

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran, dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur unsur video, bunyi, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui pembelajaran berbasis komputer (PBK), materi pembelajaran berbasis komputer banyak ditemukan dipasaran yang disediakan dalam bentuk DVD atau CD. Contoh yang dapat kita temukan seperti ensiklopedia, kamus elektronik, buku elektronik dan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD maupun DVD, konsep permainan dalam pembelajaran digabung untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.[1]

TK ABASemoya menyadari pentingnya untuk mengajarkan tentang jam kepada anak didik, dikarenakan aktivitas manusia tidak pernah lepas dari waktu, apabila anak mahir membaca jam atau setidaknya mampu menguasai dasar-dasar membaca jam, ia akan merasakan banyak manfaat.[11] untuk penyampaian materi tentang jam ini kurang efektif, karena guru menyampaikannya masih menggunakan buku dan alat peraga jam berbentuk gambar.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran pengenalan cara membaca jam sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pada anak didik di TK ABA Semoya berbasis multimedia interaktif dengan judul: "PEMBUATAN DAN PERANCANGAN

MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBACA JAM PADA TK ABA SEMOYA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat di susun suatu rumusan masalah yaitu: Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Interaktif sebagai alat bantu belajar membaca jam di TK ABA Semoya ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada maka penulis memberi batasa ruang lingkup sebagai berikut ::

1. Media pembelajaran hanya memperkenalkan angka 1(satu) sampai 12(dua belas)
2. Bentuk aplikasi berupa multimedia interaktif
3. Media pembelajaran hanya memperkenalkan jam dinding
4. Media pembelajaran interaktif hanya di tujukan untuk Aba Semoya
5. Media pembelajaran dibuat menggunakan Adobe Flash sebagai pembuatan aplikasi media interaktif.
6. Karena masih TK media pembelajan membaca jam tepat (tidak kurang atau lebih berapa menit maupun detik)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah untuk Meningkatkan dan membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar serta membangkitkan rasa senang dan gembira pada anak didik dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu multimedia dalam belajar membaca jam.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti:

- a. Mampu memperdalam pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, dan mampu memahami penggunaan Adobe Flash secara luas.
- b. Sebagai syarat kelulusan sarjana S1 di kampus STMIK Amikom Yogyakarta
- c. Menambah pengalaman dalam melaksanakan suatu pekerjaan
- d. Meningkatkan kemampuan dalam menyusun laporan ilmiah

2. Manfaat bagi Guru:

- a. Sebagai alat bantu mengajar cara membaca jam
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi
- c. Sebagai metode baru untuk mengajak anak didik belajar dengan memanfaatkan media interaktif

3. Manfaat bagi Siswa:

- a. Siswa menjadi senang dan gembira dalam belajar

- b. Membangkitkan motivasi untuk belajar

1.6 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah :

1. Metode Kepustakaan

Dengan mempelajari buku-buku dan literatur yang tersedia di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang berkaitan dengan kebutuhan pembuatan dan perancangan website sebagai media promosi dan informasi.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung di TK ABA Semoya guna mengumpulkan data-data yang di perlukan dalam pembuatan laporan skripsi.

3. Perancangan aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi yang akan dibangun menggunakan Adobe Flash untuk membuat aplikasi.

4. Pengembangan Aplikasi

Tahapan pengembangan Aplikasi sebagi berikut:
Konsep, Desain/Rancangan, Pengumpulan, Materi, Penyusunan dan Pembuatan, Uji Coba, Menyebar Luaskan.

5. Evaluasi Aplikasi

Metode evaluasi digunakan penulis pada saat aplikasi telah selesai dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan baik dan sesuai dengan konsep yang dibuat sebelumnya.

6. Pembuatan Kesimpulan

Pada tahap ini adalah bagian akhir pembuatan tugas akhir. Dibuat kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang diperoleh sesuai dengan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut yang telah dikerjakan secara keseluruhan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang di ambilnya Judul Skripsi, dan tujuan yang akan dicapai dalam pengerjaan skripsi ini. Penulis juga memberikan batasan-batasan masalah dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori yang berhubungan dengan topic penelitian dan gambaran hubungan dengan permasalahan yang dibahas serta gambaran umum tentang pembuatan animasi

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan aplikasi yang dilakukan selama pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Baba ini membahas tentang cara dan tahapan pembuatan media pembelajaran, urutan-urutan pekerjaan serta menampilkan animasi yang telah dibuat didepan dosen pembimbing untuk di evaluasi sebelum di publikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh bab sebelum nya serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh bab. Saran berisi tentang kekurangan dan kelemahan website agar bisa dikembangkan lebih bagus lagi.