

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, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada.

Taman Kanak-kanak (TK) jenjang pendidikan anak usia dini (usia enam tahun atau dibawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk jenjang pendidikan lebih lanjut. Tujuannya yaitu meningkatkan daya cipta kanak-kanak dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik atau motorik, kognitif, bahasa, seni dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya menumbuhkembangkan daya pikir dan peranan anak kecil dalam kehidupannya. Semua kegiatan belajar ini dikemas dalam model belajar sambil bermain.

Salah satu pendekatan yang termasuk dalam penilaian perkembangan anak didik taman kanak-kanak bidang pengembangan kemampuan dasar adalah nilai pendekatan kognitif. Secara garis besar kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala

sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Beberapa contoh penilaiannya yaitu mengelempokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, membedakan macam suara, menyusun benda dari kecil-besar atau sebaliknya.

Dalam dunia pendidikan untuk TK metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan atau memainkan peranan yang dominan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi muncul bagaimana menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar materi pembelajaran dapat diserap baik oleh murid anak didik. Dikatakan interaktif karena terjadi interaksi antara media pembelajaran dalam bentuk multimedia dengan pengguna.

Dari berbagai analisis pernyataan maupun permasalahan di atas maka terbentuk gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yaitu Perancangan Media Pembelajaran Dengan Metode Interaktif Untuk Taman Kanak-kanak Berbasis Multimedia. Penggunaan media pembelajaran tersebut akan dapat membantu pemahaman murid taman kanak-kanak dalam penguasaan konsep materi dan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses belajar. Untuk ke depannya dengan media ini akan meningkatkan proses belajar yang maksimal

khususnya pada materi yang disampaikan karena materi yang disampaikan menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan masalah

Dari uraian sebelumnya, maka dapat diambil permasalahan yaitu : bagaimana membuat media pembelajaran dapat menarik dan metode yang interaktif dengan pokok bahasan pendekatan nilai kognitif, antara lain mengelempokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, membedakan macam-macam suara, menyusun benda dari kecil-besar atau sebaliknya.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembelajaran interaktif ini dapat dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya, difokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Pembatasan lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu :

- a. Penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak dengan pendekatan nilai kognitif.
- b. Perangkat yang digunakan adalah sebagai berikut (software) : Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Audition 1.5.
- c. Pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan serta materi yang mudah dipahami.
- d. Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks, dan suara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah “Perancangan Media Pembelajaran Dengan Metode Interaktif Untuk Taman Kanak-kanak Berbasis Multimedia” ini dapat digunakan secara optimal dibidang pendidikan khususnya pendidikan Taman Kanak-kanak. Dan tujuan lain dari penulisan ini adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika (TI).
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang informatika dan komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Mengembangkan gagasan dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

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

- a. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik dan interaktif yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak-anak.
- b. Sebagai sarana sosialisasi multimedia pada semua pihak yang ada.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan media pembelajaran dengan metode interaktif untuk taman kanak-kanak berbasis multimedia guna penyusunan skripsi ini adalah :

a. Metode Dokumentasi (*Documentation*)

Metode pengumpulan data dengan dokumen-dokumen yang ada dipelajari untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian.

b. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

Metode pengumpulan data dengan jalan mengutip dari buku-buku dan sumber informasi lain yang ada kaitannya dengan permasalahan objek yang sedang diteliti.

c. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : DASAR TEORI

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

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Berisi mengenai penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah diberikan.