

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa balita merupakan masa - masa yang sangat penting yang menjadi pusat perhatian bagi orang tua dalam membentuk dan meningkatkan kecerdasan otak anak dengan memperhatikan asupan makanan yang bergizi. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan pada buah hati adalah dengan belajar membaca huruf alfabet. Seseorang yang sering membaca akan mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang lebih luas karna buku adalah jendela ilmu, berbeda dengan seseorang yang sedikit membaca atau hanya membaca bacaan yang kurang berkualitas.

Berdasarkan permasalahan yang di teliti yaitu media pembelajaran yang di gunakan belum maksimal, guru menulis huruf di papan tulis menyebutkan lafal huruf kemudian siswa di minta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di harapkan lebih menarik dan mudah di mengerti. Para siswa terkadang merasa jenuh dan tidak ingin belajar lagi, karena metode pembelajaran yang lama masih bersifat konservatif.

Menurut Faris dan Lestari dalam jurnalnya mengemukakan bahwa (2016: 59) Perkembangan animasi pada dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan yang sulit disampaikan secara umum. Salah satu cara paling efektif untuk mengatasi masalah dalam penyampaian pengenalan alfabet kepada siswa adalah dengan merancang multimedia pembelajaran secara interaktif.

Pada penulisan skripsi ini, penulis mencoba menyelesaikan permasalahan diatas dengan menggunakan teknologi komputer yang akan digunakan untuk

meningkatkan intensitas dan efisiensi penyampaian media pembelajaran yang menarik untuk siswa dalam mengenal huruf alfabet yang dapat membantu anak dalam proses belajar membaca.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah pada skripsi ini yaitu :

1. Guru kurang aktif dalam mengajar.
2. Guru terlalu lama memberikan materi
3. Siswa kurang aktif dalam belajar

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Membuat media edukasi berbasis animasi untuk membantu dan memudahkan guru dan anak dalam proses belajar mengajar.
2. Bagaimana meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal huruf alfabet melalui animasi interaktif.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari menyusun skripsi ini adalah:

1. Membuat aplikasi yang nantinya akan membantu siswa agar lebih giat belajar lagi.
2. Aplikasi ini juga dapat di gunakan sebagai permainan yang mengandung pengetahuan.
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi siswa tentang pengetahuan teknologi informasi yang tidak bersifat

monoton karena bersifat *interface* yang di buat semenarik mungkin sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh dalam belajar.

Sedangkan tujuannya adalah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah di tentukan dalam mencapai kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK NUSA MANDIRI).

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Teknik pengumpulan Data

A. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di tempat **KB TK LOGOS** mengenai kegiatan belajar mengajar Mengenal Huruf Alfabet pada anak usia dini agar penulis dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan sehingga bisa mengambil kesimpulan dan solusi dari metode pembelajaran tersebut.

B. Wawancara

Dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan wawancara secara lengkap dan mendapatkan informasi dari salah satu guru yang mengajar di KB TK LOGOS, Menanyakan apa yang sulit dari anak anak untuk proses belajar mengenal huruf alfabet dan apa yang dibutuhkan untuk proses belajar mengajar.

C. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan tersebut penulis juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulakn informasi atau referensi mengenai topik terkait melalui buku – buku , jurnal – jurnal , *e-book* dan *internet*.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Pada penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode Model Waterfall yaitu model air terjun yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung Menurut Rossa A.s (2016:27) dan sebagai berikut

A. Analisa kebutuhan sistem

Dari hasil di atas anak anak , orang tua dan guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik,menyenangkan dan mudah di mengerti. Analisa sistem ini bermanfaat bagi pengguna :

1. Dapat mempermudah guru dalam proses mengajar dengan adanya media animasi interaktif dalam mengenal huruf alfabet .
2. Dapat mempermudah siswa dalam proses belajar dengan adanya media animasi interaktif dalam belajar mengenal huruf alfabet.

B. *Design*

Pada tahap ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6 Profesional* yang merupakan salah satu tahapan perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia, arsitektur program, gaya tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program . dan penulis juga menggunakan *storybord* sebagai rancangan kasar dari suatu tampilan *layer*, atau hanya gambaran umum saja.

C. *Code Generation*

Animasi salah satu bagian dari sebuah design objek yang kerap kali digunakan untuk membuat program yang lebih menarik dan lebih interaktif. Salah satu *software* yang digunakan untuk pembuatan animasi tersebut adalah *Adobe Flash CS6 Profesional* dengan kode program ini digunakan *actionsript2.0*.

D. *Testing*

Tahap *testing* (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan.pertama –tama dilakukan uji coba secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan, selanjutnya dilakukan evaluasi yang melibatkan murid dan guru.dan dari hasil uji coba akan dilakukan perbaikan yang dilakukan guru.setelah itu akan dilakukan uji coba lagi agar meningkatkan kinerja aplikasi sehingga memenuhi dalam proses belajar mengajar.

E. *Support*

Alat – alat yang digunakan untuk membantu menjalankan animasi interaktif ini merupakan Peronal Computer (*PC*) , Laptop atau Notebook untuk menjalankan aplikasi tersebut, Speaker aktif untuk suara dari aplikasi, dan projector untuk menjalankan aplikasi dalam pembelajaran di kelas.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat pada animasi interaktif belajar Mengenal Huruf Alfabet meliputi bagaimana cara mengenal huruf alfabet pada siswa, yaitu mengenal Abjad dan belajar membaca. Didalam Aplikasi ini anak juga dapat mengerjakan latihan-latihan soal yang disediakan dalam bentuk animasi interaktif untuk mengetahui apakah anak dapat layak melanjutkan ke level selanjutnya.