

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan memegang peranan penting dan sangat diperlukan untuk menghadapi era teknologi yang berkembang pesat seperti ini. Pendidikan perlu disiapkan sejak dini, sebagai bekal untuk menghadapi dan mengikuti perubahan serta perkembangan teknologi yang semakin canggih, media untuk mempersiapkan pendidikan sejak dini tersebut dapat dilaksanakan pada pendidikan Pra Sekolah seperti di TK ISLAM AMAL KASIH.

Pembelajaran di TK ISLAM AMAL KASIH cenderung pada proses pembelajaran *teacher centered*, guru hanya menggunakan media berupa buku dan gambar, sehingga anak cepat bosan. Cara pembelajaran dan media yang dipakai tersebut menurut peneliti kurang efektif untuk anak, untuk itu peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif bagi anak dalam belajar.

Melihat dari perkembangan era globalisasi terhadap teknologi, tercetuslah sebuah ide untuk membuat media pembelajaran-Anak Cerdas TK ISLAM AMAL KASIH menggunakan adobe flash, agar anak-anak bisa bermain sambil belajar sehingga anak-anak dapat lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan oleh para guru.

Media pembelajaran berbasis flash ini bisa sangat berguna bagi anak-anak untuk belajar. Sehingga dari latar belakang di atas, penulis tuangkan dalam skripsi dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Media Anak Cerdas pada TK ISLAM AMAL KASIH Yogyakarta Berbasis Adobe Flash".

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi ini membuat perlunya sebuah media atau sarana pembangun aplikasi berupa media pembelajaran yang lebih baik. Hal ini agar proses sistem belajar dan mengajar disekolah dapat lebih mudah dan menarik. Sehingga pengguna dapat menerima dengan cepat. Dari identifikasi masalah tersebut maka dapat ditarik permasalahan yaitu : Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi media pembelajaran yang menarik dalam belajar bagi anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang belum digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah analisis dan pembuatan media pembelajaran Anak Cerdas TK ISLAM AMAL KASIH agar meningkatkan kualitas belajar pada anak-anak.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata 1 jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini untuk merancang media pembelajaran interaktif sebagai media bantu pembelajaran pada TK ISLAM AMAL KASIH.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi anak-anak dan hasil belajar anak-anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak-Anak

1. Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar menggunakan komputer didalam kelas.
2. Meningkatkan motivasi anak-anak untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi pada media pembelajaran yang diberikan.

b. Bagi Guru

Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Taman Kanak-Kanak

1. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan motivasi anak-anak dalam belajar dan meningkatnya kualitas anak-anak di sekolah.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode mengumpulkan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dan melihat langsung dari TK ISLAM AMAL KASIH.

2. Metode Wawancara

Merupakan suatu metode yang dilakukan kepada pengelola TK, guru pengampu, dan dapat mempertanyakan langsung apa yang dibutuhkan dari media pembelajaran interaktif yang dibuat.

3. Metode Studi Literatur

Mencari dan mempelajari dari literatur-literatur yang ada, baik dari brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

4. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, baik

dari perpustakaan ataupun dari pihak yayasan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan dan membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran, dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas perancangan dan pembuatan sistem dan langkah-langkah aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan proses pembuatan dan cara menggunakan aplikasi serta melakukan uji coba kepada aplikasi terhadap manfaat yang ingin dicapai.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.