

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer antara perangkat keras dan perangkat lunak dengan teknologi elektronik. Teknologi multimedia banyak diterapkan hampir diseluruh aspek kehidupan masyarakat, antara lain yaitu: aspek bisnis, *entertainment*, *games* dan pada aspek pendidikan. Teknologi multimedia memiliki elemen-elemen pendukung seperti elemen teks, audio, grafik, animasi dan video, yang dapat menarik perhatian dan minat pengguna. Teknologi multimedia pada aspek pendidikan diterapkan melalui perangkat ajar berbasis multimedia .

Perangkat ajar berbasis multimedia akan melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah bagi pengguna untuk memahami materi yang akan disampaikan kepada pengguna. Penerapan teknologi multimedia pada aspek pendidikan telah banyak berkembang dengan adanya berbagai macam perangkat ajar, seperti perangkat ajar ilmu pengetahuan alam dan sosial dan bahasa inggris di sekolah-sekolah, perangkat ajar untuk panduan praktek laboratorium sampai perangkat ajar untuk anak usia dini.

Penerapan teknologi multimedia pada perangkat ajar untuk anak usia dini telah berkembang dengan adanya berbagai macam perangkat ajar, seperti perangkat ajar berhitung cepat, mengenal hewan dan tumbuhan, pembelajaran bahasa inggris dasar, membaca iqra' dan perangkat ajar untuk pengenalan nilai agama. Penerapan multimedia pada perangkat ajar untuk anak usia dini sangat dibutuhkan, karena perangkat ajar berbasis multimedia dapat mendukung sistem pembelajaran anak usia dini yang cenderung menyukai sistem pembelajaran belajar sambil bermain (*learning by playing*). Sedangkan pada saat ini, diterapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai kelanjutan dari kurikulum berbasis kompetensi, yang memuat pengejaan huruf (Alphabet Spelling) dalam

pembelajaran Bahasa Asing (Inggris) pada sekolah dasar. Sementara, Permasalahan yang timbul dikalangan para pendidik sekolah dasar dan orang tua dengan diterapkannya kurikulum tersebut adalah kesulitan dalam mencari alat atau sarana yang efektif untuk mengajar anak usia dini mengenal ejaan huruf.

Kesulitan orang tua dan kalangan pendidik pra sekolah dasar dalam mencari alat atau sarana yang efektif untuk mengajar anak usia dini mengenal ejaan huruf, .Anak usia dini lebih cenderung menyukai sistem pembelajaran belajar sambil bermain (*learning by playing*). membangun sebuah perangkat ajar yang dapat menarik minat anak usia dini untuk melakukan proses belajar membaca dengan menggunakan metode membaca kosakata berbasis multimedia.

Dari latar belakang diatas, maka akan membuat sistem aplikasi yang diterapkan metode membaca praktis yaitu metode membaca kosa kata kedalam sebuah perangkat ajar membaca untuk anak usia dini berbasis multimedia . Diharapkan penerapan metode membaca kosa kata pada perangkat ajar berbasis multimedia ini dapat menarik minat anak usia dini untuk melakukan proses belajar membaca.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kesulitan orang tua dan kalangan pendidik sekolah dasar dalam mencari alat atau sarana yang efektif untuk mengajar anak usia dini mengenal ejaan huruf (Alphabet Spelling) yang sesuai dengan kurikulum KTSP.
2. Anak usia dini lebih cenderung menyukai sistem pembelajaran belajar sambil bermain (*learning by playing*).

Dari identifikasi masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah perangkat ajar yang dapat menarik minat anak usia dini untuk melakukan proses belajar membaca dengan menggunakan metode membaca kosa kata berbasis multimedia ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat ajar ini ditujukan pada anak usia dini (usia 6-10 tahun).
2. Perangkat ajar ini menggunakan tokoh kartun dan suara sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dalam melakukan proses belajar membaca.
3. Perangkat ajar ini menggunakan warna-warna dasar cerah yang diminati oleh anak-anak, seperti warna merah, kuning, hijau dan biru.
4. Objek yang diperhatikan pada perangkat ajar ini adalah *teks* yang akan dipresentasikan dengan menggunakan visual (animasi), audio dan ejaan huruf dalam bentuk simbol dan nama huruf.
5. Metode yang digunakan pada perangkat ajar membaca anak usia dini berbasis multimedia interaktif adalah metode membaca kosakata. Kosakata yang akan dibahas pada proses pembelajaran tersebut akan dibatasi oleh spasi.

1.4 Tujuan Penyusunan Tugas Akhir

Tujuan penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Menerapkan metode membaca kosa kata dengan menggunakan teknologi multimedia dalam sebuah sistem komputerisasi perangkat ajar membaca.
2. Mempelajari konsep dasar multimedia dan penerapannya.
3. menganalisa, merancang sebuah perangkat ajar Multimedia yang digunakan oleh orang tua dan pengajar dalam membimbing anak-anak dan dapat menarik minat anak usia dini untuk melakukan proses belajar mengenal ejaan huruf (*Alphabet Spelling*).

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan suatu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang deskripsi umum dari tugas akhir ini, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusunan tugas akhir.

BAB II Landasan Teori

Berisi penjelasan tentang teori metode membaca kosa kata, multimedia dan elemen-elemennya, multimedia interaktif dan teori tentang perangkat ajar.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada Bab ini akan dibahas metodologi atau urutan, tata cara dan langkah-langkah penelitian dari tahap persiapan hingga pengimplementasian sistem.

BAB IV Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi pembahasan mengenai analisis sistem, meliputi: analisis aplikasi, metode analisis, analisis data dan pengembangan aplikasi.

BAB V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi perangkat ajar membaca anak usia dini menggunakan metode membaca kosa kata berbasis multimedia, lingkungan implementasi, batasan implementasi, implementasi program dan pengujian sistem.

BAB VI Penutup

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa kesimpulan yang didapatkan dari pembahasan tentang penggunaan sistem, disertai saran sebagai hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan.