

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer yang begitu pesat sudah merambah dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Transformasi pengajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi pendidikan dapat membantu tugas pendidik sebagai tenaga pendidik dan membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri anak didik serta membantu kreatifitas anak didik untuk belajar. Hal tersebut harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah atau anak usia taman kanak - kanak. Sehingga potensi kecerdasan anak dapat di gali sejak dini.

Dengan metode pembelajaran secara audio visual (multimedia), anak didik dapat belajar secara mandiri baik dirumah maupun di sekolah, tentang materi pembelajaran seperti pengenalan hewan maupun tumbuhan, dan buah-buahan tanpa harus menunggu untuk bertanya kepada pendidik saat mengalami kesulitan.

Pola pengajaran tersebut sudah mulai dikembangkan dalam pendidikan di Indonesia. Untuk itulah penelitian ini mencoba membuat program bantu untuk membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami anak – anak TK dengan aplikasi multimedia melalui gambar dan suara yang menggunakan bahasa pemrograman komputer.

Pada awalnya, perkembangan pembelajaran seperti pengenalan bahasa inggris, pengenalan perhitungan angka hanya menggunakan media poster berupa kertas karton, maka gambar yang akan disampaikan kurang menarik minat anak untuk lebih tertarik mempelajari gambar tersebut, mungkin hal ini disebabkan anak – anak merasa jenuh dan bosan yang hanya melihat gambar diam tanpa melibatkan mereka untuk berinteraksi belajar secara langsung dari

gambar yang dimaksud dan mereka tidak dapat melihat gambar animasi gerak dan suara pada kertas karton. Sehingga media yang mampu mewakilinya salah satunya adalah program bantu pembelajaran ini. Maka akan mampu menggantikan cara – cara yang konvensional dalam suatu penyampaian materi kepada anak – anak, dimana biasanya anak – anak hanya menatap buku saja dan guru menyampaikan materi secara lisan di depan kelas dengan hanya ada bantuan media papan tulis di depan yang tidak menuntut adanya partisipasi aktif dari anak – anak tersebut dan juga pembelajaran secara multimedia tidak akan lepas dari tujuan awal dari sebuah pembelajaran itu sendiri yaitu menyampaikan suatu pengetahuan kepada anak – anak didik.

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas bahwa dalam bidang pengajar sudah waktunya untuk menggunakan teknologi komputer untuk memperlancar proses belajar mengajar yang lebih dinamis.

Sistem pembelajaran ini dapat pula mengasah pola pikir anak-anak pada umumnya seperti mengenal, mengingat, membaca, menulis, berfikir, serta kreativitas. Walaupun hanya melihat media pembelajaran tersebut, Orang tua atau tenaga pendidik juga dapat mengetahui perkembangan anaknya melalui pengarahan-pengarahan yang ada dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penulis bermaksud membuat proyek akhir ini dengan judul ***“Program Bantu Pembelajaran Flora dan Fauna Untuk Anak TK Berbasis Multimedia”***.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

- Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi program secara interaktif yang dapat digunakan untuk membantu dalam pembelajaran flora dan fauna untuk anak TK
- Bagaimana cara penyajian pelajaran agar menarik para siswa ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Penyusunan Proyek Akhir ini menghindari pembahasan pokok masalah yang melebar diperlukan suatu pembatasan terhadap hal – hal yang nantinya akan ditulis dalam laporan. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan terhadap laporan proyek akhir ini yaitu :

Program bantu pembelajaran ini dibatasi dengan pengenalan jenis atau nama – nama hewan pemakan tumbuhan, hewan pemakan daging, sayur – sayuran dan buah – buahan

1.4. Tujuan Proyek Akhir

Tujuan dari penulisan proyek akhir ini adalah :

- a. Untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar.
- b. Untuk memudahkan penyajian dalam proses penyampaian materi pelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

1.5. Manfaat Proyek Akhir

1.5.1. Bagi Penulis

- a. Mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh di lingkungan akademik.
- b. Mematangkan dan meningkatkan pengetahuan tentang aplikasi pembuatan sistem multimedia dengan menggunakan macromedia flash professional 8.
- c. Menambah pengetahuan dan pengalaman serta wawasan bagi penulis tentang kajian – kajian yang diperoleh di luar lingkungan akademik untuk mendukung penyusunan proyek akhir ini.
- d. Dapat memberikan pengetahuan praktik dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis kepada anak – anak TK dengan aplikasi multimedia.

1.5.2. Bagi Pembaca

- a. Dapat digunakan sebagai bahan ajaran bagi anak, dan untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan minat belajar pada anak – anak TK.
- b. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat menarik perhatian pembaca dalam dunia pendidikan.
- c. Menambah pengetahuan bagi pembaca yang memerlukan, khususnya di bidang multimedia.

1.5.3. Bagi Akademik

- a. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.
- b. Menambah perbendaharaan karya ilmiah di perpustakaan Universitas Dian Nuswantoro Semarang dan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi siapa saja yang membaca, khususnya bagi Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro Semarang.