

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid terutama dalam proses belajar mengajar pada paud. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid paud menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pengunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi murid, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap murid. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar murid, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar Serta media pembelajaran dengan menggunakan komputer dan terkhusus dalam media pembelajaran yang saya terapkan pada murid paud menggunakan bentuk pengenalan huruf, angka, serta warna. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menggali ingatan pada murid. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan refrensi belajar murid.

Dalam menyampaikan pelajaran pada proses mengajar pada paud diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran paud ini berupa multimedia. Multimedia ini berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu murid. Media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar murid sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar.

Dari media pembelajaran ini, Satuan Paud Sejenis masih belum menggunakan media pembelajaran yang berupa desktop, dan masih menggunakan alat bantu pra manual yang dilakukan langsung ke siswa nya, seperti mainan bola-bola an, kotak-kotak kubus dll, tanpa adanya inovasi terbaru dalam pengenalan warna, angka dan huruf tersebut. Dan di sini saya sebagai mahasiswa ingin membantu dan mengembangkan suatu aplikasi yang di kemudian hari dapat di pergunakan sebagai mana mestinya pada Satuan Paud Sejenis, berupa Media Pembelajaran interaktif dalam bentuk dekstop. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran lebih efektif dalam menjelaskan dan penyampaian materi karena di aplikasikan di desktop secara visual, serta membangkitkan motivasi belajar pada murid. Dalam hal ini guru juga diharapkan agar sedapat mungkin memberikan contoh jenis-jenis warna, serta bermacam-macam angka dan huruf untuk menginovasikan materi pembelajaran paud sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan murid belajar akan lebih antusias, serta meningkatkan motivasi belajar bagi murid.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran pada Satuan Paud Sejenis Teratai 22?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis memfokuskan pembahasan yang akan di lakukan agar tetap berada dalam ruang lingkup permasalahan

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Huruf besar dan huruf kecil
2. Angka hanya 0-10 penggunaannya
3. Penggunaan hanya 10 warna pada umumnya
4. Aplikasi ini bersifat statis
5. Aplikasi hanya khusus di dekstop
6. Masing - masing angka dan huruf di tampilkan singkat secara tersusun agar mudah dipahami
7. Software yang digunakan adalah adobe flash profesional CS6, adobe audition CS6, dan adobe illustrator CC

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membuat media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan murid dalam mengenal angka, huruf, serta berbagai macam warna.

2. Memanfaatkan kemajuan teknologi komputer khususnya media interaktif yang sekarang sedang populer di lingkungan pendidikan dan untuk membuat sebuah aplikasi yang lebih praktis dan menarik.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang di pelajari di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA maupun yang di peroleh secara otodidak.
4. Untuk meningkatkan motivasi belajar murid melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran pada paud

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di dalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan data

1). Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Metode studi pustaka dapat diperoleh dari perpustakaan, buku atau internet.

2). Interview

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung kepada pihak objek penelitian yaitu Satuan Paud Sejenis Yogyakarta.

3). Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara langsung kepada Satuan Paud Sejenis Yogyakarta.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam metode analisis ini menggunakan metode analisis data secara kualitatif karena membaca tabel, grafik atau angka yang tersedia kemudian melakukan uraian dan penafsiran.

1.5.2 Metode perancangan

1. Merancang konsep
2. Merancang isi
 - a. Membedakan masing masing jenis warna
 - b. menyusun angka dan huruf sesuai dengan urutannya
3. Merancang naskah
4. Merancang grafis
5. Pengujian

1.5.4 Metode Implementasi

Metode implementasi adalah perancangan dan penyusunan program tersebut berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

1.5.5 Pengujian

Pada tahap pengujian ini dilakukan di Satuan Paud Sejenis dengan sebagai penguji yaitu siswa dan guru.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan – ketentuan pokok dalam yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah – masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, tujuan pendidikan dan teori lain yang ada kaitan nya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran, materi, dan teori yang akan di masuk kan ke dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan rancangan yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.

