

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada. Salah satunya dalam pelajaran bahasa Inggris, banyak anak didik sering mengalami kesulitan pemahaman dalam bahasa Inggris.

TK Islam Baiturrahman Klaten merupakan salah satu TK yang telah memberikan materi pelajaran bahasa Inggris pada usia dini namun fasilitas yang diberikan dalam dunia pendidikan formal dirasakan masih sangat terbatas, cara belajar anak-anak diberi pengetahuan melalui gambar dan penjelasan dari pendidik. Alat-alat yang digunakan pun masih sedikit, lebih banyak diberikan untuk kepentingan bermain anak.

Berdasarkan fakta tersebut maka perlu adanya suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para anak didik dalam memahami pelajaran bahasa Inggris dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi, maka perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat anak didik menyukai pelajaran bahasa Inggris, dengan begitu belajar bahasa Inggris yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu **"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Taman Kanak-kanak Pada TK Islam Baiturrahman Klaten "**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dituliskan Rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif mudah dipahami oleh anak 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 dan didampingi oleh guru.
2. Aplikasi ini hanya mengenalkan materi bahasa Inggris dengan menyesuaikan kurikulum dan tema materi (tiga tema bahasan) dari tempat penelitian.
3. Aplikasi ini disusun menggunakan software Adobe Flash 8, Cool Edit 2.0, Adobe Photoshop CS.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Internal :

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa "AMIKOM" Yogyakarta adalah:

- a. Menerapkan ilmu teori dari praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan teknik informatika.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar sarjana dalam bidang informatika dan komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

2. Eksternal :

Yakni bagi masyarakat atau dunia pendidikan dini, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- d. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak-anak khususnya belajar bahasa Inggris.
- e. Sebagai sarana sosialisasi multimedia pada semua pihak yang ada.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

- a. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia Taman kanak-kanak khususnya pelajaran bahasa Inggris.
- b. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dalam dunia pendidikan.

2. Bagi Mahasiswa.

Dapat memberikan pengetahuan praktik pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap Taman kanak-kanak dengan aplikasi multimedia.

3. Bagi Akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perencanaan media pembelajaran bahasa Inggris dini (Taman kanak-kanak) guna penyusunan laporan skripsi ini adalah:

1. Pengumpulan Data

a. Metode Studi Literatur

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

b. Metode wawancara

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (Tempat penelitian "TK Islam Baiturrahman) untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

c. Metode Pengamatan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melihat secara langsung dan mengamati dengan teliti dan mencatatnya secara sistematis apa yang sedang terjadi.

2. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan meliputi analisis, design, implementasi dan pengujian.

- a. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi

proses-proses apa saja yang nantinya akan dilakukan oleh sistem. Sedangkan kebutuhan non-fungsional adalah tipe kebutuhan yang berisi property perilaku yang dimiliki oleh sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*hardware*).

- b. Tahap design meliputi perancangan multimedia, dengan memperhatikan sisi psikologis *user* apakah ditujukan untuk anak-anak atau remaja. Demikian juga dengan pemilihan *image*, *video*, *audio*, disesuaikan dengan nilai-nilai kependidikan.
- c. Tahap implementasi merupakan proses pembuatan multimedia yang telah didesign pada tahap design sistem. Sedangkan tahap pengujian merupakan proses verifikasi apakah multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan sistem yang didefinisikan pada tahapan sebelumnya.

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

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan informasi tentang penelitian TK Islam Baiturrahman, 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 HASIL 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 ini.

DAFTAR PUSTAKA

