

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal atau yang sering di sebut TK ABA adalah Taman Kanak-kanak Islam swasta yang ada di Perumnas Condong Catur Yogyakarta. Di TK ABA memberikan fasilitas pendidikan yang cukup representative dan telah terakreditasi A. Di TK ABA terdapat beberapa fasilitas berupa perpustakaan, arena bermain, dan laboratorium.

TK ABA mengajarkan beberapa materi untuk anak didiknya diantaranya adalah materi pengenalan proses metamorfosis hewan. Saat ini proses belajar mengajar yang dilakukan guru kepada anak didiknya masih seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada anak didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid anak didiknya cenderung monoton dan kurang maksimal. Anak didik cenderung sulit memahami ataupun menerima pelajaran. Skripsi ini mengambil masalah bagaimana membuat media pembelajaran pada materi pengenalan proses metamorfosis pada hewan. Aplikasi ini dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak didiknya. Dari permasalahan di atas, maka penulis mengambil judul "Pembuatan Media Pembelajaran 2D Proses Metamorfosis Pada Hewan untuk Membantu Guru dalam Mengajar Anak Usia Dini pada TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penelitian yang akan diajukan antara lain: "Bagaimana membangun sebuah media pembelajaran interaktif 2D Proses Metamorfosis Pada Hewan untuk anak usia dini sehingga dapat digunakan untuk membantu guru mengajar pada TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat dijalankan di PC/Laptop.
2. Aplikasi media pembelajaran berupa animasi 2D.
3. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah siswa taman kanak-kanak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal dan umum.
4. Aplikasi ini hanya memuat materi tentang proses metamorfosis pada hewan kupu-kupu, katak, nyamuk, belalang, dan capung.
5. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Adobe Flash CS6 dan Adobe Audition CS6.
6. Pengguna dari aplikasi ini adalah guru pada TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal.
7. Inputan menggunakan mouse dan keyboard.
8. Resolusi layar yang di gunakan adalah 640x360 diambil dari perbandingan resolusi layar 1:9.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian adalah:

Membuat aplikasi multimedia interaktif berbasis multimedia *flash* yang diimplementasikan untuk anak usia dini dalam belajar proses metamorfosis hewan.

Tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengubah cara belajar manual menjadi cara pembelajaran dengan multimedia interaktif.
2. Meningkatkan minat belajar anak dalam mempelajari metamorfosis hewan.
3. Aplikasi ini dirancang sebagai alat bantu dalam pengajaran proses metamorfosis pada hewan ataupun digunakan secara mandiri (tanpa guru) oleh anak.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai menggunakan teknik observasi. Teknik observasi ini dilakukan agar penulis benar-benar merancang solusi yang tepat pada objek sesuai dengan kebutuhan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah metode analisis kebutuhan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan aplikasi ini menggunakan struktur navigasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi metamorfosis pada hewan adalah MDLC(Multimedia Development Life Cycle).

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black-box* testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan basis data yang diperoleh dari beberapa buku, *literature*, perpustakaan, dan internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan metode analisis dan perancangan yang di gunakan dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi atau hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian skripsi yang berisi kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah di gunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.

