

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi dapat mendukung proses belajar, kegiatan belajar dapat dilakukan melalui pendayagunaan teknologi tersebut. Teknologi seharusnya dipakai sebagai fasilitator berpikir dan konstruksi pengetahuan. Selain itu, teknologi komputer memiliki kemampuan dalam mengakomodasi dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, audio dan video sehingga mampu memberikan kemudahan belajar bagi pelajar. [3]

Teknologi komputer dengan elemen multimedianya sangat memberikan dorongan untuk para guru dalam menyajikan tugas-tugas dan bahan yang lebih kompleks, mendukung para guru menjadi coaches bukannya dispenser pengetahuan, menjadi sarana yang nyaman dan secara bersama-sama dengan guru dalam mengimplementasikan kurikulum dan metode, dapat memberikan motivasi kepada pebelajar untuk bekerja lebih giat secara cermat.[9]

Multimedia interaktif yang merupakan bagian dari *e-learning* memiliki sifat informatif dan menarik, mampu mengakomodasi berbagai jenis konten pembelajaran, sehingga konten tersebut jauh lebih berbobot. Hal ini menjadi salah satu parameter keberhasilan multimedia interaktif dari segi efektifitas pembelajaran. [13]

Taman kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal terletak di Jalan Gempol Baru, Depok, Sleman, Yogyakarta (55283), dengan guru yang semuanya perempuan, siswa yang rata-rata berumur 5-6 tahun. Proses belajar mengajar di taman kanak-kanak ini masih menggunakan buku pada umumnya dan dibantu oleh guru dengan menggambar dan menulis di papan tulis sehingga sistem belajar seperti ini kurang efektif untuk menarik minat belajar siswa.

Dengan demikian bagaimana penulis membuat sebuah media pembelajaran pengenalan hewan dan tumbuhan untuk siswa Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal yang lebih interaktif dari system pembelajaran yang saat ini dilakukan oleh guru yang kurang interaktif dalam memberikan pengajaran di Taman Kanak-Kanak tersebut.



## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah :

Bagaimana pembuatan aplikasi pengenalan hewan dan tumbuhan untuk media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal ?

## 1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal yang ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu :

1. Hanya Membahas tentang hewan dan tumbuhan secara umum, dan suara hewan yang semestinya dapat bersuara.
2. Media pembelajaran ini di tujukan untuk murid TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta dan TK pada umumnya.
3. Perangkat lunak yang digunakan:
  - a. Adobe Flash CS6
  - b. Corel draw X5
  - c. Adobe Audition CS6
  - d. Adobe air

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran interaktif pengenalan pengenalan hewan dan tumbuhan untuk Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menyampaikan informasi kepada murid-murid TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur, Depok, Sleman tentang berbagai macam hewan dan tumbuhan dalam bentuk media interaktif.
2. Murid-murid bisa belajar materi pengenalan hewan dan tumbuhan dengan media pembelajaran yang lebih interaktif dari media pembelajaran yang sudah diajarkan pada saat ini.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu:

### 1. Metode Observasi

Penulisan menggunakan metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian ini.

### 2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur, Depok, Sleman.

### 3. Metode Keputusan

Metode kepustakaan merupakan salah satu metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu buku yang ditulis oleh Komarrudin pada tahun 2014.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam penyusunan media pembelajaran.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun system.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi system yang akan dibuat.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi tugas akhir.