

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan komputer untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Sebagai media yang diharapkan akan mampu memberi dukungan bagi terselenggarakannya proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Komputer dapat menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Para guru dapat bekerjasama dengan berbagai pihak untuk menyediakan media pembelajaran ini. Guru sendiri dapat mempelajari berbagai *software* komputer untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya. Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Macromedia Director*. Menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami dan mempercepat materi yang diajarkan. Hal ini dimungkinkan karena memanfaatkan Gambar, teks, dan suara

sebagai media penyampaiannya. Secara tidak langsung, menjadikan komputer sebagai media belajar akan mengenalkan komputer kepada anak dan fungsi positifnya. Mata pelajaran yang akan disertakan dalam aplikasi ini nantinya antara lain meliputi belajar mengenal huruf, membaca, menggambar, dan berhitung.

Atas dasar pertimbangan tersebut, maka dibuatlah judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Membaca, Menggambar, dan Berhitung TK Aba Wonopeti Kulon Progo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu memahami pelajaran Membaca, Menggambar, dan Berhitung untuk Siswa TK ABA Wonopeti Kulon Progo ?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan agar penelitian berfokus pada hasil yang akan dicapai, maka diperlukan suatu batasan masalah pada beberapa item berikut :

- a. Pembuatan Aplikasi ini hanya sebagai media pembelajaran yang memudahkan bagi murid TK ABA Wonopeti untuk mempelajari tentang membaca, menggambar, dan berhitung.

- b. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah Macromedia Director MX sebagai software utama yang didukung software lain seperti Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Audition 2.0

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Yang ingin dicapai adalah membangun dan merancang aplikasi pembelajaran membaca, menggambar, dan berhitung untuk anak diusia dini yang dapat digunakan pengajar TK ABA Wonopeti dengan memanfaatkan aplikasi multimedia.

1.5 Manfaat Pembuatan

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Menerapkan Ilmu teori dan praktek yang dipelajari selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Untuk memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang ahli madya STMIK AMIKOM Yogyakarta
- c. Memberikan bukti peran serta dalam upaya pengembangan aplikasi multimedia untuk pembelajaran Membaca, Menggambar, dan berhitung.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

Memberikan sebuah metode pembelajaran menggunakan komputer pada anak sejak usia dini.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara langsung kepada responden. Pada wawancara ini, responden adalah kepala sekolah TK ABA Wonopeti yaitu Ibu Iriyani, S.Pd AUD

1.6.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah dengan mengamati langsung kegiatan belajar siswa.

1.6.3 Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu dengan mencari buku yang membahas tentang pembelajaran menggunakan Macromedia Director.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan diberikan gambaran umum tentang laporan yang berisikan:

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan Masalah
- c. Batasan Masalah
- d. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- e. Metode Pengumpulan Data
- f. Sistematika Penelitian

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar Multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang profil TK ABA Wonopeti Kulon Progo beserta visi, misi, dan kurikulum pembelajaran yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang konsep perancangan aplikasi pembelajaran mengenal huruf, menggambar, dan berhitung di TK ABA Wonopeti.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

