

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini sangat membantu pekerjaan manusia. Salah satunya dalam bidang pendidikan, dimana sistem pembelajaran harus diintegrasikan dengan penggunaan komputer, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan, karena menjadikan guru sebagai pusat dari kegiatan belajar mengajar, melainkan lebih untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis multimedia, dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, yaitu adanya interaksi atau hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa yang membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, karena informasi yang disajikan dapat berupa teks, gambar, audio, video dan animasi.

Menurut Ibu Rahma selaku Kepala Sekolah TK Budi Luhur 1, diperlukan media pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat menjaga keamanan diri sendiri, salah satunya dengan cara mengenali benda-benda berbahaya. Mengenalkan benda-benda berbahaya harus dikenalkan pada anak untuk menghindari kemungkinan buruk yang terjadi pada anak kedepannya nanti.

Namun saat ini belum tersedia media yang mendukung untuk proses pembelajaran ini. Selama ini materi yang disampaikan guru terbatas pada teks dan grafis sederhana yang terdapat dalam buku panduan, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul “Perancangan dan pembuatan media pembelajaran mengenal benda-benda berbahaya pada anak untuk TK Budi Luhur I berbasis multimedia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran mengenal benda-benda berbahaya pada anak berbasis multimedia untuk TK Budi Luhur I?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembatasan, sebagai berikut

1. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di TK Budi Luhur I Yogyakarta.
2. Materi yang disampaikan hanya benda-benda berbahaya yang terdapat di buku panduan TK Budi Luhur I.
3. Media pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini merupakan ActionScript 2.0.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat dan merancang media pembelajaran interaktif untuk peserta didik TK Budi Luhur 1 yang dapat menyampaikan materi Mengenal Benda-benda Berbahaya.
2. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi AMIKOM
Menambah koleksi referensi skripsi di perpustakaan Amikom untuk mahasiswa yang akan menempuh skripsi.
2. Bagi Penulis
Menambah koleksi dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran seperti yang telah didapatkan selama menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bagi Guru
Menambah alternatif penyajian materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan menjadi inovasi baru dalam sistem pembelajaran.
4. Bagi Peserta Didik
Sebagai sarana pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbantu komputer sejak dini dan diharapkan dapat meningkatkan

antusiasme peserta didik dalam proses belajar karena disampaikan dengan audio visual.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak objek penelitian yaitu TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Metode studi pustaka dapat diperoleh dari perpustakaan, buku atau internet.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap praproduksi yang meliputi merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik.

1.6.4 Metode Pengembangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap produksi yang berupa pembuatan background, pembuatan karakter dan perekaman suara.

1.6.5 Metode *Testing*

Pengetesan program yaitu dengan melakukan pengetesan sistem secara keseluruhan dan sistem yang dibuat harus sesuai dengan perencanaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat dalam beberapa bab, yang akan diuraikan secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum tentang obyek penelitian, mendefinisikan masalah, menguraikan analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti, merancang konsep, dan pembuatan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan sistem, mulai dari perancangan, hasil testing dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut, serta daftar pustaka.

