

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi Informasi atau yang lebih dikenal dengan IT (*Information and Technology*) merupakan ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. IT juga dapat menjadi fasilitas utama dalam sector pendidikan, salah satunya adalah system pembelajaran membaca, berhitung dan bermain pada Taman Kanak-kanak (TK) berbasis Multimedia Interaktif. Sistem pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif merupakan suatu system pembelajaran yang dapat diakses melalui CD Pembelajaran. Keunggulan dari sistem pembelajaran berbasis Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Kurangnya alat – alat untuk belajar dan kurang alat tulis serta alat bermain pun begitu sedikit di TK/RA Yasri. Di TK/RA Yasri tersebut siswa – siswinya sedikit akan tetapi pemikiran untuk belajar ada.

Berdasarkan uraian pembelajaran teknologi informatika dalam pembelajaran maka perlu adanya system berbasis Multimedia Interaktif pada kegiatan membaca, berhitung dan bermain di Taman Kanak-kanak (TK)/RaudhatulAthfal (RA) Yasri. Hal ini dikarenakan pada proses belajar saat ini, kegiatan belajar mengajar di TK/RA Yasri belum menggunakan system pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif, dikarenakan prasarana kurang mendukung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Agar bahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya focus pada penerapan system pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada kegiatan membaca, berhitung dan bermain di TK/RA Yasri.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dikarenakan dalam penelitian ini terlalu banyak bahasan yang bisa dikaji menjadikan penelitian ini perlu dibatasi sehingga pokok bahasannya tidak terlalu luas. Menyadari kondisi tersebut, maka penelitian ini hanya akan membahas pengembangan media interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran membaca, berhitung dan bermain berbasis Multimedia Interaktif pada TK/RA Yasri

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat system pembelajaran membaca, berhitung dan bermain berbasis Multimedia Interaktif pada TK/RA Yasri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Ada pun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Memudahkan guru menyampaikan pembelajaran pada anak dengan lebih menarik dan kreatif
2. Mengaplikasikan ilmu yang sudah di dapat selama kuliah

## **1.6 Tahapan Penelitian**

Adapun tahapan penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Persiapan awal
2. Pembuatan presentasi untuk pembelajaran

3. Pelaksanaan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan laporan skripsi dibagi dalam lima bagian masing-masing dalam sub-sub bagian sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan penjelasan tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian atau berisi kumpulan *studi* pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian.

### **BAB III GAMBARAN UMUM TK RA YASRI**

Bab ini berisikan tentang sejarah TK RA Yasri ,visi dan misi TK RA Yasri, Struktur pada kegiatan bermain di TK RA Yasri.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai system pembelajaran membaca, berhitung, dan bermain pada TK RA Yasri berbasis web serta penjelasan program, *table kegiatan bermain*.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang penarikan kesimpulan dan saran yang dapat diajukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisikan tentang kumpulan sumber buku dan sumber jurnal yang berhubungan dengan penelitian.

## **LAMPIRAN**

Lampiran berisikan data yang berhubungan dengan kegiatan PKL, metode yang digunakan, dan buku serta jurnal yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian.