

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan aplikasi edukasi berbasis multimedia saat ini masih kurang penerapannya di Gorontalo terutama pada sekolah taman kanak-kanak, khususnya pada sekolah TK Mutiara Desa Bandungan, Kec. Bulango Utara, Kab. Bonebolango. Proses mengajar guru saat ini pun masih menggunakan media konvensional seperti buku gambar, gambar-gambar tumbuhan dan hewan, serta masih menggunakan suara guru dalam meniru karakter suara hewan. Dalam hal ini penulis membahas pelajaran mengenai pengenalan flora dan fauna di Indonesia pada anak usia dini.

Media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan mampu menunjang proses belajar mengajar guru, serta memberikan tambahan pengetahuan terhadap peserta anak didik dalam mengenal dan memahami dunia flora dan fauna dalam konteks multimedia, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Berdasarkan masalah diatas maka dalam penelitian ini dibuat sebuah perangkat lunak berbasis multimedia untuk anak usia 3 – 6 tahun , hal ini diharapkan dapat membantu peserta anak didik dalam belajar secara kreatif dan menyenangkan. Untuk itu penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi “Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Flora dan Fauna Berbasis Multimedia

Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)” dalam mengajar peserta anak didik dengan metode kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah bagaimana menerapkan media pembelajaran pengenalan flora dan fauna berbasis multimedia menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

1.3 Ruang Lingkup

Karena begitu luas ruang lingkup permasalahan yang bisa muncul, maka penulis membatasi pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3 Profesional.
2. Pengenalan Flora dan Fauna yang ada dalam aplikasi media pembelajaran ini terbatas jumlahnya, dan tidak berdasarkan jenis.
3. Penelitian ini dilakukan pada sekolah Taman Kanak-kanak Mutiara Desa Bandungan, kec. Bolango Utara, kab. Bonebolango

1.4 Tujuan

Menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia sesuai dengan konteks kurikulum yang berlaku untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Dalam perancangan aplikasi ini, meliputi : antara lain, mengenal flora dan fauna, tebak gambar dan suara, audio dan video, serta evaluasi.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi media pembelajaran seperti ini, terciptanya warna baru dalam proses belajar mengajar guru terhadap peserta anak didik dalam mengenal flora dan fauna dengan konsep multimedia.