

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pengaruh perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat terutama pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membuat semua yang berhubungan dengan media pembelajaran harus adanya batu locatan atau perubahan baik dari segi pembelajaran maupun yang lainnya,pada bidang pembelajaran yang masih manual atau dengan menggunakan kapur tulis harus berpindah menggunakan whiteboard maupun media pembelajaran elektronik lainnya,pada umumnya banyak digunakan adalah computer,melalui komputer pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa.

Komputer atau media elektronik memiliki beberapa fasilitas dalam pembelajaran salah satu dari bagiannya adalah multimedia,multimedia merupakan sebuah penggunaan komputer yang menyajikan gabungan adanya konten suara,gambar,animasi,audio dan video, dengan multimedia pembelajaran kepada anak menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena pada umumnya anak-anak akan lebih menyukai sebuah hal yang membuat mereka senang,CD interaktif menjadi salah satu pilihan dalam pembuatan media pembelajaran secara elektronik,dengan ada CD

interaktif pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis, CD interaktif dapat dijadikan salah satu solusi karena menampilkan banyak hal.

Di Indonesia banyak kita jumpai alat-alat transportasi tradisional, untuk mengenalkan kepada anak dibutuhkan sebuah media yang dapat membuat anak lebih mudah memahami materi, permasalahannya di TK IKIP PGRI REJOSARI belum ada sebuah media pembelajaran yang memperkenalkan tentang materi hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif tentang pengenalan alat transportasi, dengan adanya berbagai unsur multimedia anak lebih senang dalam belajar dan mudah dipahami, sehingga terciptalah sebuah cara belajar yang efektif dan efisien karena dilengkapi dengan animasi, gambar dan suara.

Kelebihan media pembelajaran ini adalah siswa dapat berinteraksi secara mudah dengan komputer. di dalam media pembelajaran ini terdapat fitur dan tombol yang membuat anak menjadi lebih senang karena apabila tombol diklik akan timbul visual, audio, animasi maupun fitur tentang game tebak gambar tentang materi tersebut sehingga anak menjadi lebih berminat dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang berjudul "multimedia pembelajaran interaktif tentang pengenalan alat transportasi tradisional yang ada di nusantara untuk anak usia 5-6 tahun dengan studi kasus di TK IKIP PGRI REJOSARI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa permasalahan adalah bagaimana cara membuat media interaktif tentang alat transportasi tradisional yang mudah dipahami

1.3 Batasan masalah

Agar pada penulisan tugas akhir tidak menyimpang jauh maka penulis membuat beberapa batasan masalah,yaitu :

1. Pada penyusunan media pembelajaran penulis memilih dua software yang digunakan,yaitu: adobe flash cs6, adobe photosop cs6, Adobe Audition CS6,Corel Draw X7
2. Ruang lingkup dalam pembuatan media pembelajaran adalah khusus untuk anak usia 5-6 di TK IKIP PGRI REJOSARI.
3. System yang digunakan untuk menyusun media pembelajaran adalah windows yang telah compatible pada penyusunan media pembelajaran yang berbasis multimedia.
4. Bentuk aplikasi yang diterapkan adalah sebuah CD interaktif pembelajaran.
5. Multimedia interaktif yang dibuat hanya sebatas pada pengenalan alat-alat transportasi tradisional di Indonesia.
6. Dalam media pembelajaran ini hanya sedikit membahas tentang animasi.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan utama dari penelitian yang telah kami buat adalah sebagai penerapan dan pengembangan materi selama kegiatan di kampus dan juga dalam terperinci adalah dan juga sebagai motivasi bagian dari pengenalan sejarah tentang alat-alat transportasi masa lalu yang digunakan oleh nenek moyang dalam melakukan penjelajahan baik dari jalur darat, laut dan udara, tujuan lain dari pembuatan makalah tugas akhir ini adalah :

- a. Memudahkan guru dalam mengenalkan alat-alat transportasi tradisional yang di nusantara kepada anak-anak.
- b. Sebagai salah satu bentuk penerapan ilmu dalam menyusun media pembelajaran yang menerapkan teknologi informatika komputer berbasis multimedia.
- c. Terobosan baru dalam media pembelajaran yang lebih modern dan berbasis computer.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi penulis
 - a. Sebagai dokumentasi tugas akhir dan referensi bagi mahasiswa lain yang akan mengambil tugas akhir..
 - b. Sebagai salah satu dari syarat kelulusan memperoleh gelar Diploma 3 jurusan teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

- c. Penerapan ilmu mahasiswa yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan di kampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2. Bagi TK IKIP PGRI REJOSARI

- a. Sebagai bentuk fungsi pembelajaran interaktif dikelas untuk anak
- b. Media pembelajaran yang dibuat merupakan dokumen Pengembangan software pembelajaran yang bervariasi dan modern.
- c. Membantu mempermudah guru dalam menjelaskan tentang sejarah alat transportasi tradisional yang ada di nusantara.

3. Bagi Masyarakat umum dan IT

- a. Alternatif pembelajaran yang bersifat legal dan open source
- b. Mengurangi sedikit beban guru tk dalam mengajar dan mengenalkan alat-alat transportasi tradisional yang ada di nusantara dengan variasi media pembelajaran yang bersifat modern.
- c. Mudah dipahami dan dimengerti oleh anak, khususnya anak usia tamn kanak-kanak usia 5-6 tahun.
- d. Referensi bagi mahasiwa yang akan mengambil penelitian.

1.6 METODE PENELITIAN

1. Metode kepustakaan

Dengan pengumpulan data yang didasari pada buku dan literature lain yang ada di perpustakaan kampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang berkaitan dengan tugas akhir yang diajukan tentang pembuatan media pembelajaran yang menarik dan menambah minat belajar siswa.

2. Metode observasi

Cara terbaik dalam melakukan sebuah penelitian adalah dengan mengadakan observasi ke objek yang digunakan penelitian yaitu dengan mendatangi TK IKIP PGRI REJOSARI sebagai tempat penelitian berlangsung.

3. Metode wawancara

Dengan melakukan wawancara kepada salah seorang siswa dan guru yang ada di sekolah tersebut untuk membuat sebuah penelitian dan konsep yang diinginkan agar memiliki kesamaan pendapat antara penulis dan objek yang digunakan untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.

4. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi salah satu persyaratan utama sebagai penunjang kegiatan pengumpulan data, dengan adanya dokumentasi maka penulis tidak akan melenceng jauh dalam menulis tugas akhir.

1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN

Bab I – Pendahuluan,

bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

Bab II – Dasar Teori,

menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan media pembelajaran interaktif tentang alat transportasi tradisional di Indonesia.

Bab III – Gambaran Umum

berupa gambaran umum tentang organisasi TK IKIP PGRI REJOSARI, Sejarah berdirinya, VISI DAN MISI sekolah, organisasi sekolah dan analisa perancangan media pembelajaran

Bab IV – Pembahasan

membahas tentang pemaparan media pembelajaran dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran secara terperinci dan berurutan.

Bab V – Penutup,

menyampaikan saran dan penggunaan terhadap objek penelitian dan saran pengembangan media pembelajaran yang dibuat agar dapat lebih baik dari versi sekarang.

Daftar Pustaka**Lampiran**