

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dapat disangkal bahwa terpaan teknologi berupa perangkat lunak maupun perangkat keras sudah sekian menyatu dengan kehidupan manusia modern. Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran yang semakin berkembang dalam dunia pendidikan adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer.

Teknologi komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar dalam hal ini, guru yang menguasai materi pelajaran, sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran berbasis multimedia dalam komputer, sedangkan ahli komputer yang mampu merealisasikan segala hal dalam komputer biasanya tidak menguasai materi pelajaran.

Fakta di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung, guru TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kentungan lebih sering memberikan materi pembelajaran secara konvensional kepada siswa, dalam artian guru tidak mampu menjelaskan dalam bentuk gambar bergerak tentang materi yang disampaikan. Program pengajaran kebanyakan masih manual, seperti bentuk buku, atau poster yang harus dibaca. Sedangkan anak-anak masih akan belajar membaca. Cara belajar

seperti itu dirasa sulit untuk anak usia dini yang akan belajar membaca. Selain itu juga dapat membuat anak bosan karena gambar yang ada hanya sebatas itu saja, dan tidak dapat bergerak.

Untuk itu anak usia dini membutuhkan program bantu yang efektif dan efisien, yang memiliki banyak gambar yang lucu yang dapat menarik perhatian anak untuk berinteraksi secara langsung. Salah satunya pada pokok bahasan tentang Pengenalan Planet Luar Angkasa yang merupakan bagian dari kurikulum TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kentungan.

Kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada oleh pengajar menimbulkan sebuah peluang untuk ahli komputer merealisasikan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia. Tentunya dibutuhkan suatu kerja sama yang baik antara pengajar dengan ahli komputer. Ahli komputer bertugas membuat suatu program yang mudah digunakan, dengan perangkat lunak tertentu, yang akan memudahkan pengajar merealisasikan ide-idenya sesuai dengan materi pelajaran yang dikuasainya ke dalam komputer.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis membuat skripsi berjudul “ Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Planet Luar Angkasa Untuk Usia Dini (Studi Kasus: TK & Playgroup Kreatif Primagama Cab. Kentungan)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang di hadapi yaitu bagaimana merancang dan membuat Media Pembelajaran Pengenalan Planet Luar Angkasa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini Pada TK & Playgroup Kreatif Primagama cab.Kentungan?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya masalah yang ada dan untuk memungkinkan penulis dapat mencapai tujuan yang diharapkan maka penelitian dibatasi beberapa batasan, antara lain :

1. Perancangan media pembelajaran yang dibuat merupakan media berbasis flash.
2. Perancangan media pembelajaran ini ditujukan untuk anak usia dini mulai dari usia 4 sampai 6 tahun pada TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kentungan, Sleman, Yogyakarta.
3. Materi yang disajikan tentang pengenalan planet-planet luar angkasa meliputi pengertian planet, syarat-syarat sebuah planet, nama-nama planet, kedudukan planet terhadap tata surya, game menebak gambar sebanyak 6 gambar dan latihan soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama belajar di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah di jurusan Teknik Informatika.

2. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Satri 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia tentang Pengenalan Planet Luar Angkasa Untuk Usia Dini di TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kentungan.
4. Menjadikan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kentungan.
5. Sebagai sarana sosialisasi multimedia pada TK & Playgroup Kreatif Primagama Cabang Kentungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari berbagai hal yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Melalui perancangan media pembelajaran ini diharapkan penulis mampu menghasilkan karya yang bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan pertimbangan dalam dunia pendidikan demi kemajuan proses belajar mengajar dan kecerdasan anak.

2. Bagi Guru

Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis multimedia dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kecerdasan anak pada pembelajaran pengenalan planet luar angkasa.

4. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa di STMIK AMIKOM tentang penelitian media pembelajaran dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian atau untuk penelitian lanjutan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

1. Metode Literatur

Informasi yang penulis dapatkan berasal dari literatur-literatur yang ada, baik berupa foto, brosur dan lain-lain.

2. Metode Pustaka

Dengan membaca buku-buku dan mempelajari literatur-literatur yang ada baik dari perpustakaan, internet maupun sumber-sumber tertulis lainnya.

3. Metode Wawancara

Dengan mengumpulkan data-data melalui tanya jawab secara langsung dengan kepala sekolah TK & Playgroup Kreatif Primagama Cab. Kentungan Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing bab yang akan dirincikan masalah–masalahnya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori akan membahas tentang teori yang mendukung perancangan media pembelajaran berbasis multimedia beserta software yang digunakan dalam perancangan ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian serta membahas tentang produksi, mulai dari menganalisa sistem, kebutuhan hardware dan software, pencarian ide dan desain tampilan media.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan yang ditulis , dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

