

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada jaman sekarang berkembang sangat pesat dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai jenis bidang pada kehidupan manusia, salah satunya dibidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi memiliki peranan penting sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal dengan penerapan pengembangan media pembelajaran untuk anak yang dapat meningkatkan proses belajar dan mengajar diharapkan akan lebih praktis dan menarik dapat menunjang minat belajar anak.

Setelah wawancara langsung dengan Ibu Wahyuni Suprpti selaku Kepala Sekolah TK Gembakan Bawah Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar masih kurang efektif, karena proses belajar mengajar dilakukan dengan cara menuliskan materinya di papan tulis ataupun dengan alat peraga atau buku dan dijelaskan dengan lisan.

Masalah yang sering muncul adalah dari pengembangan kreatifitas dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan masih kurang. Pengajaran yang manual menyebabkan anak kurang konsentrasi dalam belajar, bermain sendiri atau melamun dan kurangnya semangat dalam belajar sehingga mengakibatkan masih banyak beberapa di antara siswa tertinggal jauh dari teman-temannya padahal materi yang diberikan oleh guru didalam kelas sama, materi tersebut adalah materi dasar yang sangat penting untuk pengetahuan anak dimasa depan. Sementara pada

TK Gemblakan Bawah sudah mempunyai alat bantu belajar berbasis multimedia. Salah satu materinya adalah tentang pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna. Materi tersebut masih di ajarkan dengan cara sederhana dan belum memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Dari latar belakang yang sudah penulis jelaskan diatas, penelitian ini akan merancang sebuah media pembelajaran interaktif untuk TK Gemblakan Bawah dengan materi pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna. Dengan memanfaatkan media interaktif diharapkan mampu mendorong proses belajar mengajar pada TK Gemblakan Bawah dan membantu meningkatkan kecerdasan kognitif serta motorik halus dengan media interaktif. adanya aplikasi ini, diharapkan akan membuat proses belajar semakin dan tidak membosankan bagi anak dalam pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna pada TK Gemblakan Bawah Yogyakarta

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif ini hanya membahas tentang pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna.

- 2) Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di TK Gemblakan Bawah Yogyakarta.
- 3) Media pembelajaran interaktif ini hanya dipergunakan pada TK Gemblakan Bawah Yogyakarta.
- 4) Media pembelajaran interaktif ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dan Action Script 3.0.
- 5) Media pembelajaran interaktif dijalankan secara *offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengenalkan pada anak-anak tentang makanan 4 sehat 5 sempurna.
- 2) Mengenalkan metode mengajar menggunakan teknologi.
- 3) Untuk mengembangkan proses pembelajaran.
- 4) Memanfaatkan fasilitas alat bantu belajar mengajar dengan teknologi multimedia di TK Gemblakan Bawah Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Bagi penulis

- 1) Sebagai syarat kelulusan Strata I jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2) Menerapkan ilmu yang didapat saat belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.enerapan ilmu yang diterima semasa kuliah.

B. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar dengan pembelajaran media interaktif.
- 2) Membantu siswa untuk menyerap materi dengan baik.

C. Bagi Guru

- 1) Mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah metode yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung TK Gemblakan Bawah Yogyakarta.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung secara lisan oleh 2 pihak yang berhadapan langsung secara fisik, pengumpulan data dengan mengadakan wawancara dengan Kepala Sekolah.

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan melihat buku atau referensi lain dari berbagai sumber sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini. Sumber dapat di peroleh dari perpustakaan, buku dan internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

- 1) Merancang Konsep
- 2) Merancang Isi
 - Teks
 - Suara
 - Gambar
 - Animasi
 - Button
- 3) Merancang Naskah
- 4) Merancang Grafik

1.6.4 Tahap Pengujian Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian aplikasi secara keseluruhan apakah media interaktif berjalan dengan baik dan memenuhi permintaan dari pihak objek dan melakukan pengujian kepada anak-anak TK Gemblakan Bawah Yogyakarta untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media pembelajaran interaktif yang dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini digunakan untuk mengetahui ringkasan mengenai isi masing-masing bab. Penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah yang berisi mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori yang dipakai dalam mendukung penelitian yang dijadikan dasar dan pemecahan masalah pada penyusunan skripsi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan media interaktif, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif serta menganalisa kebutuhan pada media pembelajaran interaktif.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran interaktif dari perancangan yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat.