

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Kemajuan pendidikan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat seiring bergantinya tahun. Perkembangan teknologi yang berkembang saat ini tak lepas dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang menciptakan teknologi baru untuk mempermudah pekerjaan. Peran pendidikan adalah hal utama yang berpengaruh untuk berkembangnya SDM. Adanya teknologi dapat dikombinasikan untuk proses belajar mengajar di sekolah dan membuat proses belajar-mengajar menjadi berbeda dari yang sebelumnya hanya dengan mengacu pada buku materi sekolah.

Belajar di taman kanak-kanak adalah awal pendidikan anak-anak mengetahui dan memahami lebih jauh berbagai macam lingkungan sekitar untuk bekal mereka dikemudian hari menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Para guru di TK Perintis, Pakembinangun, Pakem, Sleman menggunakan metode belajar dengan buku atau alat peraga yang selama ini dipakai untuk mengenalkan kepada murid-murid. Ditambah lagi dengan susahny mencari alat peraga serta bentuk nyata objek yang sesuai dengan materi yang diinginkan guru untuk mengajar terlebih untuk hewan dan tumbuhan air. Susahnya mencari alat peraga serta bentuk nyata di alam sekitar yang sesuai untuk dikenalkan pada murid-murid membuat mereka susah membayangkan dan mengerti bentuk asli dari hewan dan

tumbuhan air. Sehingga murid-murid yang menempuh pendidikan di taman kanak-kanak merasa bosan dengan metode belajar seperti itu.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat media pembelajaran tentang mengenali dunia air untuk mempermudah guru dan murid dalam berinteraksi didalam kelas. Penulis berharap mereka lebih menjaga kelestarian ekosistem dalam air, menambah wawasan pada murid-murid serta lebih memahami berbagai bentuk hewan dan tumbuhan air.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang disampaikan penulis diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana membuat Media Pembelajaran “Mengenali Dunia Air” di Taman Kanak-Kanak Perintis Pakembinangun Pakem Sleman ?”

1.3 Batasan masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis membatasi masalah yang akan dibuat kedalam media pembelajaran diantaranya :

- Informasi tentang media pembelajaran mencakup hewan dan tumbuhan air.
- Hewan dan tumbuhan air hanya yang berada di laut Indonesia.
- Media pembelajaran nantinya digunakan sebagai pembelajaran guru di kelas.

- Pembuatan media pembelajaran menggunakan software utama yaitu : Adobe Flash, dan software pendukung lain seperti : Adobe Photoshop, Adobe Soundbooth, Adobe Flash Video Encoder, Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teknologi informasi berupa media pembelajaran sebagai alat membantu murid-murid dalam mengenal dunia air.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran mengenai dunia air dibanding dengan menggunakan metode belajar yang masih menggunakan alat peraga.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran ke sekolah yang masih ada di desa.
2. Untuk menambah pengetahuan murid tentang berbagai macam model pembelajaran di sekolah.
3. Untuk mempermudah guru dalam menunjukan beberapa hewan dan tumbuhan air di Indonesia.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data adalah sebagai berikut :

- **Survei**

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka dilakukan survei di TK Perintis Pakembinangun Pakem Sleman. Dilokasi tersebut penulis memberikan pertanyaan sekitar metode pembelajaran yang ada dari awal didirikan sekolah tersebut sampai sekarang.

- **Studi pustaka**

Selain survei, diperlukan sudi pustaka untuk mencari informasi tentang media pembelajaran dunia air. Berupa software yang digunakan dan aneka hewan dan tumbuhan yang hidup di air.

- **Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber yaitu guru yang memberikan ide-ide untuk diimplementasikan pada media pembelajaran ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dirancang secara sistematis. Adapun uraian singkat mengenai isi skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Isi laporan skripsi terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penulisan, sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan definisi multimedia, objek-objek multimedia, teori media pembelajaran, pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi multimedia dalam bidang pendidikan, perangkat lunak yang digunakan dalam membangun media pembelajaran.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan pembuatan aplikasi berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi dan contoh pengoperasian aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari media pembelajaran yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA