

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dengan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.

Di TK Pertiwi Jurangjero 1, Karanganom, Klaten belum mengenal adanya Media pembelajaran interaktif sedangkan materi yang disampaikan banyak mengenai hal baru yang belum di ketahui oleh anak usia kanak-kanak. Dalam penyampaian materi di TK Pertiwi Jurangjero 1, Karanganom, Klaten tentang materi pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin pada saat ini yang digunakan dalam penyampaian tersebut masih menggunakan papan tulis. Metode seperti ini sudah cukup baik untuk terlibat akan tetapi visualisasi tentang pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin bisa divisualkan secara baik belum bisa tersampaikan.

Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan di antaranya dapat menyampaikan lima unsur multimedia sekaligus dalam cara penyajiannya baik gambar, suara, video, teks dan animasi. Maka dari itu dengan lima unsur

multimedia tersebut dalam penyampaian informasi akan lebih banyak dibandingkan menggunakan papan tulis. Jadi latar belakang masalah di atas penulis mencoba untuk membuat sebuah penelitian yaitu membuat aplikasi multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dirumuskanlah Permasalahan yaitu *"Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi pengajaran pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin untuk membantu proses belajar mengajar di TK Pertiwi Jurangjero 1 Karanganom Klaten ?"*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran ini memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibuat untuk TK Pertiwi Jurangjero Karanganom 1 Klaten.
2. Aplikasi ini bersifat khusus yang penggunaannya hanya untuk disampaikan pada siswa Taman Kanak-kanak.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan materi rasa buah dan kandungan vitamin diantaranya berupa buah Mangga, Jeruk, Pisang, Pepaya, Jambu, Apel, Rambutan, Cherry, Anggur, Sirsak, Melon, Semangka, Tomat, Strawberry, Lemon, Mengkudu.
4. Aplikasi ini hanya digunakan untuk guru.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi berupa media pembelajaran pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin

yang berbasis multimedia sehingga dapat digunakan oleh guru saat memberikan materi guna memudahkan dalam proses belajar mengajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Mempermudah memberikan informasi tentang materi pembelajaran pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin.
2. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diampaikan oleh guru dengan adanya visualisasi.
3. Dengan menggunakan aplikasi media interaktif guru lebih mengenal teknologi informasi dan merasakan langsung manfaatnya.

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Tugas Akhir di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang didapat selama proses belajar mengajar di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu cara menambah relasi di luar lingkungan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Persyaratan kelulusan program studi Diploma jurusan manajemen informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk bahan mengajar guru TK Jurangjero 1 Klaten.
2. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran taman kanak-kanak, tidak hanya mengenal nama-nama buah tetapi mengenal rasa pada buah dan kandungan vitamin pada buah tersebut.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data, antara lain:

1. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada guru di TK Pertiwi Jurangjero 1 Karangnom Klaten .

2. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung kegiatan belajar mengajar di TK Pertiwi Jurangjero 1 Karangnom Klaten.

3. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka.

1.7 Sistematika Penyusunan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan media pembelajaran pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin dan software yang dipakai.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang Tinjauan Umum dari TK Jurangjero 1, analisa sistem yang ada saat ini, analisa biaya dan manfaat, serta analisa lainnya yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin.

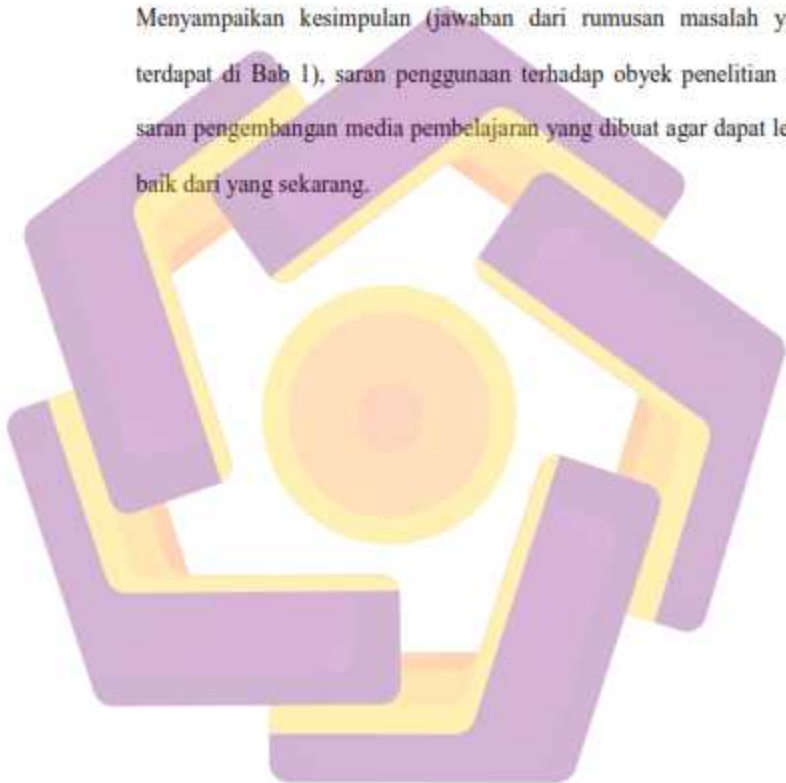
BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perancangan dan implementasi media pembelajaran pengenalan rasa buah dan kandungan vitamin yang

dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang di peroleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

BAB V PENTUTUP

Menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab 1), saran penggunaan terhadap obyek penelitian dan saran pengembangan media pembelajaran yang dibuat agar dapat lebih baik dari yang sekarang.



DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang digunakan oleh penulis dalam penulisan laporan penelitian.

