

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Nur Cahyono sebagai guru pengampu kelas kuntum di *Modern Islamic Daycare and Preschool* Al Kindy Kalasan Yogyakarta, dapat disimpulkan sebagian siswa kurang konsentrasi, bermain sendiri, atau melamun (tidak fokus) ketika guru sedang mengajarkan materi karena metode yang digunakan guru kurang maksimal sehingga siswa lebih cepat bosan karena tidak ada audio, animasi, dan terkadang gambar tidak disertai warna sehingga kurang menarik untuk dilihat.

Berbeda dengan ketika dilakukan observasi di *Modern Islamic Daycare and Preschool* Al Kindy Kalasan Yogyakarta pada saat siswa menonton video, foto, dan cerita anak dengan menggunakan *LCD proyektor*. Semua siswa terlihat fokus menonton dan lebih antusias untuk menjawab ketika ditanya guru, meskipun posisi anak sedang berdiri, minum susu, makan, atau ngobrol dengan temannya. Hal tersebut terjadi karena anak lebih tertarik melihat animasi dan mendengarkan musik dibandingkan dengan metode sebelumnya yang terkesan monoton. Selain itu, metode baru ini berdampak positif untuk mempermudah daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan mempermudah guru dalam mengajar.

Maka dari itu, dengan adanya fasilitas yang mendukung untuk pembelajaran berbasis multimedia seperti *LCD proyektor*, *Sound System*, dan

Laptop, pada penelitian ini dibuat Media Pembelajaran Interaktif tentang Pengenalan Nama-Nama Benda Berbasis Multimedia agar menjadi salah satu alternatif untuk menambah media pembelajaran di sekolah khususnya di *ModernIslamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan Yogyakarta* yang diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Serta dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat juga mampu menyampaikan pesan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran tentang pengenalan nama-nama benda yang interaktif untuk *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan Yogyakarta* ?
2. Apakah Media Pembelajaran Interaktif tentang Pengenalan Nama-Nama Benda Berbasis Multimedia dapat meningkatkan antusiasme dan menarik perhatian siswa dalam belajar ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk kelas kuntum (usia 2-3 tahun) *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan Yogyakarta*.

2. Benda-benda yang ditampilkan pada media pembelajaran sesuai dengan alokasi tema di *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan* Yogyakarta.
3. Aplikasi ini bersifat statis.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat Media Pembelajaran Interaktif tentang Pengenalan Nama-Nama Benda Berbasis Multimedia di *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Sistem Informasi di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran di *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan*, menambah serta mengerti tentang pengetahuan multimedia pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan menarik perhatian siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
- 3) Membuat siswa lebih senang mengikuti pelajaran.
- 4) Memperkenalkan teknologi komputer kepada siswa sejak usia dini.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam melakukan kegiatan mengajar pada siswa.
- 2) Memberi motivasi pada guru untuk selalu kreatif dalam kegiatan inovasi pembelajaran dan pengembangan profesionalisme guru.
- 3) Waktu kegiatan belajar mengajar lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan dalam belajar.
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- 3) Mengoptimalkan fasilitas di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa ketika belajar konvensional dan dengan menggunakan multimedia (menonton video, foto, dll).

2. Kuisisioner

Kuisisioner disusun meliputi dua jenis. Kuisisioner tersebut adalah (1) kuisisioner untuk ahli materi, (2) kuisisioner untuk responden (guru). Kuisisioner jenis pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kesesuaian materi pembelajaran yang diisi oleh seorang guru pengampu kelas. Kuisisioner kedua digunakan untuk memperoleh data kualitas media pembelajaran yang diisi oleh responden (guru).

3. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media pembelajaran dari ahli materi. Dan untuk memperoleh data berupa kondisi anak dari guru.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, diantaranya pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian multimedia, teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Serta software yang digunakan dalam pembuatan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang langkah dalam perancangan aplikasi, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran serta analisis kebutuhan biaya serta manfaat yang diperoleh dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang meliputi implementasi aplikasi, pengujian, dan hasil analisa perkembangan system pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

1.8Jadwal Penelitian

Agar proses kegiatan dapat terencana dengan baik dan penyusunan dapat tepat waktu, maka perlu adanya jadwal kegiatan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa tahapan kegiatan yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan diuraikan dalam table berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Januari 2014				Februari 2014				Maret 2014				Apr-14		
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III
Persiapan	■	■													
Pengumpulan Data		■	■	■											
Pembuatan Sistem					■	■	■	■	■	■					
Pengujian Sistem											■	■	■		
Penulisan Naskah									■	■	■	■	■	■	■

