

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2013:4) adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Menggunakan multimedia dalam sistem belajar dan mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk berfikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh Neo dalam Munir (2013:35).

Program Kelompok Bermain dan TPA Anak-anak (Non Formal) yang dikembangkan di Kotagede (termasuk Amin Baiturrahman) membutuhkan perhatian yang serius. Pengajar berasal dari masyarakat sekitar, baik muda mudi atau warga sekitar. Kualifikasi pendidikan tenaga pengajar masih di tingkat Kuliah, SMA, bahkan beberapa di antaranya baru lulus SMP dan SD. Kondisi sekarang ini terkendala dengan masih konvensionalnya proses belajar mengajar dan minimnya fasilitas pembelajaran termasuk kepemilikan alat belajar dan permainan edukatif yang ada pada Amin Baiturrahman seperti bacaan, alat pengenalan huruf, bentuk, warna, permainan dll.

Hal inilah yang menjadi dasar dari topik penelitian yang diberi judul **"Analisis Perancangan Media Pembelajaran Tumbuh Kembang Anak Amin Baiturrahman Berbasis Multimedia"** untuk membangun aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia untuk merangsang motorik halus dan mengetahui kemampuan anak dalam mengenal abjad, bentuk, warna dan gambar serta melatih ketelitian, keterampilan, kecekatan dan daya ingat anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mendukung proses belajar mengajar di Amin Baiturrahman?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembatasan masalah mengarah pada tujuan yang akan dicapai, maka penulisan skripsi ini kan terbatas pada :

1. Media pembelajaran hanya berisi pembelajaran tentang pengenalan warna, abjad, gambar, bentuk dan huruf hijayah.
2. Media pembelajaran hanya ditujukan untuk Amin Baiturrahman.
3. Media pembelajaran ini berisi materi untuk anak usia 3-7 tahun.
4. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak (software) yaitu: Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundbooth CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengembangkan wawasan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan tentang software multimedia.
- b. Sebagai media penerapan ilmu serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang lebih mempunyai daya saing tinggi.
- c. Merancang aplikasi multimedia sebagai media belajar yang mendukung proses belajar mengajar anak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis

Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata dan kerja.

1.5.2 Bagi pengajar dan anak didik

Membuat kegiatan belajar mengajar anak lebih mengikuti trend teknologi yang ada sehingga anak lebih semangat untuk belajar karena dikemas dalam bentuk visualisasi yang menarik.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembuatan media pembelajaran ini adalah :

1.6.1 Metode Observasi (Observation)

Melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar anak-anak Amin Baiturrahman untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terkait terhadap permasalahan yang diteliti.

1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)

Metode pengumpulan data mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik, buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan kegiatan penelitian sehingga mendapat dasar-dasar yang kuat untuk mengolah data-data yang ada.

1.6.3 Metode Wawancara (Interview)

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak Ketua Amin Baiturrahman.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi beberapa bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana pelaksanaan kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia. Dasar teori yang akan dibahas didalam bab ini adalah definisi multimedia, teori media pembelajaran, unsur-unsur multimedia, struktur multimedia, dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab III ini akan dibahas mengenai analisis sistem, analisis kebutuhan sistem multimedia, merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku atau situs yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.