

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keberadaan teknologi pada saat ini sudah merupakan satu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global. Oleh karena itu, perlu dirancang media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan rangsangan yang dapat diproses oleh berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi supaya dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. [1]

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan awal untuk menanamkan dasar-dasar pembelajaran bagi anak, sehingga konsep-konsep dasar yang diterima pada jenjang TK sebagai pembuka daya pikir anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Konsentrasi anak-anak TK yang sangat minim dibandingkan orang dewasa membuat guru harus ekstra dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar. [2]

Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan karena media yang dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi komputer ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio dan visual. Multimedia interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, dapat

mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang berbasis ICT (*Information and communication technologies*) memungkinkan siswa dapat belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.[3]

Proses penyampaian pembelajaran di TK Tirta Saputo selama ini masih banyak menggunakan tenaga SDM dan belum menggunakan atau memanfaatkan teknologi komputer, sehingga siswa kesulitan untuk memahami pembelajaran dan siswa pun kurang berminat untuk belajar. Diharapkan dengan penyajian materi pembelajaran pengenalan hewan melalui aplikasi media pembelajaran interaktif ini dapat menarik minat belajar para siswa TK Tirta Saoputro.

Peneliti memilih merancang aplikasi pengenalan jenis hewan berbasis desktop karena perangkat lunak yang dapat dijalankan di PC desktop atau laptop. Dikalangan pengguna, perangkat lunak aplikasi desktop ini sangat populer, karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya : (1) aplikasi desktop dapat diakses secara offline, (2) aplikasi desktop memiliki respon yang cepat, (3) aplikasi desktop kaya akan user experience.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin membuat media pembelajaran pengenalan hewan pada TK Tirta Saputro berupa aplikasi pembelajaran berbasis desktop dengan judul "Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Tk Tirta Saputro".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu, “Bagaimana membuat Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Tk Tirto Saputro?”.

1.3. Batasan Masalah.

1. Materi yang akan dibahas hanya tentang pengenalan jenis hewan berdasarkan habitatnya yakni hewan yang hidup di darat, di air dan di darat dan air.
2. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa TK Tirto Saputro.
3. Hasil dari pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif berupa Aplikasi berbasis desktop.
4. Isi Aplikasi Multimedia adalah berisi tentang Pengenalan Hewan.
5. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Audition 2020* , *Adobe Illustrator 2020*, dan *Adobe Animate 2020*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari diadakan penelitian ini untuk membantu proses pengajaran di siswa TK Tirto Saputro dengan menggunakan aplikasi media interaktif. Dengan maksud tersebut maka tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan media interaktif pengenalan jenis hewan dan nama hewan.

2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis, media interaktif ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang Pendidikan pada jenjang TK (Taman Kanak-Kanak).

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Aplikasi ini juga diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam mengenal berbagai jenis hewan.

- b. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam mengajarkan berbagai jenis hewan kepada siswa.

1.6. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan

hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka peneliti menggunakan metode :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tersebut adalah :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data melalui proses pengamatan terhadap kasus yang akan diteliti

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas. Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menanyakan langsung dengan pengelola TK Tirto Saputro.

1.6.1.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengumpulkan dokumen perusahaan yang

akan dikaitkan dengan penelitian. Metode dokumentasi digunakan penulis untuk memperoleh data dengan cara membaca, mempelajari arsip yang sudah ada yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah yang teliti.

1.6.2. Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non – fungsional. Pada kebutuhan fungsional menjelaskan tentang informasi apa saja yang akan ditampilkan pada aplikasi multimedia interaktif. Kebutuhan non – fungsional menjelaskan mengenai kebutuhan perangkat keras serta perangkat lunak yang terlibat dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif.

1.6.3. Metode Produksi

Menurut Suyanto (2004) dalam bukunya yang berjudul **Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran**. Metode perancangan penulis lakukan adalah berikut ini :
[10]

1. Pra-Produksi

Pra-produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan

multimedia komersil. Hal inilah manfaat utama tahap pra-produksi.

2. Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial. Pada tahap ini syuting dilakukan, suara direkam, pencahayaan diatur dan kamera dipilih.

3. Pasca-Produksi

Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Pasca Produksi tersebut meliputi pengeditan, pemberian efek-efek spesial, pencampuran audio dan video, persetujuan pemesan atau agensi, pengadaan, dan penyerahan atau penyiaran.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam merancang analisis, data, serta proses produksi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis permasalahan, solusi yang diterapkan dan gambaran umum proyek

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bentuk pembahasan serta implementasi aplikasi multimedia interaktif.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi multimedia interaktif tersebut.

