

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat, termasuk teknologi informasi. Adanya perkembangan informasi yang cukup pesat ini juga berpengaruh besar pada bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi yang cukup maju ini maka harus ada upaya yang perlu dilakukan agar dunia pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan yang ada di sekelilingnya. Proses pendidikan tidak lagi hanya sekedar tatap muka dan komunikasi langsung namun sudah mulai memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu hambatan yang sering dialami oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan kegiatan belajar mengajar. Hal ini bisa terjadi seiring dengan perubahan pada lingkungan di masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan pola tradisional. Pola pendidikan yang berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif pola pendidikan yang perlu untuk di uji coba.

Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid secara efektif. Hal tersebut berarti dalam proses pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang sangat berpengaruh di dalamnya, diantaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan dari siswa tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Penelitian skripsi saya merupakan replikasi dari skripsi dengan judul *"Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Benda-Benda Berbahaya Pada Anak Berbasis Multimedia Untuk TK Budi Luhur 1"* milik Fitri Rahmadaniati. Replikasi yang saya lakukan tetap pada media pembelajaran, yang saya ubah adalah tempat penelitian saya, yaitu di TK. ABA Sapen. Dalam penelitian ini saya meneliti apakah media pembelajaran yang saya buat tepat untuk TK. ABA Sapen dan bermanfaat untuk murid serta guru TK. ABA Sapen tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat dan merancang media pembelajaran interaktif untuk peserta didik TK ABA Sapen.
2. Membuat media pembelajaran interaktif agar dapat memudahkan anak dalam memahami pelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Agar media pembelajaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di TK ABA Sapen.
2. Media pembelajaran menggunakan bahasa arab dan indonesia.
3. Aplikasi yang dirancang untuk perangkat komputer *desktop* dengan sistem informasi *windows*.
4. Aplikasi ini bersifat statis, maksudnya informasi yang terdapat pada aplikasi ini tidak dapat diubah maupun di *update*.
5. Software yang digunakan adalah *Adobe Flash profesional CS6*, *Adobe photoshop CS6*, *Adobe Audition*, *Coreldraw x7*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat teori dan manfaat praktek.

1. Manfaat Teori

Hasil penelitian tentang Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Tk. ABA Sapen dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam media pembelajaran bagi sekolah TK. ABA Sapen. Penelitian ini menggunakan teori Analisis SWOT, Teori Kebutuhan Sistem dan Teori Kelayakan Sistem yang bisa dijadikan landasan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktek

Penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang dapat digunakan oleh para guru dan murid di TK. ABA Sapen sebagai media pembelajaran interaktif yang akan menunjang sistem pembelajaran di TK. ABA Sapen.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara langsung kepada TK ABA Sapen Yogyakarta.

2. Wawancara

Metode Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung kepada pihak objek penelitian yaitu TK ABA Sapen Yogyakarta.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Metode studi pustaka dapat diperoleh dari perpustakaan, buku atau internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap praproduksi yang meliputi merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik.

1.6.3 Metode Pengembangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap produksi yang berupa pembuatan background, pembuatan karakter dan perekaman suara.

1.6.4 Metode Testing

Pengetesan program yaitu dengan melakukan pengetesan sistem secara keseluruhan dan sistem yang dibuat harus sesuai dengan perencanaan.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan bertujuan agar para pembaca mengetahui gambaran mengenai penelitian ini dari pembahasan setiap bab. Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab, terdiri atas:

Bab I Pendahuluan

Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian.

Bab II Landasan teori

Berisi mengenai landasan dari teori yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi serta memberikan paparan berupa perumusan hipotesis berdasarkan teori dan fenomena yang ada di masyarakat, pemerintahan dan lingkungan pekerjaan dan kerangka dalam pembuatan sistematika penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan

Terdapat tinjauan umum tentang deskripsi penelitian, analisis swot, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, perancangan sistem

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

Daftar Pustaka

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.