BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dunia yang modern ini, pendidikan sangatlah penting bagi manusia. Tingkat pendidikan di Indonesia dimulai sejak Taman Kanak-Kanak. Taman Kanak-Kanak mempunyai tujuan supaya anak usia ini mempunyai kesempatan tumbuh dan berkembang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dan pada tahap perkembangan atau tingkat usia mereka merupakan persiapan untuk mengikuti pendidikan ke jenjang berikutnya.

Di Taman Kanak-Kanak mulai diajarkan mengenal huruf alfabet dan angka, hal ini penting karena sebagai dasar untuk persiapan melanjutkan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi. Proses pembelajaran yang diterapkan pada mereka dimulai secara bertahap, mulai dari tingkat pengenalan huruf dan angka hingga pada tingkat latihan berhitung dan menulis kata. Mengingat usia mereka masih dini serta daya imajinasi yang cukup tinggi maka proses belajar yang diterapkan kepada mereka harus diselingi dengan permainan karena di usia ini merupakan usia anak dalam tahap belajar dan bermain. Proses

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

belajar bagi mereka dibutuhkan media baru yang menarik perhatian mereka sehingga mereka tidak bosan dengan kegiatan belajar mereka. Terlebih lagi jika menggunakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran maka dapat menarik minat mereka dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif.

Diharapkan dengan adanya pogram pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dapat mengajak mereka untuk bermain sekaligus belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui media komputer, perlu dibuat sebuah aplikasi sebagai media belajar mereka dimana aplikasi ini jika dijalankan akan menampilkan gambar yang disertai dengan suara.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk lebih memfokuskan pembuatan aplikasi ini, maka dibuat sebuah lingkup permasalahan yang diteliti meliputi :

1. Pada menu Mengenal Huruf akan dikenalkan huruf dari A hingga Z.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

2. Pada submenu Membaca Kata hanya akan diberikan 4 contoh kata, dan diajarkan cara mengeja kata tersebut.
3. Pada submenu Mengenal Angka hanya akan dikenalkan pada angka 1 hingga angka 10.
4. Operasi bilangan hanya terdiri dari penjumlahan dan pengurangan, dimana pada setiap operasi bilangan tersebut baik penjumlahan atau pengurangan hanya akan disajikan 4 buah contoh soal.
5. Aplikasi ini ditujukan untuk anak Taman Kanak-Kanak.
6. Pada menu Kuis hanya disajikan 10 soal latihan dalam bentuk pilihan ganda.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk memberikan salah satu solusi penyajian informasi pendidikan yang lebih baik. Dalam hal ini, pembuatan aplikasi "Aplikasi Media Pembelajaran Angka, Huruf, Dan Kata Untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Multimedia" dengan melibatkan komputer berbasis multimedia agar lebih menarik untuk dilihat, didengar dan dipelajari.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com