

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia pada era globalisasi seperti sekarang tidak luput dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi mampu memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan informasi lebih cepat, tepat, dan akurat. Dalam bidang pendidikan, teknologi bisa digunakan untuk media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan disekolah menggunakan sarana multimedia. Keunggulan multimedia untuk menyampaikan segala informasi tidak terbatas pada gambar dan tulisan saja tetapi dapat menyajikan daya tarik sendiri dengan adanya daya tarik seperti animasi, suara, dan video.

PAUD Tunas Harapan atau biasanya di sebut Kelompok Bermain Tunas Harapan. Taman Kanak-Kanak Islam swasta yang ada di Demangan, Jambidan Banguntapan, Bantul. Di PAUD Tunas Harapan memberikan fasilitas yang cukup representative bagi siswa. Di PAUD Tunas Harapan terdapat beberapa fasilitas berupa perpustakaan, arena bermain, dan laboraorium.

PAUD Tunas Harapan mengajarkan beberapa tema tentang Alam Semesta di antara nya adalah benda-benda alam sebagai sub tema yang di ajarkan kepada anak didiknya. Saat ini proses dalam belajar mengajar yang di lakukan guru kepada anak didik nya masih seperti sekolah-sekolah pada umum nya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan spidol untuk memberikan contoh gambaran kepada anak didiknya dengan penyampaian

seperti biasa. Dengan penyampaian materi tersebut, anak didik cenderung monoton dan kurang maksimal sehingga anak didik cenderung sulit memahami ataupun menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru..

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti memberikan solusi pembuatan aplikasi media pembelajaran pada PAUD tersebut. Aplikasi ini di buat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak didiknya. Sehingga Penulis mengambil judul pada penelitian ini "Perancangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan dan Manfaat Benda Alam Berbasis Flash Pada PAUD Tunas Harapan Bantul".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat di uraikan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

Bagaimana Merancang media pembelajaran interaktif pengenalan dan manfaat benda alam sebagai media bantu pada PAUD Tunas Harapan Bantul?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Isi dari media pembelajaran ini berupa tema, sub tema, materi benda alam dan manfaatnya, dan latihan/kuis teks gambar.
2. Menggunakan *software* Adobe flash, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Adobe Audition.
3. Bentuk aplikasi berupa media interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan dan manfaat benda alam berbasis flash pada PAUD Tunas Harapan Bantul.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Dapat membantu anak didik untuk mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar pelajaran pengenalan dan manfaat benda alam dengan multimedia pembelajaran.
2. Sebagai alat bantu untuk mengajar dengan tema pengenalan dan pemanfaatan media pembelajaran.
3. Memberikan pengetahuan pada guru agar lebih mengenal tentang pembelajaran multimedia dan juga dunia komputer
4. Menambah koleksi pembelajaran yang dapat di gunakan kapan saja baik di kelas maupun secara individual.
5. Meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sekolah tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara ini di lakukan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media oleh para ahli materi, serta untuk memperoleh data mengenai para siswa dari guru PAUD. Selain itu juga

kepada para ahli tentang kelayakan produk multimedia pembelajaran tersebut.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara observasi atau datang langsung kepada obyek yaitu PAUD Tunas Harapan Bantul bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat secara langsung.

3. Metode Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data dari buku, artikel serta kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

4. Metode Kuisioner

Berupa pertanyaan yang disusun sebelumnya. Daftar pertanyaan cukup terperinci dan lengkap, biasanya sudah menyediakan pilihan jawaban atau memberikan kesempatan kepada responden menjawab secara bebas.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam tahap untuk mengidentifikasi masalah maka diperlukan sebuah analisis dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman, dengan menerapkan analisi maka dalam penerapan akan memaksimalkan kekuatan kemudian mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan mencegah ancaman. Sehingga peneliti menggunakan analisis SWOT dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem adalah rincian secara menyeluruh dari siklus pengembangan sistem yang mencakup : merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang Grafik.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan dapat maksimal. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan multimedia yang meliputi tahapan mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, metode perancangan, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

1.6.5 Metode Testng

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau tidak.

1.6.6 Metode Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

1.7 Sistematka Penulisan

Supaya Mudah untuk dimengerti dalam penyajian penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang batasan masalah tujuan dan juga manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan media pembelajaran dan menganalisa biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran bagi pengembang tersebut.