

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era milenium adalah kebangkitan dunia teknologi yang menjangkiti hampir di seluruh bangsa, tidak terkecuali Indonesia. Tuntutan akan kemajuan jaman tidak luput dari seluruh pelosok negeri ini. Terutama dibidang teknologi komputer hampir sudah menjadi keharusan bagi setiap insan untuk dapat menggunakannya. Dunia pendidikan apalagi, sudah menjadi kewajiban untuk dapat menerapkannya. Bahkan untuk mulai memperkenalkan teknologi sejak dinipun sudah di giatkan, mulai dari metode belajar, bermain anak – anak usia dini telah bersentuhan dengan teknologi. Kemajuan teknologi berdampak positif dan negatif bagi perkembangan anak. Dan inilah yang menjadi tantangan sekaligus kebutuhan akan media pembelajaran di TK Masyithoh dalam memberi pengertian sejak dini bagi anak – anak tentang dunia teknologi. Dunia anak-anak merupakan sebuah dunia yang kompleks. Di usia kanak-kanak itulah dimulai belajar mengenal dan mengetahui banyak hal, benar-salah sesuatu hal, belajar memahami diri sendiri juga belajar bersosialisasi dengan orang tua, guru, teman, dan masyarakat lain di lingkungan mereka. Dunia anak-anak adalah dunia bermain dan belajar banyak hal yang bisa mereka tangkap melalui indera mereka, mereka belajar menyentuh dan merasakan gesekan pada kulit mereka, belajar memegang dengan jari mereka, belajar melangkah dengan kaki mereka, belajar mengenali bentuk dengan melihat melalui mata mereka, mereka belajar mendengar dengan telinga mereka

pun belajar mengendus dengan hidungnya. Proses pembelajaran yang berlangsung dalam diri seorang anak. Di TK Masyithoh proses belajar mengajar khususnya pengenalan anggota badan masih di laksanakan secara manual dengan menggunakan alat – alat peraga. Dari sinilah bagaimana teknologi berperan, diharapkan akan adanya sebuah media pembelajaran yang mampu mengarahkan anak usia dini kepada hal – hal positif terutama mengenali apa yang ada pada diri anak – anak. Dengan memahami dunia anak, yakni dunia bermain maka teknologi yang tepat adalah teknologi tentang multimedia, yang mana multimedia merupakan penggabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu program aplikasi. Diharapkan dengan aplikasi multimedia dapat membantu dalam proses belajar dan bermain bagi anak usia dini, dan salah satu elemen penting dari multimedia dalam bidang pembelajaran adalah animasi.

Pada kesempatan ini penulis membangun Media bermain dan belajar mengenali anggota badan dan fungsinya. Hal ini ditujukan bagi TK Masyithoh, yang bertujuan untuk supaya anak-anak didik tersebut mampu mengenali anggota badan dan memahami segala fungsinya, dan sebagai media mengajar bagi para guru dan tentunya bermain bagi anak – anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimana membangun *Media bermain dan belajar mengenal anggota badan* agar anak didik di TK Masyithoh dapat memahami seluruh anggota badan dan fungsinya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini:

1. Pembuatan *Media Belajar dan bermain mengenali anggota badan* ini hanya sebagai media pembelajaran bagi anak-anak di TK Masyithoh yang berusia 4-6 tahun
2. Pada aplikasi *Media bermain dan belajar mengenali anggota badan* ini, pengenalan anggota badan dan fungsinya hanya sebatas dasar – dasar atau anggota badan yang langsung tampak dapat di pahami oleh anak-anak.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *aplikasi* ini adalah Macromedia Director MX 2004, serta beberapa *software* pendukung seperti Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition, dan Adobe Flash MX 2004.
4. Aplikasi ini mengacu pada materi belajar mengajar *Tema Diri Sendiri*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk merancang dan membangun *Media Belajar dan Bermain Mengenali Anggota Badan* ini sebagai sarana pembelajaran anak-anak di TK Masyithoh. Adapun tujuan lain yang bisa dicapai adalah:

1. Internal

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktek.

2. Eksternal

Bagi TK Masyithoh, dengan dibangunnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Mempermudah para guru di TK Masyithoh dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
- b. Memperkenalkan kepada anak didik tentang teknologi

- c. Sebagai sarana belajar dan bermain mengenali anggota badan dan fungsinya, dengan tujuan anak – anak dapat berperilaku yang baik.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yaitu proses belajar mengajar pengenalan anggota badan dan fungsinya, di TK Masyithoh, yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti yakni pengenalan anggota badan dan fungsinya, sesuai dengan kurikulum *Tema Diri Sendiri*

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Sesuai dengan kurikulum Tema Diri Sendiri, meliputi alat peraga dari kayu, poster – poster, serta buku – buku panduan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dalam penyusunannya, maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan pembuatan *Media* Belajar dan Bermain Mengenali Anggota Badan dan Fungsinya di TK Masyithoh.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

