memiliki elemen untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. *Platform Moodle* dipilih karena dirancang untuk meningkatkan interaksi

dan komunikasi antara guru, anak, dan orang tua, serta mendukung pembelajaran interaktif, dokumentasi perkembangan, dan komunikasi efektif.

Dampak positif yang diharapkan dari penerapan sistem ini meliputi: meningkatkan interaktivitas pembelajaran dengan multimedia interaktif seperti *video*, animasi, dan permainan edukatif; mempermudah monitoring perkembangan anak secara *real-time*; mengoptimalkan peran orang tua dalam proses belajar; meningkatkan kualitas pembelajaran daring dengan metode yang lebih kreatif dan efektif; serta memungkinkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan tren pembelajaran modern. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan “MODUL/VIDEO TERINTEGRASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PENDUKUNG PEMBELAJARAN” dan meningkatkan efektivitas pembelajaran daring di taman kanak-kanak ALKAUTSAR WAWONDULA.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang *LMS* terintegrasi multimedia interaktif yang efektif untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Alkautsar Wawondula?
2. Bagaimana *LMS* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Alkautsar Wawondula?

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang *LMS* terintegrasi multimedia interaktif yang sesuai untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Alkautsar Wawondula.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran daring di Taman Kanak-Kanak Alkautsar Wawondula melalui *LMS* yang terintegrasi dan interaktif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Taman Kanak-Kanak Alkautsar Wawondula dan tidak mencakup institusi pendidikan lainnya.
2. Pengembangan *LMS* difokuskan pada integrasi multimedia interaktif (*video*, animasi) tanpa membahas aspek-aspek lain dari *LMS* yang tidak relevan untuk pembelajaran anak usia dini.
3. Penelitian ini mempertimbangkan ketersediaan teknologi dan infrastruktur yang ada di Taman Kanak-Kanak Alkautsar Wawondula, termasuk akses internet dan perangkat yang digunakan oleh guru, orang tua, dan siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan konsep pembelajaran daring yang efektif untuk anak usia dini, khususnya dalam penggunaan teknologi multimedia interaktif.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi guru: Mempermudah penyampaian materi ajar dan monitoring

perkembangan anak didik secara efektif.

- b. Bagi Murid: Meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui penggunaan multimedia interaktif yang menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi institusi pendidikan: Meningkatkan kualitas pembelajaran daring dan memastikan adaptasi terhadap perkembangan teknologi modern.

3. Manfaat Sosial:

Mendukung pencapaian pendidikan berkualitas bagi anak usia dini, yang merupakan fondasi penting untuk perkembangan mereka di masa depan.