

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Di era teknologi yang semakin berkembang komputer tidak hanya digunakan untuk kebutuhan perhitungan saja akan tetapi dapat juga dapat digunakan sebagai kebutuhan multimedia. Penggunaan multimedia sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang seperti bidang pendidikan karena dengan bantuan multimedia dapat digunakan sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran agar para siswa dapat lebih mudah mengerti apa yang dijelaskan oleh para guru sehingga terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan memahami sesuatu yang baru membuat para siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang menarik dari visualisasi seperti gambar, suara dan animasi media pembelajaran menggunakan multimedia akan sangat dibutuhkan.

Pada usia dini pendidikan sangat dibutuhkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, maka dengan itu pembinaan dengan cara yang tepat sangat diperlukan pada anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara baik. Dalam proses pembelajaran anak usia dini harus dilakukan secara menyenangkan karena pada anak usia dini adalah masa ketika anak lebih banyak bermain.

Pada Tk Avicenna proses pengajaran masih menggunakan buku dan papan tulis sehingga membuat para siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar, belum adanya alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam memberikan materi. Materi masih dalam berupa buku atau tulisan di papan tulis sehingga membuat para siswa jenuh sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif .

Media pembelajaran yang tidak interaktif pada proses pembelajaran membuat belajar kurang menarik Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, maka dapat dirancang sebuah media edukasi yang berisikan pelajaran yang dipadukan dengan *interface* dan konten-konten berupa gambar, suara dan animasi menarik yang disesuaikan dengan tema anak-anak serta media pembelajaran yang interaktif menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Keterbatasan materi berupa yang masih menggunakan buku dan papan tulis yang digunakan saat proses pembelajaran membuat para guru kesulitan untuk memvisualisasikan materi sehingga membuat siswa kebingungan untuk memvisualisasikan apa yang di katakan oleh guru dan membuat kurangnya daya imajinasi anak terhadap sesuatu.

Proses belajar dalam konteks bermain dapat lebih merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu proses belajar yang interaktif sangat diperlukan di usia dini, sehingga belajar tidak terasa membosankan serta dapat meingkatkan kualitas dari proses belajar dan memudahkan anak-anak untuk memahami apa yang disampaikan guru. Sehingga

dapat memudahkan guru dalam mengajari anak-anak agar tercipta proses belajar mengajar yang lebih lebih efisien dan menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar yang interaktif dapat merangsang motivasi belajar anak-anak sehingga pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat dengan mudah, maka penulis merasa tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Media Pembelajaran Anak Usia Dini Mengenal Hewan Berbasis Multimedia”**

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Identifikasi Masalah adalah suatu cara bagaimana kita melihat, menduga, memperkirakan dan menguraikan serta menjelaskan apa yang menjadi masalah. Sedangkan Rumusan Masalah adalah salah satu tahap diantara sejumlah tahap penelitian yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan penelitian.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat di definisikan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar
2. Tidak adanya visualisasi materi pada proses pembelajaran, sehingga kurang merangsang daya imajinasi siswa

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran yang berjalan pada taman kanak-kanak ?
2. Bagaimana merancang multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif ?
3. Bagaimana pengujian media pembelajaran pada taman kanak-kanak ?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran anak usia dini mengenal hewan berbasis multi media pada Tk Avicenna Islamic Education Center ?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Menjelaskan maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian di Avicenna Islamic Education Center.

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk dapat merancang dan membangun sebuah media pembelajaran guna memudahkan anak-anak dalam memahami pelajaran ketika saat kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan daya pikir dan dan imajinasi.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang berjalan pada Avicenna Islamic Education Center

2. Untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui visualisasi yang menarik yang berupa gambar, animasi dan suara
3. Untuk melakukan pengujian multimedia pembelajaran yang telah dirancang dan dibangun pada Tk Avicenna sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif
4. Untuk mengimplementasikan multimedia pembelajaran anak usia dini mengenal hewan berbasis multimedia di Tk Avicenna Islamic Education Center

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Menjelaskan tentang harapan penulis pada penelitian ini agar dapat memberikan manfaat yang positif

##### **1.4.1 Kegunaan Praktis**

- a. Bagi guru

Untuk memudahkan penyampaian materi dan dalam mengajari siswa

- b. Bagi siswa

Untuk memudahkan mereka dalam memahami pelajaran

##### **1.4.2 Kegunaan Akademis**

Adapun kegunaan akademis sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti

Sebagai sarana pembelajaran dan memperluas wawasan dengan terjun langsung melihat kelapanagan mencari tahu apakah pembelajaran selama ini sudah efektif dan efisien

b. Bagi pembaca

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi dan digunakakan sebagai referensi multimedia pembelajaran

c. Bagi Avicenna Islamic Education Center

Penelitian ini sebagai bahan masukan untuk memperbaiki metode pembelajaran untuk anak-anak, agar menjadi lebih baik dan berkualitas dengan membangun media pembelajaran yang interaktif serta dapat mengatasi permasalahan yang ada.

### **1.5 Batasan Masalah**

Menjelaskan mengenai aplikasi yang dibatasi cakupan masalahnya agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini berisikan materi pembelajaran untuk anak usia dini yang berada pada rentang usia 4 – 5 tahun TK-A
2. Aplikasi ini banyak mengambil materi pada buku seri tematik mengenal dunia hewan untuk TK - A
3. Modul yang terdapat pada aplikasi terdiri dari materi, latihan, video dan permainan, evaluasi, media pembelajaran

4. Pada modul materi terdapat sub menu yang terdiri dari berbagai hewan A sampai Z
5. Pada modul latihan terdapat 3 sub menu yang terdiri dari latihan 1, latihan 2 dan latihan 3
6. Pada modul video terdapat 2 sub menu yang terdiri dari video lagu dan video dongeng
7. Pada modul permainan terdapat 3 sub menu yang terdiri dari puzzle, menggambar dan mewarnai
8. Pada modul evaluasi terdapat menu untuk mencetak evaluasi dari hasil latihan

### 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Avicenna Islamic Education Center, yang berlokasi di Jl. Cikutra Baru 3 No. 19, Neglasari, Cibeunying Kaler, Kota Bandung .Jawa Barat 40124

jadwal penelitian dapat dilihat dibawah ini :

**Tabel 1.1 Waktu Penelitian**

Kegiatan	Waktu																			
	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
a. Observasi	■			■																
b. Wawancara	■			■																
c. Pengumpulan Data		■	■						■	■	■	■								
d. Analisis Dokumen		■	■																	
2. Membuat <i>Prototype</i>		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
a. Perancangan Proses		■			■															

b. Perancangan Basis																				
c. Pembuatan Program																				
3. Menguji <i>Prototype</i>																				
4. Memperbaiki <i>Prototype</i>																				

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian yang digunakan dalam penyusunan ini ialah sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian serta Sistematika Penelitian

### **BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang multimedia, Sekolah, media pembelajaran, anak usia dini, membaca, menghitung, mewarnai, menggambar Analisis dan Desain Sistem Berorientasi Objek serta alat bantu

### **BAB 3 : OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang objek penelitian, Metode Penelitian, serta Analisis Sistem yang sedang berjalan

### **BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antarmuka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Pengujian dan Implementasi

## **BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan di masa yang akan datang