

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada zaman yang semakin modern seperti sekarang ini, semua aspek dapat dilakukan menggunakan teknologi. Bukan hanya untuk kebutuhan yang berkaitan dengan pekerjaan kantoran. Akan tetapi untuk kegiatan belajar mengajar pun dapat dilakukan dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang sudah semakin pesat ini.

Berdasarkan wawancara langsung dengan Ibu Shofia Nur Walidah selaku guru PAUD Tunas Harapan, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar masih kurang efektif, karena proses belajar mengajar dilakukan dengan cara klasik yaitu menuliskan materinya di papan tulis ataupun dengan alat peraga atau buku dan dijelaskan dengan lisan. Masalah yang sering muncul adalah dari pengembangan kreatifitas dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan masih kurang. Pengajaran yang manual menyebabkan anak kurang konsentrasi dalam belajar, bermain sendiri atau melamun dan kurangnya semangat dalam belajar. Sementara pada PAUD Tunas Harapan sudah mempunyai alat bantu belajar berbasis multimedia. Salah satu materi dalam semester 2 ini adalah tentang pengenalan alat transportasi dan nama benda. Materi tersebut masih di ajarkan dengan cara sederhana dan belum

mengandalkan kecanggihan teknologi, sementara dibutuhkan lebih jauh ilustrasi dan informasi untuk pengenalan alat transportasi dan nama benda.

Dengan demikian, salah satu alternatif yang ditawarkan teknologi saat ini adalah dengan media pembelajaran multimedia interaktif untuk menyampaikan informasi secara menarik dan berbeda. Maka informasi tersebut membutuhkan ilustrasi materi, suara, dan beberapa kuis untuk mengasah kembali kemampuan penangkapan materi yang telah disampaikan guru kepada siswa. Mengingat peserta didik adalah siswa anak usia dini yang penting adanya komunikasi, interaksi aktif dan permainan aktif antara pengajar dan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas penulis bermaksud untuk membuat Aplikasi Multimedia sebagai Media pembelajaran untuk PAUD Tunas Harapan dengan tema alat transportasi dan nama benda, dengan memanfaatkan bidang multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar pada PAUD Tunas Harapan dan mengembangkan kecerdasan kognitif maupun motorik halus dengan bantuan multimedia interaktif. Siswa diajarkan untuk lebih interaktif dalam belajar dengan bantuan gambar, animasi, dan audio. Kini anak-anak dapat mengembangkan pola pikir lebih kreatif dan melihat benda atau gambar dalam bentuk digital. Maka dari itu media yang dikemas secara menarik akan meningkatkan daya ingat dan antusias belajar siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, munculah suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana Merancang dan Membuat Media Pembelajaran agar tersampaikan dengan baik pada PAUD Tunas Harapan?"

## 1.3 Batasan Masalah

Peneliti akan melihat dan mengamati secara langsung pembelajaran pada PAUD TUNAS HARAPAN. Maka dalam kesempatan ini peneliti akan membuat Perancangan Media Pembelajaran pada PAUD TUNAS HARAPAN.

1. Membuat media pembelajaran interaktif yang implementasinya untuk memudahkan anak-anak PAUD TUNAS HARAPAN dalam belajar mengenal Alat Transportasi Darat, Laut, Udara dan Nama Benda.
2. Mengubah cara belajar manual menjadi cara pembelajaran dengan multimedia interaktif.
3. Isi dalam Aplikasi ini : Pengenalan Alat Transportasi dan Nama Benda disertai Ilustrasi Menarik.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk menyelesaikan masalah pada sistem belajar di PAUD TUNAS HARAPAN.

- a. Untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan alat transportasi darat, laut, udara dan nama benda.

- b. Memanfaatkan fasilitas alat bantu belajar mengajar dengan teknologi multimedia di PAUD Tunas Harapan.
- c. Menerapkan Ilmu yang didapatkan selama kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, terutama tentang Multimedia.
- d. Sebagai Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran pengenalan alat transportasi dan nama benda adalah :

#### **a. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

1. Menambah jurnal skripsi di Perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menambah referensi kepada mahasiswa yang akan menempuh skripsi

#### **b. Bagi Sekolah Paud Tunas Harapan**

1. Memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah
2. Meningkatkan mutu sekolah
3. Menambah alternatif penyampaian materi

#### **c. Bagi Pengguna**

1. Bagi Siswa
  - a) Meningkatkan daya tarik minat belajar dengan menerapkan pembelajaran multimedia interaktif.
  - b) Siswa dapat menyerap materi dengan baik.
2. Bagi Guru

- a) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Efektifitas waktu dalam pembelajaran

**d. Bagi Penulis**

Menambah pengalaman dalam pembuat media pembelajaran interaktif seperti yang di dapat selama mengikuti kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

**1.6 Metode Penelitian**

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung PAUD Tunas Harapan

b. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung secara lisan oleh 2 pihak yang berhadapan langsung secara fisik, pengumpulan data dengan mengadakan wawancara dengan Kepala Sekola dan Guru PAUD

**TUNAS HARAPAN**

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan melihat buku atau refrensi lain dari berbagai sumber sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini. Sumber dapat di peroleh dari perpustakaan, buku dan internet.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem

### 1.6.3 Perancangan Aplikasi

- a. Merancang konsep
- b. Merancang isi
  - Pembuatan Asset
  - Merancang desain layout
  - Penggabungan asset dan layout
  - Penambahan animasi, music, serta tombol fungsi
- c. Merancang naskah
- d. Merancang Grafik

### 1.6.4 Tahap Pengujian Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian aplikasi secara keseluruhan apakah aplikasi berjalan dengan baik dan memenuhi permintaan dari pihak objek dan melakukan pengujian kepada siswa – siswi PAUD Tunas Harapan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media pembelajaran yang dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dalam 5 bagian, yang diuraikan sebagai berikut

⋮

## **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah tentang gambaran singkat mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan teori yang dipakai secara keseluruhan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan media interaktif, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif serta menganalisa kebutuhan pada media pembelajaran interaktif.

## **BAB VI Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran interaktif dari perancangan yang telah dibuat.

## **BAB V Penutup**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat.