

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Wibawanto (2017) dalam bukunya yang berjudul Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif permasalahan yang terjadi di lapangan adalah banyaknya pendidik yang belum mampu mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer. Sebagian besar pendidik terkendala permasalahan teknis tentang prosedur pembuatan media pembelajaran elektronik, baik dari ranah penguasaan teknik pemrograman maupun tampilan visual atau desain. Pada akhirnya media pembelajaran berbasis komputer hanya sebatas pemindahan media kertas ke media digital dengan tampilan yang sama dan interaktifitas yang relatif minim. Hal ini yang menyebabkan media pembelajaran menjadi kurang optimal.[1]

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. Tetapi di sisi lain pengajar juga diisyaratkan untuk dapat menggunakan berbagai alat-alat yang murah, efisien dan mampu di miliki sekolah tetapi juga tidak menolak kemungkinan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tuntutan perkembangan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar sebagai tenaga profesional dituntut untuk

selalu mengembangkan diri sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.[2]

Melihat dari hal tersebut, perlu adanya upaya pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa taman kanak-kanak untuk dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan sehingga memberi kemudahan bagi anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi di KB TK IT Khalifah Center, penulis menemukan bahwa saat ini dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Metode pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif karena siswa pada saat ini cenderung lebih tertarik dengan multimedia modern (video, game) yang berbasis media elektronik.



Gambar 1.1 Proses belajar mengajar di kelas



Gambar 1.2 *Proses belajar mengajar di kelas*

Menurut Wibowo (2017), dalam bukunya yang berjudul *Flashbook : Menciptakan Company Profile dengan Adobe Flash*, *Adobe Flash* merupakan program pengolah animasi, program ini banyak digunakan oleh para desainer animasi yang mampu membuat berbagai project menjadi sangat menarik, misalnya untuk keperluan presentasi, Company Profile, tutorial interaktif bahkan situs website.[3] Dalam kaitannya dengan media pembelajaran interaktif untuk KB TK IT Khalifah Center, teknik ini akan digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan memuat materi Fenomena Alam.

Dari permasalahan diatas maka, penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Fenomena Alam berbasis Flash sebagai Media Belajar pada KB TK IT Khalifah Centre".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu “Bagaimana membuat Media Pembelajaran Pengenalan Fenomena Alam sebagai media pembelajaran yang interaktif?”.

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah antara lain:

1. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah Adobe Flash Professional CC 2015, Adobe Audition CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017.
2. Media pembelajaran interaktif ini hanya berisi materi tentang Fenomena Alam.
3. Materi Fenomena Alam adalah sub tema dari tema Alam Semesta.
4. Menggunakan format projector (.exe) dengan kualitas HDxV/HDTV 720p ukuran yang digunakan yaitu 1280x720px.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini antara lain :

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya skripsi ini adalah untuk membantu dan sebagai penunjang guru untuk menjelaskan atau menyampaikan isi dari materi subtema Fenomena Alam.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini melakukan pengumpulan data yang diperlukan dan dibutuhkan untuk menyusun skripsi[4].

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek dan dokumen terkait. Dengan tujuan hasil observasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen media pembelajaran interaktif tersebut.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru pengampu di KB TK IT Khalifah Centre , untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan berpedoman pada buku dan referensi dari berbagai sumber yang semuanya berhubungan dengan skripsi penulis dan mendukung dalam pemecahan masalah yang ada.

1.5.2 Metode Analisis

Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT, kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran dari segi informasi. Kebutuhan non fungsional terdiri dari *software*, *hardware* dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.[5]

1.5.3 Produksi

Metode produksi akan dilakukan dengan siklus pengembangan multimedia yang diawali dengan mempelajari data-data yang telah ada, kemudian dilakukan pembuatan konsep dan dilanjutkan proses-proses lainnya, yang pada akhirnya akan dilakukan implementasi dan evaluasi.[6]

1.5.4 Implementasi

Melakukan langkah-langkah untuk mengeksekusi perancangan yang telah dibuat, sehingga aplikasi dapat digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain, membuat desain aplikasi dengan *software* Adobe Illustration, mengolah sound yang digunakan dengan *software* Adobe Audition kemudian melakukan penyusunan dan pembuatan animasi dengan *software* Adobe Flash.

1.5.5 Evaluasi

Evaluasi sistem dilakukan untuk mengevaluasi semua tahapan dan untuk mengetahui apakah sistem yang di rancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum. Pada proses ini tahap pengujian dilakukan per halaman navigasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi yang terdiri dari 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang materi Fenomena Alam, analisis kebutuhan dan perancangan media pembelajaran interatif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian media pembelajaran interaktif fenomena alam dengan menggunakan *Adobe Flash*.

BAB V

Bab ini membahas tentang kesimpulan, saran yang membangun dari penyusunan skripsi dan daftar pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoriti.

