

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

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 matematika, banyak anak didik sering mengalami kesulitan pemahaman soal atau dalam hal hitung berhitung.

Berdasarkan fakta diatas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para anak didik dalam memahami pelajaran matematika sejak dini dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Walaupun dilakukan sejak dini, yaitu pada jenjang taman kanak-kanak, perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat mereka menyukai pelajaran matematika terlebih dahulu, dengan begitu belajar matematika yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka.

Karena dalam pembelajaran interaktif matematika ini menggunakan animasi gambar, huruf serta angka yang mudah digunakan dan dimengerti pada anak-

anak usia bermain. Diharapkan dengan adanya program pembelajaran interaktif matematika, mampu mengubah pandangan mereka tentang mata pelajaran matematika. Anak-anak di ajak untuk bermain tapi sekaligus juga belajar. Maka judul dari skripsi ini adalah **“Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Taman Kanak-kanak pada TK Dharma Wanita”**

### **I.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan pembelajaran matematika interaktif pada usia dini (Taman Kanak-kanak). Melihat masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan “Bagaimana membuat CD interaktif pembelajaran matematika pada usia dini (Taman Kanak-kanak) melalui media animasi, sehingga penyampaian pembelajaran media ini lebih diminati oleh anak-anak usia taman kanak-kanak, agar dapat belajar matematika dengan mudah tapi juga sangat menyenangkan dibandingkan secara lisan (tanpa media animasi)”.

### **I.3 Batasan Masalah**

Agar pembelajaran interaktif ini dapat dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaannya penulis memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian pendidikan khususnya pelajaran matematika tersebut kepada anak sekolah taman kanak-kanak dengan penyampaian pendidikan melalui multimedia sebagai sarannya dengan menyesuaikan kurikulum dan dasar materi dari tempat penelitian (TK Dharma Wanita, Tengeran Kab. Semarang).

#### I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah “Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Taman Kanak-kanak” ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan sejak dini. Tujuan dari penulisan ini adalah :

##### 1. Internal :

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta 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.
- 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 :

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

### **I.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Masyarakat**

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

#### **2. Bagi Mahasiswa**

Dapat memberikan pengetahuan praktik dan 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.

## **I.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan CD pembelajaran sejak dini (Taman Kanak-kanak) guna penyusunan laporan skripsi ini adalah :

### **1. Metode Studi Literatur**

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

### **2. Metode Wawancara (Interview)**

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (Tempat Penelitian “TK Dharma Wanita, Tenganan Kab. Semarang”) untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

## **I.7 Sistematika Penulisan**

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

### **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 obyek penelitian TK (TK Dharma Wanita), 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

## LAMPIRAN