

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru-guru disekolah TK Al Amin Kadisoka Purwomartani Sleman, didapatkan informasi bahwa di TK Al Amin Kadisoka merupakan salah satu TK yang menyelenggarakan kelas pra TK, selama ini anak didiknya dikenalkan huruf abjad menggunakan sistem konvensional. Untuk fasilitas yang diberikan dalam dunia pendidikan formal dirasakan masih sangat terbatas, cara belajar anak-anak hanya diberi pengetahuan melalui gambar dan penjelasan dari pendidik. Alat-alat peraga pembelajaran yang digunakan pun masih sedikit, alat-alat yang ada lebih banyak penunjang bermain anak diluar pembelajaran.

Berdasarkan fakta tersebut maka perlu adanya suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para guru menyampaikan materi dengan cara yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi anak didik dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, maka perlu adanya metode baru pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat anak didik menyukai belajar tapi tidak meninggalkan masa anak-anak mereka yaitu bermain, dengan begitu belajar dan menghafal huruf abjad yang pada awalnya terasa sulit dan membosankan akan menjadi sangat menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu **"Perancangan Computer Assisted Learning Untuk Belajar Abjad dan Bermain Bagi Anak Pra TK ( Studi Kasus : TK Al Amln Kadisoka Purwomartani Sleman) "**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana membuat Perancangan Computer Assisted Learning untuk Belajar Abjad dan Bermain bagi Anak Pra TK yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak Pra TK.

### **1.3. Batasan Masalah**

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas dan agar media pembelajaran ini dapat dipakai tepat sasaran maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis yaitu digunakan untuk anak-anak Pra TK didampingi oleh guru ataupun orangtua di rumah.
2. Aplikasi ini hanya untuk belajar mengenal Huruf Abjad .
3. Aplikasi ini disusun menggunakan software Macromedia Director, Macromedia Flash, Adobe Audition, Photoshop.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi multimedia yang menarik dan bermanfaat yang digunakan untuk menarik minat dan memudahkan pemahaman anak-anak pra TK khususnya belajar mengenal huruf Abjad.
2. Sebagai sarana sosialisasi belajar menggunakan aplikasi multimedia pada semua pihak yang ada baik dunia pendidikan formal maupun non formal.
3. Referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM agar bisa dikembangkan lebih menarik dan lebih sempurna dalam Tugas Akhir atau Skripsi dimasa yang akan datang.
4. Untuk memenuhi prasyarat kelulusan jenjang strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia pra TK khususnya pelajaran mengenal dan menghafal huruf Abjad dan mengembangkan dunia pendidikan di Indonesia.
2. Dapat mempermudah para pengajar baik formal maupun informal dalam mengenalkan dan mengajarkan huruf Abjad keanak usia Pra Tk.
3. Diharapkan dapat membantu mencerdaskan anak bangsa.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perencanaan media pembelajaran pengenalan huruf Abjad untuk anak-anak usia pra TK guna penyusunan laporan skripsi ini adalah pengumpulan data dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Mengambil bahan-bahan dari buku-buku literatur serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang ada sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam mengadakan penelitian, maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan belajar mengajar di TK Al Amin Kadisoka.

3. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan Guru dan Wali Murid (Tempat penelitian "TK Al Amin Kadisoka") untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas konsep dasar multimedia, Elmen-elemen multimedia, macam-macam struktur multimedia, software/hardware yang diperlukan, membahas tentang pengertian media pembelajaran dan membahas tentang computer assisted learning.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan informasi tentang penelitian di TK Al Amin, perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada. Menganalisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi.