

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Hampir seluruh kegiatan Manusia tergantung dengan adanya teknologi. Pada akhirnya kebutuhan informasi dan perkembangan teknologi membawa perubahan pada berbagai macam sistem yang sejalan dengan kehidupan manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang berdampak dalam pembaruan yaitu dalam sektor pendidikan, yaitu dengan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar juga lebih menarik karena tidak membosankan. Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran interaktif membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

TK N Pembina Adipala menyadari pentingnya untuk mengajarkan tentang aneka macam buah dan manfaatnya kepada siswa-siswinya, dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa dan siswinya tentang pemanfaatan buah yang berakibat anak didik di TK N Pembina tersebut minim dalam memanfaatkan buah sebagai sumber vitamin. Untuk penyampaian materi tentang aneka buah juga kurang efektif, karena dalam penyampaiannya masih menggunakan buku.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran bagi guru dalam penyampaian materi pada anak didik di TK N Pembina Adipala Cilacap berbasis multimedia interaktif dengan judul "Pembuatan

dan Perancangan Media Tumbuh Kembang Anak Mengenal Buah pada Tubuh Adak pada TK N Pembina Adipala Cilacap”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka secara garis besar dapat dirumuskan **suatu** masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana Pembuatan Media Tumbuh Kembang Anak Mengenal Buah Organik Pada Tubuh Anak ?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Lingkup penelitian dilakukan pada TK N Pembina Adipala Cilacap
2. Media pembelajaran hanya memperkenalkan jenis-jenis buah yang sering ditemui anak-anak
3. Bentuk aplikasi berupa media interaktif
4. Media Pembelajaran ini berisi tentang manfaat buah organik
5. Tools yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash sebagai pembuatan aplikasi media interaktif
6. Media pembelajaran diperuntukan untuk siswa-siswi pada semester akhir

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem animasi yang digunakan untuk membantu proses belajar siswa Taman Kanak-kanak agar dapat dengan mudah memahami materi tentang pengenalan dan manfaat buah.
2. Mengimplementasikan animasi yang diharapkan untuk memudahkan siswa tentang materi pengenalan dan manfaat buah.
3. Memberikan kemudahan dan gambaran yang menarik agar mudah dipahami bagi siswa dalam proses belajar mengajar agar tidak membosankan dan menyenangkan karena dengan adanya media pembelajaran lebih praktis bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA".

Sedangkan tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan untuk program Strata 1 (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA".

1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah:

1. **Manfaat bagi Penulis**

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan
 - b. Sebagai syarat kelulusan S1 di kampus STMIK Amikom Yogyakarta
 - c. Menambah pengalaman dalam melaksanakan suatu pekerjaan
 - d. Meningkatkan kemampuan dalam menyusun laporan ilmiah
- 2. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya**
- Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai media interaktif
- 3. Manfaat bagi Guru**
- a. Sebagai alat bantu mengajar cara mengenal buah
 - b. Memudahkan guru dalam penyampaian materi
 - c. Sebagai metode baru mengajak anak didik belajar dan memanfaatkan media interaktif
- 4. Manfaat bagi siswa**
- a. Siswa menjadi senang dan gembira dalam belajar
 - b. Membangkitkan motivasi dalam belajar

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini adalah:

1. 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 sebagai berikut:

a. Metode Wawancara

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan Kepala TK N Pembina Adipala Cilacap

b. Metode Studi Pustaka

Peneliti menggunakan metode studi pustaka yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku atau *website* terpercaya sebagai bahan referensi.

2. Perancangan Aplikast

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahapan pra produksi. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran meliputi menentukan ide cerita, mengumpulkan data, pembuatan storyboard, hingga penggunaan Adobe Flash dalam pembuatan aplikasi.

3. Evaluasi Aplikasi

Pada metode ini pada saat dalam pembuatan aplikasi telah selesai penulis dapat mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat dapat bekerkadengan baik dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya.

4. Pembuatan Kesimpulan

Pada tahap ini adalah bagian akhir pembuatan tugas akhir. Penulis membuat saran dan kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat dengan dasar teori yang telah mendukung

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami isi dari laporan ini, merancang sistematika penulisan pada laporan ini. Yang disajikan dalam lima bab yaitu:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam pembuatan, serta gambaran umum tentang pembuatan animasi.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun media aplikasi selama pembuatan media pembelajaran.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan lebih rinci tentang implementasi dan perancangan sistem yang dibahas pada bab sebelumnya dan

pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.

