

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan pendidikan secara konvensional di PAUD Cempaka sendiri masih menggunakan materi berupa buku dan alat peraga yang diterbitkan secara fisik. Para peserta didik pun sudah biasa menggunakan alat-alat konvensional tersebut. Mengingat betapa pentingnya para peserta didik dalam belajar agar mampu menyerap semua mata pelajaran dengan baik, maka perlu ada alternatif yang mendukung cara belajar siswa agar mampu menarik daya belajar siswa. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang akan disampaikan menjadi lebih menarik melalui media pembelajaran. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, video, dan suara. Ditunjang dengan adanya LCD dan laptop di PAUD Cempaka sehingga melengkapi untuk penerapan aplikasi multimedia ini.

Oleh karena itu berdasarkan tulisan di atas, penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar memahami nama alat-alat tulis dan alat-alat rumah tangga yang disertai dengan Bahasa Inggrisnya melalui perangkat komputer yang tentunya akan membuat para peserta didik lebih bersemangat untuk memahaminya karena di dalamnya terdapat unsur multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan, sehingga diperlukan adanya pengadaan suatu media pembelajaran yang bersifat interaktif agar memudahkan proses belajar mengajar lebih baik lagi dengan meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan gurunya maupun siswa dengan siswa yang lainnya. Ditinjau dari segi penyampaian materi pembelajaran, informasi yang disampaikan dan kualitas informasi yang dihasilkan maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran pengenalan alat-alat tulis dan alat-alat rumah tangga dengan translasi bahasa Inggris?

1.3 Batasan Masalah

Terbatasnya waktu dan agar penelitian ini dapat lebih terperinci, maka peneliti meberikan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam perancangan aplikasi multimedia sebagai pembelajaran interaktif mengenal nama-nama alat tulis dan alat-alat rumah tangga disertai dengan translasi bahasa Inggris di PAUD Cempaka yaitu:

1. Obyek penelitian dilakukan di PAUD Cempaka Beteng Tridadi Sleman
2. Pembuatan media pembelajaran pengenalan alat-alat tulis dan alat-alat kantor yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan disertai translasi bahasa Inggris.
3. Macam-macam alat tulis dan alat-alat rumah tangga terbatas hanya yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Digunakan untuk membantu pengenalan alat-alat tulis dan alat-alat rumah tangga dalam bahasa Inggris.
5. Perancangan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, Ulead 10, dan Adobe Soundbooth

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yang dilakukan bagi peneliti adalah:

1. Membuat Media Pembelajaran membuat aplikasi pembelajaran pengenalan alat-alat tulis dan alat-alat rumah tangga dengan translasi bahasa Inggris untuk PAUD Cempaka.
2. Merancang Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama-Nama Alat Tulis dan Alat-Alat Rumah Tangga dengan Translasi Bahasa Inggris di PAUD Cempaka Beteng Tridadi Sleman.
3. Membantu para Guru di PAUD Cempaka dalam menyampaikan materi secara interaktif dan komunikatif.
4. Memberi kemudahan dalam mengenal alat-alat tulis dan alat-alat rumah tangga dengan bahasa Inggris untuk siswa PAUD Cempaka.
5. Pengenalan metode pembelajaran dengan komputer untuk siswa dan guru.
6. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan manfaat bagi obyek dan peneliti. Manfaat yang akan didapat antara lain.

1. Bagi Obyek
 - a. Mempermudah penyampaian materi kepada para murid PAUD Cempaka.
 - b. Mendukung gerakan *Go Green* karena mengurangi penggunaan kertas dan ramah lingkungan karena berdebu apabila menggunakan kapur atau spidol.
2. Bagi Peneliti
 - a. Menambah Pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis multimedia.
 - b. Mengaplikasikan Ilmu yang didapat selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.
 - c. Mengetahui proses belajar mengajar siswa PAUD Cempaka.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sistem tertentu, dan menguji keefektifan sistem tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu sistem baru ataupun menyempurnakan sistem yang telah ada. Siklus *Research and Development (R&D)* tersusun dalam beberapa langkah penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Tahap Analisis

1. Metode Observasi

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di PAUD Cempaka untuk memperoleh informasi tambahan untuk penulisan skripsi ini.

2. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terlibat dalam obyek penelitian. Narasumber dalam penelitian ini adalah pengelola PAUD Cempaka dan Kepala Dusun Beteng Tridadi Sleman

3. Kepustakaan

Metode ini adalah dengan cara mengumpulkan data dengan cara mengambil data-data dari literature-literatur, buku pengetahuan, dan sumber lain yang ada hubungannya dengan permasalahan, antara lain "Kamus Besar Bahasa Inggris", internet, maupun referensi yang didapat saat kuliah.

1.6.2 Tahap Perancangan

Pada Tahap ini akan dilakukan perancangan model sistem, dan perancangan antarmuka,

1.6.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, *tools* pengembangan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi. *Tools* pengembangan berupa hasil tahap analisis perangkat keras dan perangkat lunak, serta implementasi antarmuka.

1.6.4 Tahap Pengujian

1. Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah bagian dari elemen dari jaminan kualitas dan merepresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean. Dalam melakukan ujicoba ada dua masalah penting yang akan dibahas, yaitu teknik uji coba perangkat lunak dan strategi ujicoba perangkat lunak.

2. Verifikasi dan Validasi Sistem

Verifikasi dan Validasi sistem bertujuan untuk menguji kelayakan dan rasional sistem yang berhubungan dengan penelitian. Langkah ini dilakukan dengan menggunakan format uji sistem.

3. Revisi dan Review Sistem

Setelah revisi dan validasi, maka akan dilakukan revisi dan review yang dimaksudkan agar sistem yang sudah memiliki kelayakan dan fungsionalitas yang baik untuk menjadi sebuah media pembelajaran. Tahap ini akan melihat kembali sistem yang dihasilkan dilihat dari kelayakan media pembelajaran serta kekurangan, kelebihan, kendala, dan rekomendasi.

4. Implementasi Sistem

Uji coba akan dilakukan pada siswa PAUD Cempaka.

5. Hasil Analisis

Hasil dari tahap implementasi sistem akan dianalisis dan kemudian akan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan sistem dapat meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

- a. Koreksi Kesalahan
- b. Adaptasi
- c. Peningkatan
- d. Perekrayaan Kembali

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari 5BAB yang meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, bab ini juga menguraikan tentang deskripsi obyek penelitian. Secara garis besar, bab ini membahas tentang tinjauan umum, analisis, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari laporan penelitian. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran.

DAFTAR ISI

LAMPIRAN