

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan pendidikan di era revolusi 4.0 ditandai dengan adanya pemanfaatan teknologi digital didalam kegiatan pembelajaran. Membuat kegiatan belajar berlangsung secara terus – menerus tanpa batas ruang dan waktu. Pesatnya perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh besar yang tidak hanya merambah terhadap dunia perdagangan saja, tetapi juga telah merambah terhadap dunia Pendidikan. Adanya perubahan struktur kerja yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi informasi ini menuntut sumber daya manusia harus mampu bersaing di era global. Sehingga pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta dapat menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing kuat. Pendidikan di Indonesia yang identik dengan sekolah itu, membuat masyarakat berharap besar untuk mampu menjadikan peserta didiknya memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan menggunakan teknologi.

Periode usia dini berkisar 1-5 tahun merupakan *golden age* dalam tumbuh kembang otak anak. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diutamakan dalam aspek kehidupan terlebih jika dimulai pada usai dini. Pada umumnya anak usia prasekolah sangat aktif bermain, dalam memberikan pola asuh atau metode belajar kepada anak usia prasekolah dibutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif berupa audio visual agar anak cenderung lebih cepat tanggap, salah satu faktor

pendukung pembelajaran yang interaktif adalah dengan adanya media atau fasilitas belajar yang menggunakan teknologi.

Sekolah TK Cahaya Bagja yang beralamat di Jl. Ir. Soekarno No. 299, RT 02 RW 08 Desa Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Kab. Sumedang, selama ini dalam pengenalan huruf, angka, dan bentuk belum menggunakan teknologi melainkan masih manual, yaitu dengan media pembelajaran berupa mainan balok atau buku – buku. Media pembelajaran secara manual dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar peserta didik dalam pengenalan huruf, angka, dan bentuk. Dalam penyampaian materi pengenalan huruf, angka, dan bentuk untuk peserta didik, guru masih merasa kesulitan dikarenakan tidak ada teknologi informasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

Teknologi informasi dimanfaatkan dengan maksud agar terciptanya proses kerja yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan salah satunya dalam bidang Pendidikan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan suatu teknologi sangat berperan penting sebagai sebuah metode dan media pembelajaran yang akan sangat mempengaruhi dalam pengembangan kemampuan peserta didik, misalnya dengan cara melibatkan teknologi kedalam media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang melibatkan teknologi adalah multimedia.

Penerapan media pembelajaran yang baru, dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat membangun pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan daya tarik pembelajaran para peserta didik. Pemanfaatan multimedia pembelajaran ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi yang ingin

disampaikan menggunakan teknologi informasi. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi dengan bantuan teknologi seperti video, teks, gambar, audio, animasi, dan dapat berinteraksi dengan penggunanya. Aplikasi pengenalan huruf, angka, dan bentuk diharapkan dapat dibangun berbasis *desktop* guna memanfaatkan fasilitas komputer yang ada pada TK Cahaya Bagja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis tertarik untuk membuat judul Skripsi “**Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, dan Bentuk Untuk Peserta Didik Di TK Cahaya Bagja Berbasis *Desktop***”. Penelitian ini akan menghasilkan aplikasi multimedia yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada di TK Cahaya Bagja.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, dapat diidentifikasi masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu:

1. Media pembelajaran secara manual yaitu dengan media pembelajaran berupa mainan balok atau buku – buku, dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar peserta didik dalam pengenalan huruf, angka, dan bentuk.
2. Dalam penyampaian materi pengenalan huruf, angka, dan bentuk untuk peserta didik, guru masih merasa kesulitan dikarenakan tidak ada

teknologi informasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

3. Aplikasi pengenalan huruf, angka, dan bentuk diharapkan dibangun berbasis *desktop* guna memanfaatkan fasilitas komputer yang ada pada TK Cahaya Bagja.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang terjadi yaitu:

1. Bagaimana cara agar menarik minat belajar peserta didik dalam pengenalan huruf, angka, dan bentuk?
2. Bagaimana cara agar dapat membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan teknologi informasi?
3. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pengenalan huruf, angka, dan bentuk berbasis *desktop*?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut maksud dan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1.2.3. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi multimedia pembelajaran yang menarik, dan dapat mempermudah guru dan peserta didik di TK Cahaya Bagja.

1.2.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pengenalan huruf, angka, dan bentuk.
2. Membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan teknologi informasi.
3. merancang dan membangun aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan bentuk berbasis *desktop*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang didapatkan dari pembuatan aplikasi multimedia ini, yaitu:

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang memiliki tema penelitian mengenai multimedia pembelajaran berbasis *desktop*, khususnya yang menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan Bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis, sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberi ilmu dan pengetahuan yang lebih luas untuk peneliti agar lebih mengetahui tentang media pembelajaran, multimedia. Dapat memberikan pengalaman yang baik untuk masa depan.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan bentuk agar lebih menarik.

3. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat menjadi alat bantu pengenalan huruf, angka, dan bentuk yang menyenangkan bagi peserta didik.

1.5. Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang dikaji dari penelitian ini, yaitu:

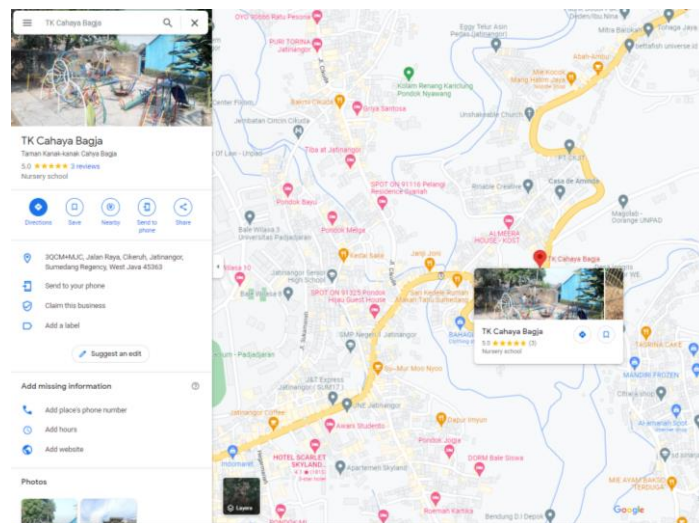
1. Aplikasi multimedia ini hanya berfokus kepada pengenalan huruf, pengenalan angka 1 sampai 20, dan bentuk dasar.
2. Materi yang ada pada aplikasi multimedia ini diambil dari buku – buku yang digunakan oleh TK Cahaya Bagja, yaitu buku paket kelompok A semester 1 dan kelompok A semester 2.
3. Aplikasi multimedia ini lebih banyak menggunakan audio, karena peserta didik belum bisa membaca.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut ini uraian lokasi dan waktu penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Cahaya Bagja yang berlokasi di Jl. Ir. Soekarno No. 299, RT 02 RW 08, Desa Hegarmanah, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.



Gambar 1. 1. Lokasi penelitian

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut adalah tabel waktu penelitian:

Tabel 1. 1. Waktu penelitian

No	Tahap yang dilakukan	Tahun 2022								Tahun 2023								
		November				Desember				Januari				Februari				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Identifikasi kebutuhan user																	
2	Membuat prototype																	
3	Menguji prototype																	
4	Memperbaiki / evaluasi prototype																	
5	Mengembangkan versi produksi																	

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran secara umum mengenai penelitian yang sedang dilakukan. Penyajian penelitian ini akan digambarkan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah dalam penelitian, menentukan maksud dan tujuannya dilakukan penelitian, kegunaan penelitian, Batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu dan teori-teori keilmuan yang mendasari permasalahan yang diteliti, teori-teori tersebut terdiri dari teori umum dan teori khusus yang diambil dari jurnal yang relevan dengan topik dan tema penelitian yang dilakukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai objek penelitian yang berisi sejarah, visi misi, struktur organisasi, beserta deskripsi masing masing dari tugasnya. Selain itu, dalam bab ini juga menjelaskan secara detail metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan sampai dengan pengujian *software*. Adapun objek dari penelitian ini adalah Taman Kanak – Kanak Cahaya Bagja yang berlokasi di Jl. Ir. Soekarno No. 299, RT 02 RW 08, Desa Hegarmanah, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan, dari mulai rancangan aplikasi, serta pengujian dari rancangan aplikasi yang sudah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran pendukung lainnya yang dapat menunjang pengembangan sistem maupun penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN