

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi yang berkembang saat ini telah banyak digunakan dalam segala aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, di dunia pendidikan teknologi informasi dimanfaatkan sebagai media edukasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk materi pembelajaran yang menarik, tidak monoton mempermudah penyampaian dalam materi pembelajaran. Media edukasi merupakan suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran.

Penggunaan program aplikasi multimedia berbasis flash dapat meningkatkan minat belajar yang lebih efektif dan efisien. Serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sangatlah terbantu dalam menyiapkan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik minat siswa. Analisa mengatakan bahwa program media pembelajaran dapat digunakan untuk melatih kemampuan sensor motoric otak [1].

Media edukasi interaktif ini memvisualkan materi pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia yang mencakup pakaian adat dan rumah adat untuk siswa di TK IKIP PGRI REJOSARI, PIYUNGAN sehingga dapat membantu guru dalam menjelaskannya.

Menurut (Wandah Wibawanto, 2017), Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah banyak 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[2].

Permasalahan diatas menjadi latar belakang penulis dalam membuat penelitian yang berjudul "Media Edukasi interaktif pengenalan rumah adat dan pakaian adat daerah di Indonesia di TK IKIP PGRI REJOSARI menggunakan Adobe Flash CS6" dengan adanya media edukasi interaktif tersebut diharapkan bahwa dapat membantu proses pembelajaran yang lebih modern.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan menjadi rumusan masalah " Bagaimana membuat sebuah aplikasi media edukasi interaktif yang menarik dan dengan tampilan design dan visual?"

1.3 Batasan masalah

Supaya tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan yang meliputi :

1. Pembuatan media pembelajaran hanya digunakan untuk mengganti alat peraga agar siswa yang paling belakang dapat lebih jelas melihat

2. Isi pembelajaran berdasarkan pada materi guru dan alat peraga yang ada pada TK IKIP PGRI REJOSARI.
3. Tema yang diangkat adalah "budaya"
4. Materi berdasarkan pada buku siswa dan guru di TK IKIP PGRI REJOSARI.
5. Penelitian ini sampai pada tahap evaluasi oleh guru dan pemberian *media pembelajaran dalam bentuk CD* kepada objek.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memvisualkan materi sesuai dalam buku pembelajaran
2. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat media pendukung pembelajaran melalui media edukasi interaktif
4. Pengenalan budaya nasional pada anak sejak usia dini.
5. Media edukasi interaktif dipilih dalam penelitian ini karena secara garis besar mudah dipahami sebagai penyajian materi yang lebih modern dan efektif dan sebagai pengembangan bahan ajar dalam rangka mendukung proses belajar yang berbasis teknologi informasi.

1.5 Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Memperdalam ilmu dalam pembuatan media pembelajaran yang telah didapat pada saat kuliah
 - b. Mengetahui proses belajar oleh guru dan murid dibangu sekolah TK
2. Manfaat bagi objek penelitian
 - a. Media interaktif yang dibuat merupakan dokumen akhir dari pengembangan software yang bervariasi dan modern
 - b. Membantu guru dalam mengenalkan budaya nasional Indonesia.
 - c. Sebagai bentuk fungsi pembelajaran interaktif dikelas untuk anak sesuai kurikulum pendidikan.

1.6 Metode peneltttan

Metode kepustakawan

Dengan didasari pengumpulan literatur buku yang berkaitan dengan kegiatan penelitian yang ada di perpustakaan kampus Universitas Amikom Yogyakarta.

Metode observasi

Melakukan observasi pada buku guru dan murid agar mengetahui informasi tentang pelajaran yang disampaikan serta melakukan observasi pada *media edukasi interaktif* sejenis agar bisa mendapatkan

refrensi dalam pembuatan media edukasi pembelajaran tentang rumah adat dan pakaian adat daerah.

Metode analisa

Untuk mengetahui apakah *media pembelajaran* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan . Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap *media pembelajaran* yang dibuat dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

Metode perancangan

Metode perancangan dilakukan agar isi konten *media pembelajaran* yang dibuat dapat sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu perancangan ini digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam Pra-Produksi meliputi rancangan storyboard, Produksi meliputi pembuatan aset visual dan *audio*. Pasca produksi meliputi editing dan distribusi kepada objek.

Metode evaluasi

Merupakan prosedur ilmiah yang dilakukan guna mengukur hasil produk telah sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau tidak , dengan cara mengumpulkan, menganalisis dan mengkaji produk secara objektif.

1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman penulisan skripsi ini ,maka pembahasan ini di bagi dalam beberapa bab sesuai dengan dasar teori permasalahan.

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka menguraikan tentang teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan media edukasi yang berkaitan dengan teori-teori dasar,teknik,dan tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang di gunakan .

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang uraian deskripsi singkat perusahaan, struktur organisasi, analisis sistem dan analisa kebutuhan fungsional sistem serta konsep perancangan grafik media pembelajaran.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi pembuatan media pembelajaran dengan contohnya, dan pengujian sistem, pemeliharaan sistem.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah dan di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

