

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan multimedia dibidang pendidikan juga makin meroket. Menurut *Software and Information Industry Association (SIIA)* Amerika, sekolah-sekolah K-12 (Sejenis TK) menghabiskan 4,8 milyar dolar untuk teknologi alat peraga di tahun 1998, dengan peningkatan anggaran PC sebesar 20% pertahun (SIIA, 1999). Multimedia bekerja mengagumkan sebagai literature awak. Mereka tidak harus membaca untuk menggunakannya, karena mereka dapat mengenal gambar pada layar dan lewat suara yang menyertainya [1]

Taman kanak-kanak merupakan wadah untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak yang dimana prinsip belajar tersebut adalah bermain sambil belajar. Anak dimasukan ke lembaga pendidikan TK sesuai tujuan PAUD adalah bukan untuk mempersiapkan anak bisa calistung dan dapat masuk SD. Namun TK bertujuan untuk mengajak anak belajar sepanjang hayat seperti deklarasi Dakkar. Pembelajaran di TK dilaksanakan menganut prinsip bermain, karena bermain bagi anak-anak adalah jantung kebebasan dan sukarelaan pada anak untuk berekspresi, berkarya, maupun berkomunikasi pada anak.[2]

Melihat dari keadaan diatas, merancang media interaktif pembelajaran kepada siswa sekolah, terutama kepada siswa taman kanak-kanak diharapkan dapat membantu terciptanya prinsip TK yaitu bermain sambil belajar. Teknologi

tersebut yang merupakan alat bantu pembelajaran memiliki dampak langsung kepada para siswa, memberikan pengalaman yang konkret dan bebas menggunakan maupun mengontrol pengalaman belajar tersebut. Media pembelajaran yang interaktif tersebut mengandung prinsip pembelajaran TK yaitu bermain sambil belajar.

Dari masalah dan kebutuhan diatas maka penulis merumuskan judul "Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Tentang Alat Komunikasi pada TK Kartika Kotabaru Yogyakarta". Bertujuan dan berkebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang membantu penerapan perinsip belajar pada TK, serta membantu perkembangan anak dalam pengenalan dan penggunaan teknologi secara positif.

1.2 Rumusan Masalah

Agar penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis merumuskan masalah yang akah dipecahkan, yaitu : "Bagaimana merancang Media Interaktif Pembelajaran Tentang Alat Komunikasi pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini ditujukan kepada siswa TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.

2. Materi yang disajikan adalah mengenai alat komunikasi yang di dalamnya terdapat materi tentang alat komunikasi modern dan tradisional.
3. Sasaran aplikasi yaitu hanya untuk pengajar dan siswa.
4. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.
5. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini antara lain : Adobe Audition CS6, Adobe Flash CS6 dan CoreDraw X7.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara membuat media interaktif pembelajaran tentang alat komunikasi.
2. Menghasilkan media yang membantu pengajar dan siswa untuk menerapkan prinsip TK yaitu bermain sambil belajar.
3. Menghasilkan media yang membantu siswa dalam pengenalan tentang alat komunikasi
4. Untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat bagi praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mengenai alat komunikasi yang disajikan melalui media interaktif pembelajaran.
- 2) Memberikan gambaran lingkungan yang menyenangkan terhadap teknologi melalui media interaktif pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu mengajar tentang alat komunikasi menggunakan media interaktif pembelajaran
- 2) Memberikan pengetahuan guru agar mengenal lebih dekat tentang media interaktif pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam pengenalan dan pengawasan teknologi kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media interaktif pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran dikelas.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah khususnya dalam hal teknologi pembelajaran yang lebih inovatif.
- 3) Memberikan lingkungan belajar dan kreatifitas yang menyenangkan bagi para siswa.

2. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis ini penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia khususnya media interaktif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

a. Bagi Penulis

- 1) Mempelajari lebih dalam tentang materi yang disajikan.
- 2) Mengembangkan kemampuan dibidang pembuatan aplikasi.
- 3) Mengenal bagaimana proses belajar mengajar.

b. Bagi Pengembangan Ilmu

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang media interaktif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi anak dan hasil belajar anak.

c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang penelitiannya hampir sama dengan penelitian ini, serta menjadi sumbangan pemikiran bagi para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengumpulan Data

1) Wawancara

Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara kepada kepala sekolah yang bersangkutan, yaitu Kepala Sekolah TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.

2) Dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dan catatan tentang hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

3) Metode Testing

Pengumpulan data melalui pengujian perangkat lunak yang secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian perangkat lunak menggunakan *blackbox testing*

2. Analisis

1) Analisis Kebutuhan

Penentuan kebutuhan yang harus dipenuhi dari suatu produk, yang mempertimbangkan berbagai macam kebutuhan perangkat lunak dan pengguna. Informasi yang diperoleh dari *client* atau pengguna yang akan menjadi acuan untuk desain perangkat lunak.[3]

2) Studi Kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembang proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan, versi ringkasan dari seluruh analisis sistem, dan proses perancangan aplikasi multimedia untuk masing-masing penjelasan, Analisis menyiapkan proses skedul secara kasar.[4]

3. Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi

Langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia menggunakan siklus hidup pengembangan multimedia, yaitu :

- 1) Mendefinisikan masalah
- 2) Studi kelayakan
- 3) Analisis kebutuhan
- 4) Merancang konsep

- 5) Merancang isi
- 6) Menulis naskah
- 7) Memproduksi sistem
- 8) Melakukan tes pemakai
- 9) Menggunakan sistem dan memelihara sistem

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahan kedalam 5 bab dengan masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori analisis dan perancangan sistem yang mendukung judul penelitian, sistem perangkat lunak (software) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya dalam merancang aplikasi media mengajar interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan dan penguraian tentang perancangan aplikasi media mengajar interaktif yang dibangun dan mengevaluasi permasalahan, serta menganalisis kebutuhan fungsional aplikasi dan berisi tentang perancangan yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup, berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi objek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.