

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, di imbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada. Salah satunya dalam pelajaran matematika, banyak anak didik sering mengalami kesulitan pemahaman soal atau dalam hal hitung berhitung.

Berdasarkan fakta diatas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para anak didik dalam memahami pelajaran matematika sejak dini dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Walaupun dilakukan sejak dini, yaitu pada jenjang taman kanak-kanak, perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat mereka menyukai pelajaran matematika terlebih dahulu, dengan begitu belajar matematika yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka.

Karena dalam pembelajaran interaktif matematika ini menggunakan animasi gambar, huruf serta angka yang mudah digunakan dan dimengerti

pada anak-anak usia bermain. Diharapkan dengan adanya program pembelajaran interaktif matematika, mampu mengubah pandangan mereka tentang mata pelajaran matematika. Anak-anak di ajak untuk bermain tapi sekaligus juga belajar. Maka judul dari skripsi ini adalah **“Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Taman Kanak-kanak Dharma Wanita 2 Pelem Kabupaten Ponorogo Dengan Macromedia Flash Profesional 8”**

## **B. Identifikasi Masalah**

### 1. Permasalahan yang timbul

Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika pada anak Taman Kanak-kanak adalah:

- Kurang menghafalkan bentuk, angka dan simbol
- Penyampaian materi yang kurang menarik oleh pengajar

### 2. Identifikasi penyebab masalah

Beberapa masalah yang timbul karena ada beberapa faktor

### 3. Titik keputusan

Dengan adanya masalah yang timbul dalam pembelajaran matematika maka diperoleh titik keputusan yang berhubungan dengan hal tersebut yaitu perlu ada Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Taman Kanak-kanak. Tujuannya adalah memudahkan siswa belajar matematika.

### **C. Rumusan Masalah**

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan pembelajaran matematika interaktif pada usia dini (Taman Kanak-kanak). Melihat masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan “Bagaimana membuat CD interaktif pembelajaran matematika pada usia dini (Taman Kanak-kanak) melalui media animasi, sehingga penyampaian pembelajaran media ini lebih diminati oleh anak-anak usia taman kanak-kanak, agar dapat belajar matematika dengan mudah tapi juga sangat menyenangkan dibandingkan secara lisan (tanpa media animasi)”.

### **D. Batasan Masalah**

Agar pembelajaran interaktif ini dapat dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaannya penulis memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian pendidikan khususnya pelajaran matematika tersebut kepada anak sekolah taman kanak-kanak dengan penyampaian pendidikan melalui multimedia sebagai sarannya dengan menyesuaikan kurikulum dan dasar materi yang digunakan.

### **E. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui apakah “Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Taman Kanak-kanak” ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan sejak dini. Tujuan dari penulisan ini adalah :

### 1. Internal :

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Muhammadiyah Ponorogo, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

### 2. Eksternal :

Yakni bagi masyarakat atau dunia pendidikan dini, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak-anak khususnya belajar matematika.
- b. Sebagai sarana sosialisasi multimedia pada semua pihak yang ada.

## **F. Manfaat**

### 1. Bagi Masyarakat

- a. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia Taman Kanak-kanak khususnya pelajaran matematika.

b. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dalam dunia pendidikan.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat memberikan pengetahuan praktik dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap Taman Kanak-kanak dengan aplikasi multimedia.

3. Bagi Akademik

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.

## **G. Metodologi**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan CD pembelajaran sejak dini (Taman Kanak-kanak) guna penyusunan laporan skripsi ini adalah :

1. Studi Literatur

Yaitu dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku-buku literatur serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah data yang di butuhkan, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam mengadakan pengumpulan data maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Wawancara (Interview)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil untuk memperoleh informasi yang akurat.

## **H. Sistematika Penulisan**

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang perancangan aplikasi pembelajaran interaktif matematika untuk taman kanak-kanak dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada .

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dikerjakan serta saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**