

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita merupakan rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Cerita dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pesan. Cerita juga dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. [1]

Konsep penyampaian cerita pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta masih menggunakan satu alur cerita saja dengan satu *ending* cerita. Dimana guru dituntut untuk dapat memberikan ekspresi tertentu untuk menunjang cerita yang disampaikan. Konsep bercerita dengan konsep linear, atau satu alur cerita saja memang sudah cukup bagus. Akan tetapi penulis melihat adanya peluang untuk menyampaikan cerita secara interaktif dengan alur cerita yang berbeda.

Penulis mempunyai konsep media bercerita secara interaktif dengan menggunakan pilihan alur cerita yang dapat berpengaruh pada *ending* setiap cerita. Siswa dapat memutuskan dampak apa yang akan terjadi pada *ending* cerita jika siswa memilih jalan cerita tertentu, sehingga siswa dapat menerapkan pesan dari cerita yang siswa tentukan sendiri. Media ini nantinya akan ditunjang dengan unsur gambar, teks, animasi, suara musik dan narasi. Animasi diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan ilustrasi gerak karakter cerita, suara narasi diharapkan dapat membantu guru dalam berekspresi menyampaikan jalan cerita, dan suara musik sebagai pendukung suasana dalam bercerita.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media presentasi cerita interaktif, maka dari itu penulis mengambil judul “Pembuatan Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba merumuskan masalah “Bagaimana cara membuat Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat yang dapat dijadikan sebagai media bantu guru dalam bercerita di TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta”.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam Pembuatan Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta adalah sebagai berikut.

1. Materi yang akan dibahas pada Media Edukasi Interaktif ini adalah : Cerita mengenai Malin Kundang
2. Penelitian ini dilakukan pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.
3. Penelitian dilakukan sampai program diberikan kepada pihak TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.
4. Target penulis terdapat 5 ending cerita yang berbeda.
5. Aplikasi dapat digunakan untuk membantu guru dalam bercerita.
6. Testing dilakukan pada Guru TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam pembelajaran, akan tetapi adapun tujuan yang lain adalah :

1. Membuat Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta
2. Sebagai media bantu guru dalam menyampaikan materi cerita rakyat.
3. Sebagai media bantu anak dalam memahami, menghayati dan mengambil pesan dai cerita yang dsampaikan oleh guru.
4. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan dan pembuatan objek multimedia khususnya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi anak didik.
2. Membantu menyumbang sebuah media pembelajaran pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta yang diharapkan akan membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi anak dalam belajar.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi Persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah metode penelitian yang akan dibuat :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan guru TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian.

1.6.1 Metode Analisis

Dalam penelitian ini digunakan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional serta analisis kelayakan.

1.6.2 Metode Produksi

Metode produksi akan dilakukan dengan 11 siklus pengembangan multimedia yang diawali dengan mempelajari kumpulan data yang telah ada,

kemudian dilakukan pembuatan konsep dan dilanjutkan proses-proses lainnya, yang pada akhirnya akan dilakukan implementasi dan evaluasi.

1.6.3 Evaluasi

Evaluasi adalah tahap pengujian program, apabila ada kesalahan program akan dibetulkan. Pada proses ini tahap pengujian dilakukan per movie atau scene.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, termasuk analisis desain dan uraian tentang media edukasi interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain, *testing*, dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi, dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan untuk pembuatan skripsi.

