

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, khususnya dalam bidang pendidikan membawa dampak yang baik bagi masyarakat yang menggunakannya. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah sehingga potensi anak dapat digali sejak dini.

Dengan mengambil metode pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan anak didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah tentang materi pelajaran yang mengacu pada psikologi kognitif seperti pengenalan huruf, angka, warna, nama buah, nama hewan, bentuk benda, alat transportasi, dan organ tubuh serta berlatih, bermain dan menggambar tanpa harus menunggu bertanya kepada pendidik saat mengalami kesulitan. Dengan melakukan penelitian yang berjudul “Perangkat Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak PraSekolah (Play Group dan TK)”, penulis berusaha untuk membantu memberikan alternatif cara belajar yang menarik dan mempermudah pengajaran anak prasekolah dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran dan membantu tenaga pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahami

anak didik prasekolah dengan aplikasi multimedia melalui gambar, animasi dan suara yang menggunakan bahasa pemrograman komputer.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara membuat sebuah alat bantu pembelajaran yang interaktif dan efisien sehingga mampu mempermudah anak prasekolah dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran seperti mengenal huruf, angka, warna, nama hewan, nama buah, bentuk benda, alat transportasi, dan organ tubuh?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa sangat perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dan pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada :

- a. Pembuatan aplikasi perangkat pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Macromedia Flash 8.
- b. Media pembelajaran interaktif akan diterapkan pada anak prasekolah (Play Group dan TK) Rumah Pupa Jl. KH. Samanhudi No. 196 Solo.
- c. Aplikasi disusun dalam bentuk CD interaktif meliputi pembelajaran, latihan soal, bermain dan menggambar sederhana dengan penyampaian pembelajaran sistem berupa gambar, animasi dan suara.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Memberikan alternatif untuk membantu anak didik prasekolah dalam menumbuhkan minat belajar anak dan memudahkan anak dalam mempelajari berbagai materi pembelajaran antara lain mengenal huruf, angka, warna, bentuk benda, nama hewan, nama buah, alat transportasi, dan organ tubuh serta berlatih terampil dan kreatif dalam mempelajari materi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi lembaga penentu kebijakan kurikulum pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu referensi metode pengajaran yang menggunakan teknologi multimedia audio visual untuk anak-anak prasekolah sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, dinamis, dan interaktif serta dapat menggali potensi kecerdasan anak sejak dini. Selain itu dapat menghemat waktu dan tenaga bagi para pengajar karena proses pembelajarannya tidak hanya dapat dilakukan di sekolah, tapi juga dapat dilakukan di luar sekolah atau di rumah.

b. Bagi Masyarakat

Apabila penelitian ini berhasil dan mampu menemukan metode pengajaran yang dapat merangsang potensi kecerdasan anak dengan sistem multimedia audio visual kemudian menerapkannya, maka sistem ini dapat bermanfaat bagi masyarakat karena anak-anaknya dapat belajar lebih

mandiri dan kreatif dengan metode pembelajaran audio visual yang dikembangkan.

## **1.6 Sistematika Penulisan Laporan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi tentang cara menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan. Laporan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Metode Penelitian ini meliputi :

1. Waktu dan Tempat
2. Peralatan Utama dan Pendukung
3. Alur Penelitian (dilengkapi dengan diagram alir/ flowchart)
4. Perancangan Sistem

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.2 Analisa atau Pembahasan

#### BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran