

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi ini pengembangan daya pikir terhadap seorang anak harus ditanam sejak usia dini. Hal ini disebabkan karena daya serap otak anak sangat baik pada usia 1-5 tahun. Salah satu hal yang dapat mendukung daya serap otak anak adalah dengan melalui pendidikan. Banyak lembaga pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK) sudah mulai memperkenalkan macam-macam buah-buahan.

Komputer kini memiliki peranan besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak anak-anak disekitar kita yang malas belajar dikarenakan sulit memahami apa yang telah disampaikan gurunya. Sebagian orang tua murid seperti murid-murid Taman Kanak-kanak (TK) beranggapan bahwa seorang guru atau pengajar tersebut salah, tidak mahir ataupun gagal dalam memberikan materi tersebut. Padahal hal ini disebabkan metode yang digunakan masih menggunakan cara yang konvensional. Yaitu masih secara tradisional dengan menunjuk gambar obyek dan memberitahu apa nama obyek tersebut sehingga apa yang diajarkan menjadi tidak menarik dan membuat rasa ingin tahu anak berkurang.

Seiring dengan perkembangan teknologi, animasi merupakan hasil dari kemajuan teknologi yang kini sedang banyak dimanfaatkan kegunaannya. Hampir semua kebutuhan masyarakat bisa digambarkan lewat animasi, contohnya untuk pembelajaran sekolah atau umum, periklanan, film dan masih banyak lagi yang lainnya. Semakin tinggi kreatifitas pembuat animasi semakin menarik dan interaktif tampilannya.

Oleh sebab itu saya harus mempunyai cara atau strategi agar anak didik bisa memahami dan menerima apa yang pendidik atau guru sampaikan, yang mana anak didik tersebut bisa belajar sambil bermain.

Untuk itu saya akan membuat media pembelajaran interaktif pada anak-anak TK dalam memperkenalkan bermacam-macam buah-buahan yang dikemas dalam bentuk animasi agar lebih menarik, mudah dipahami oleh anak didik dan tentunya tidak membosankan.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arda, Saehana, S., & Darsikin (2015) Membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII, metode yang digunakan *Research and Development (R & D)*, tahapan dari penelitian ini terdiri dari analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi/pengembangan media dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan tes. Dalam pembuatannya peneliti menggunakan Macromedia Flash 8 dan ActionScript sebagai bahasa pemrogramannya [1]. dan dalam penelitiannya masalah desain animasi dan audio masih menjadi salah satu kendala dalam pembuatan aplikasi tersebut, materi yang ditampilkan juga masih terbatas, hal ini disebabkan karna keterbatasan sarana sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi kurang optimal.

Maka dari itu penelitian ini masih layak di lakukan, karena sebagian besar aplikasi multimedia interaktif masih menggunakan Macromedia Flash yang secara grafis masih kurang lengkap dan kurang simple, berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti akan menggunakan aplikasi yang lebih lengkap dan lebih simple dalam penggunaannya, yaitu dengan menggunakan Adobe Flash CS3, dan menggunakan ActionScript sebagai bahasa pemrogramannya, dimana untuk kegunaan dan grafisnya juga lebih lengkap dari macromedia flash.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan dalam bentuk animasi multimedia dengan berbagai warna dan gambar yang sangat menarik, sehingga membantu tugas guru dalam menyampaikan materi.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa menjadi sesuai harapan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi multimedia interaktif tersebut agar dapat membantu memberikan kemudahan bagi para pengajar.

2. Bagaimana menyajikan metode pembelajaran interaktif tersebut agar anak didik bisa lebih tertarik ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Penulis hanya memperkenalkan 20 macam nama-nama buah yaitu : anggur, mangga, jeruk, apel, stroberi, durian, manggis, pisang, nanas, semangka, melon, nangka, pepaya, rambutan, sirsak, jambu, blimbing, duku, klengkeng, kelapa.
2. Aplikasi ini dibuat hanya untuk murid Taman Kanak kanak (TK) yang masih berusia antara 3-6 tahun.
3. Aplikasi ini tidak menceritakan buah-buahan tersebut secara detail.
4. Aplikasi ini menggunakan software Adobe Flash CS3.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penyusunan proposal ini diantaranya adalah :

1. Untuk memberikan kemudahan pengajar dalam menyampaikan materi.
2. Untuk menyenangkan hati para murid karena metode ini sama dengan bermain sambil belajar.
3. Untuk menghilangkan kejenuhan para murid dalam proses belajar mengajar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penyusunan proposal ini diantaranya adalah :

#### **1. Bagi Peneliti :**

- a. Sebagai sarana menambah wawasan peneliti dalam dunia pendidikan menggunakan media animasi.
- b. Meningkatkan suatu pemahaman atau wawasan dalam dunia pendidikan terutama pengetahuan dibidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dalam suatu bidang pendidikan.

#### **2. Bagi Tk Satu Atap :**

- a. Untuk memudahkan para murid Taman Kanak kanak (TK) dalam menerima pelajaran.

- b. Untuk memudahkan pengajar atau para guru untuk menyampaikan materi yang disampaikannya.
- c. Membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar di Tk tersebut.

### **3. Bagi Masyarakat :**

- a. Meningkatkan pemahaman serta wawasan bagi masyarakat tentang adanya manfaat teknologi bagi kehidupan.
- b. Memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa belajar teknologi itu mudah dan menyenangkan.

## **1.6 Sistematika Penulisan Skripsi**

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang masing – masing dijelaskan pada tiap bab.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian dan teori – teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar dari penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas hasil penelitian tentang Penerapan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Buah-buahan Menggunakan Adobe Flash Pada Tk Satu Atap.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini disertai saran untuk pengembangan lebih lanjut.