

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002 Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.[1]

TK PKK Hargosari adalah taman kanak kanak yang terletak di kabupaten Gunung Kidul. TK PKK Hargosari berdiri pada tahun 1989 di bawah Yayasan PKK Desa Hargosari. TK PKK Hargosari beralamatkan di Dusun Pakel, Desa Hargosari, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Gunungkidul.

Pada taman kanak kanak ini dalam proses pembelajarannya masih menerapkan pembahasan menggunakan beberapa buku dan gambar poster yang menjelaskan pembelajaran air, udara dan api. Hal ini kurang menarik untuk minat anak anak sehingga banyak anak anak yang sibuk bermain sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang di ajarkan.



Gambar 1.1 Buku dan Puzzle Permalnan

Penentuan komponen-komponen pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, segala usaha baik guru maupun siswa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, melalui pendekatan sistem setiap guru dapat lebih memahami tujuan dan arah pembelajaran, sehingga melalui tujuan yang jelas, bukan saja dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran dan pengembangan komponen yang lainnya, akan tetapi juga dapat dijadikan kriteria efektifitas proses pembelajaran.[2]

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis tertarik melakukan penelitian dan membuat media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini anak-anak akan diperlihatkan mengenai manfaat air, bahaya air, asal air, kegunaan udara, sumber-sumber api, kegunaan api, dan bahaya yang ditimbulkan melalui media pembelajaran interaktif. Penulis mengambil judul "Perancangan Media

Pembelajaran Mengenal Air Udara Dan Api Menggunakan Action Script pada TK PKK Hargosari”.

Dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* untuk pembuatan game agar anak semakin tertarik untuk belajar dan diharapkan dapat membantu para guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Mengenal Air Udara dan Api” yang dapat digunakan untuk membantu para guru?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dibangun batasan masalah dengan membatasi cakupan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dijalankan menggunakan *Personal Computer (PC)*.
2. Teknologi perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Flash CS 6* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*, *Adobe Audition CS6*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X7*.
3. Media yang disajikan berupa media pembelajaran 2D.
4. Media pembelajaran ini untuk anak usia 5 s/d 7 tahun.
5. Media pembelajaran ini dioperasikan oleh guru pembimbing.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ada, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Mengenal Air, Udara dan Api Menggunakan Action Script pada TK PKK Hargosari.
2. Mengimplementasikan Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Air, Udara Dan Api Menggunakan Action Script pada TK PKK Hargosari.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan Tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu [3] :

1.5.1 Metode Wawancara / *Interview*

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu. Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara datang langsung ke lokasi dan mengajukan pertanyaan pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan. Metode ini dilakukan dengan cara mewawancari Kepala Sekolah TK PKK Hargosari.

1.5.2 Metode Observasi / *Observation*

(Arikunto,2002) Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara

sistematis. Penulis melakukan pengumpulan data ini dengan cara datang langsung ke lokasi dan mengamati aktivitas anak-anak di TK PKK Hargosari.

1.6 Langkah Produksi Multimedia

(Urbani dan Purnama, 2012) mengemukakan perumusan langkah produksi sinema berbasis multimedia terdiri dari proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi, jika dalam penelitian ini perancangan media pembelajaran juga melalui tiga tahapan kegiatan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.[4]

1) Tahap Pra Produksi

Dalam proses pembuatan suatu media pembelajaran, pra produksi merupakan tahap yang sangat penting karena menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya. Kegiatan pada tahap pra produksi meliputi penentuan identifikasi program media dengan menggunakan perangkat lunak berupa *Adobe Flash CS 6*, *Corel Draw X7*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Audition CS6* dan perangkat keras berupa *PC*, penyusunan garis besar isi program media pembelajaran, dan penyusunan *Story board*.

2) Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan kelanjutan dari tahap pra produksi, langkah selanjutnya dalam tahap produksi yaitu mendesain background, mendesain tombol, menyiapkan video, dan merancang program.

3) Tahap Pasca Produksi

Setelah produksi sudah selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi yang merupakan tahap akhir dari perancangan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat keras berupa *PC* dan perangkat lunak berupa *Adobe Flash CS6*. Selanjutnya uji kelayakan program.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan antara lain :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep dasar media pembelajaran dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini

3. BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan tentang obyek penelitian seperti lokasi, alamat sekolah, visi dan misi dan lain sebagainya.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan secara umum tinjauan kasus, identifikasi dan analisis kebutuhan serta perancangan media pembelajaran dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini mengenai kesimpulan Tugas Akhir serta saran saran yang membangun dari Tugas Akhir ini.

