

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesaatnya perkembangan teknologi dewasa ini, mempengaruhi hampir di semua bidang dan aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Bahkan bias dibidang pendidikan saat ini sangat membutuhkan teknologi sebagai penopang kualitas pendidikan itu sendiri. Pada dasarnya pendidikan itu tidak terlepas dari peran teknologi computer yang terus berkembang setiap saat baik itu hardware, software, maupun brainware. Sehingga menempatkan komputer sebagai alat yang sangat mendukung berbagai kegiatan manusia. Demikian juga dengan aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam suatu aplikasi. Perkembangan aplikasi ini terjadi juga terhadap metode pembelajaran pada suatu sistem pendidikan.

Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran yang baik adalah yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengajar maupun yang diajar. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila penyajiannya dibuat menjadi lebih menarik.

Setiap tindakan guru atau orang tua dalam melakukan suatu kegiatan pendidikan seyogyanya dilandasi oleh keputusan profesional yang diambil

berdasarkan informasi dan pengetahuan yang sekurang-kurangnya meliputi 3 hal, yaitu apa yang diketahui tentang proses belajar dan perkembangan anak, apa yang diketahui tentang kekuatan, minat dan kebutuhan setiap individu anak di dalam kelompoknya, serta pengetahuan tentang konteks sosial kultural di mana anak hidup.

Hal yang perlu menjadi bahan pemahaman para guru dan orang tua dalam rangka menentukan pendekatan yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar adalah pengetahuan tentang teknik membentuk tingkah laku anak. Teknik-teknik itu meliputi teknik memahami, mengabaikan, mengalihkan perhatian, keteladanan, hadiah, perjanjian, membentuk, merubah lingkungan rumah, memuji, mengajak, menantang, menggunakan akibat yang wajar dan alamiah, sugesti, meminta, peringatan atau isyarat, kerutinan dan kebiasaan, menghadapkan suatu problem, memecahkan perselisihan, menentukan batas-batas aturan, menimpakan hukuman, serta penentuan waktu dan jumlah hukuman itu sendiri.

Dalam masa emas pertumbuhan otak anak yaitu pada bayi dibawah umur 3 tahun, diperlukan bimbingan pembelajaran yang tepat. Pembelajaran pada usia dini tersebut biasanya dimulai dari pengenalan benda-benda yang sering mereka jumpai. Untuk mengoptimalkan masa emas itu, para orang tua juga dapat mengajari bayi mereka untuk dapat membaca pada usia yang dini.

Membaca merupakan fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Anak-anak dapat membaca sebuah kata ketika usia mereka satu tahun, sebuah kalimat ketika berusia dua tahun, dan sebuah buku ketika berusia tiga tahun dan mereka

menyukainya. Tahun 1961 satu tim ahli dunia yang terdiri atas, dokter, spesialis membaca, ahli bedah otak dan psikolog mengadakan penelitian “Bagaimana otak anak-anak berkembang?”. Hal ini kemudian berkembang menjadi satu informasi yang mengejutkan mengenai bagaimana anak-anak belajar, apa yang dipelajari anak-anak, dan apa yang bisa dipelajari anak-anak. Di belahan dunia lain, seorang peneliti otak anak di Philadelphia bernama Glenn Doman memperkenalkan sebuah metode bagaimana mengajarkan seorang bayi untuk dapat membaca pada usia yang sangat dini. Metode yang menggunakan flash card (kartu-kartu berisi tulisan tertentu) itu terbukti berhasil mempermudah para orang tua dalam mengajarkan bayi mereka membaca, bahkan untuk bayi yang cidera otak sekalipun. Dan anak mereka rata-rata sudah dapat membaca pada usia dibawah 3 tahun.

Metode pembelajaran Glenn Doman yang diterapkan oleh orang tua pada saat ini masih dirasa kurang efektif, efisien, dan kurang dimengerti karena masih menggunakan sarana manual sehingga membuat anak-anak mereka menjadi tidak termotivasi dan tidak tertarik pada materi yang diberikan. Maka untuk mensukseskan metode tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didiknya. Aplikasi Multimedia mampu menghasilkan suatu informasi yang indah dan hidup sehingga materi yang dihasilkan menjadi lebih menarik, interaktif dan memandu untuk belajar lebih baik. Disini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pengajar dengan mengenalkan **Pembelajaran membaca untuk bayi dengan metode Glenn Doman.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

”Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang baik dan menarik untuk mempermudah mengajari bayi membaca dengan metode Glenn Doman?”

1.3. Batasan Masalah

Agar metode pembelajaran ini menjadi tepat sasaran dalam pelaksanaannya maka perancangan aplikasi ini lebih difokuskan ruang lingkupnya pada:

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara audio dan visual tentang bentuk dan macam-macam objek multimedia dalam bentuk media interaktif.
2. Penerapan dan manfaat metode pembelajaran Glenn Doman dalam format multimedia untuk bayi dibawah umur 3 tahun.
3. Perangkat Lunak (Software) yang digunakan.

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah para orang tua dalam mengajari bayi mereka membaca.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pentingnya peranan aplikasi multimedia pada suatu sistem pembelajaran.

3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 Teknik Informatika
STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang berhubungan dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
2. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Yaitu dengan cara pengamatan langsung terhadap proses para orang tua mengajari bayi mereka membaca menggunakan metode Glenn Doman.

2. Metode Wawancara

Yaitu dengan cara wawancara dengan narasumber (pengajar dan orang tua).

3. Metode Kearsipan atau Pustaka

- Literatur :

Dengan membaca buku-buku pendukung sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian, agar keakuratan bahasan dapat

dipertanggung jawabkan, juga sebagai bahan pembandingan yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

- Melalui Internet :

Data yang didapat dari pencarian melalui internet dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan metode pembelajaran, teknik editing, forum-forum, atau mailing list.

1.7. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematika menjadi beberapa Bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis dan merancang multimedia pembelajaran membaca untuk bayi dengan metode Glenn Doman.

BAB II : Dasar Teori

Menerangkan tentang dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi sistem multimedia serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum dan Analisis Sistem

Menerangkan sejarah serta kiprah penemu metode pembelajaran membaca yaitu Glenn Doman. Dan membahas tentang analisis

sistem dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Selain itu penulis juga melakukan studi kelayakan dengan uji ekonomi, operasional dan teknologi.

BAB IV : Perancangan dan Implementasi Sistem

Membahas tentang sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem, dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem.

BAB V : Penutup

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

