

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman membawa banyak sekali kemudahan dan manfaat salah satunya dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar akan membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan menerapkan aplikasi multimedia sebagai alat bantu belajar yang interaktif karena lebih menyenangkan dimana multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, video, dan animasi.

TK Pertiwi V Tirto bertempat di kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. Dalam penyampaian materi belajar pengenalan alat musik, guru di TK Pertiwi V Tirto masih menggunakan alat bantu berupa poster bergambar. Dengan metode menggunakan poster bergambar, para siswa hanya mengetahui bentuk dari alat musik tanpa tahu suara yang dihasilkan. Sementara untuk mendatangkan alat musik langsung sebagai media belajar butuh dana yang tidak sedikit.

Menggunakan media belajar interaktif murid tidak hanya mengetahui bentuk alat musik namun juga dapat mengetahui suara yang dihasilkan alat musik tersebut. Dalam menyampaikan materi pengenalan alat musik dapat memberi kemudahan kepada guru diantaranya materi yang disampaikan dapat di ulang sesuai kebutuhan dibandingkan jika harus menyewa atau mendatangkan langsung alat musiknya, serta tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan karna berbentuk virtual. Alat musik yang bukan berasal dari Indonesia atau yang masih asing dapat

divisualisasikan menggunakan media belajar interaktif, serta murid diharapkan dapat ikut berinteraksi pada materi yang disajikan karena media interaktif yang dibuat permainan virtual mini saron. Menggunakan media belajar interaktif diharapkan anak didik dapat lebih mudah menyerap materi yang diajarkan serta membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

Dari uraian diatas yang melatar belakangi bagi peneliti untuk membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif untuk membantu guru dalam mengajar khususnya pelajaran mengenal bentuk dan suara alat musik dengan mengambil judul penelitian "PEMBUATAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN SUARA ALAT MUSIK KEPADA ANAK USIA DINI PADA TK PERTIWI V TIRTO GRABAG MAGELANG" dengan harap dapat membantu guru TK khususnya TK Pertiwi V Tirta Grabag dalam menyampaikan materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu: *"Bagaimana merancang media edukasi sebagai sarana untuk membantu guru TK dalam penyampaian materi pengenalan alat musik pada siswa TK Pertiwi V Tirta Grabag Magelang?"*

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilakukan langsung pada TK Pertiwi V Tirta Grabag, Magelang
2. Media edukasi yang dibuat hanya untuk mengenalkan bentuk dan suara alat musik.
3. Bentuk aplikasi yang dibuat berupa multimedia interaktif

4. Penulis membatasi 4 alat musik untuk setiap jenis instrumen musik berdasarkan cara memainkan alat musik yaitu: Gesek, petik, tiup, pukul, tekan
5. Penelitian sampai pada tahap pemberian aplikasi kepada objek
6. Media Interaktif bersifat offline.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan diadakannya penelitian ini antara lain adalah : Membuat aplikasi media interaktif untuk membantu guru TK khususnya TK Pertiwi V Tirto Grabag dalam menyampaikan materi mengenalkan alat musik kepada anak didiknya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Di harapkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan penulis dalam membuat media interaktif.
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan Macromedia Director secara luas.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5.2 Manfaat Bagi Lembaga atau Sekolah

1. Memudahkan guru TK khususnya TK Pertiwi V Tirto Grabag dalam menyampaikan materi pengenalan alat musik kepada anak didik
2. Memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya kepada TK Pertiwi V Tirto.

1.5.3 Manfaat Bagi Siswa

1. Membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami alat musik beserta bunyinya.
2. Dengan adanya media pembelajaran untuk alat musik ini maka diharapkan peserta didik lebih giat dan bersemangat dalam mempelajari materi tentang bentuk dan suara alat musik.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan informasi dalam pembuatan media interaktif antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Yaitu metode dengan mengumpulkan data dari objek dengan cara melakukan pengamatan langsung kepada TK Pertiwi V Tirto Grabag Magelang.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara di lakukan kepada kepala sekolah dan guru sebagai sumber informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, adapun buku elektronik (e-book) yang dapat dijadikan referensi. Dalam mencari referensi di laman internet, penulis menggunakan laman - laman

internet yang memiliki kredibilitas serta dapat dipertanggungjawabkan kebenaran informasinya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini menggunakan metode analisis yaitu dengan cara melihat dan menganalisis proses belajar yang sedang terjadi untuk di pelajari dan akan di kembangkan dengan komputerisasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan dilakukan dengan cara membuat aplikasi media interaktif mengenai bentuk dan suara alat musik secara sederhana.

1.6.4 Metode Testing

Uji coba media pembelajaran diberitahukan kepada pihak TK Pertiwi V Tirta untuk mengoraksi apakah sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan untuk melihat apakah ditemukan debug atau error yang ada pada aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Pada penyusunan skripsi ini, pembahasan dan penganalisaannya diklasifikasikan secara sistematis ke dalam 5 (Lima) bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka, landasan teori yang berhubungan dengan penelitian dan gambaran mengenai permasalahan yang dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem merupakan bagian yang menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di jelaskan tentang implementasi dari perancangan sistem yang di telah di bahas pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah di lakukan dan saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem.