

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya era digital ini membuat media pembelajaran menjadi moderen, baik di dalam perguruan tinggi, sekolah, maupun taman kanak-kanak. Perkembangan media pembelajaran yang semakin maju dari segi tampilan dan kemudahan dalam penggunaan memacu saya untuk membuat media bantu pembelajaran untuk PAUD Al-Hidayah di desa Legetan Bener Purworejo.

Media bantu pembelajaran tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe Flash CS3 pada PAUD Al-Hidayah desa legetan bener purworejo ini adalah sebuah aplikasi bantu dalam pembelajaran sehingga memudahkan seorang guru dalam menyalurkan ilmu kepada anak-anak. Dipilihnya tema media bantu pembelajaran ini karena adanya semangat anak-anak dalam belajar serta prestasi yang sering di dapat baik dalam perlombaan antar kecamatan maupun antar kabupaten.

Mengingat daya ingat anak-anak di usia dini lebih bagus dibanding dengan orang dewasa, media bantu pembelajaran ini dibuat bertujuan agar anak-anak mendapat bekal ilmu yang lebih di era digital ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Bagaimana cara untuk merancang tampilan menarik pada media bantu pembelajaran PAUD AL-Hidayah tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe Flash CS3 ?
2. Bagaimana cara membuat animasi pada media bantu pembelajaran PAUD AL-Hidayah tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe Flash CS3 ?
3. Bagaimana cara menggabungkan objek-objek pada media pembelajaran PAUD AL-Hidayah tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe Flash CS3 ?

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan Skripsi ini, penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut.

1. Pengenalan warna menggunakan media gambar yaitu balon, buah dan bentuk-bentuk dasar.
2. Alfabet pengenalan angka baik kapital maupun biasa.
3. Puzzle pada media bantu pembelajaran ini menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti kubus dan lainnya.
4. Menghitung yaitu berisi pengenalan angka dasar dari satu sampai sepuluh.
5. Pengenalan suara berisi tentang suara binatang yaitu kucing, burung, sapi, kerbau, kambing, bebek dan kuda.

6. Software yang digunakan untuk membuat media bantu pembelajaran tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Internal

- a. Sebagai syarat kelulusan program setrta satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mampu membuat media bantu pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS3.
- c. Mengetahui unsur-unsur yang di perlukan untuk membuat media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS3.

2. Eksternal

Aplikasi ini dibuat ditujukan untuk :

- a. Suatu metode alternatif pembelajaran PAUD Al-Hidayah baik dalam melihat dan mendapatkan hal-hal yang beda, menarik dan ringkas.
- b. Memberikan metode belajar yang baru dengan konsep multimedia baik bagi murid maupun pengajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari pembuatan projek ini adalah sebagai berikut.

1. Mengerti akan bagaimana pembuatan media bantu pembelajaran PAUD Al-Hidayah tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe Flash CS3.
2. Faham dalam penyampaian materi menggunakan media bantu pembelajaran khususnya untuk anak-anak usia dini.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data pembuatan media bantu pembelajaran guna memperlancar pembuatan proyek penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data, yaitu :

1. Interview

melakukan tanya jawab kepada pengajar tentang materi pokok yang di ajarkan kepada murid seperti pengenalan warna, puzzle, menghitung dan pengenalan suara.

2. Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan jalan menggali dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang dibatasi, terutama dari buku berjudul Menggali Potensi Anak Lebih Dini penerbit Bina Putra Mandiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan berisi tentang penjelasan singkat pada bab-bab yang dibuat. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai media bantu pembelajaran yaitu pengertian, macam-macam media pembelajaran dan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan media bantu pembelajaran yang dibuat, tujuan pembuatan, dan penggunaan aplikasi untuk membuat media bantu pembelajaran tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan-tahapan pembuatan media bantu pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Adobe Photoshop CS3, Soundbooth CS3, dan Flash CS3.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan dan beberapa saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi.