

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

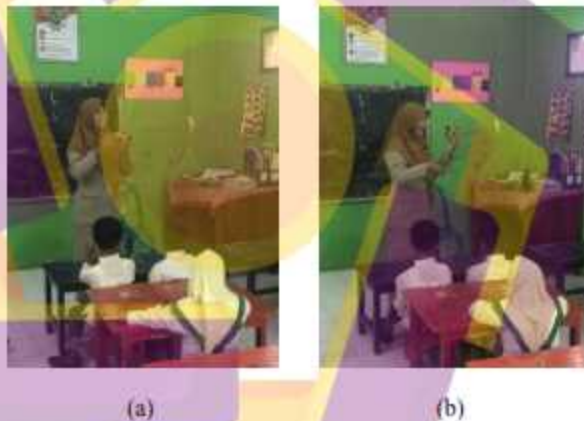
Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. [1]

Pembelajaran dengan media interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa [2].

Salah satu sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran manual yaitu TK BA Aisyiyah Ngawen 5 yang beralamat di Jetis Ngawen Klaten 57466. TK BA Aisyiyah Ngawen 5 memiliki salah satu mata pelajaran tentang puzzle. Sering hilangnya media pembelajaran seperti gambar dan puzzle pengenalan makanan khas Jawa dan Kurangnya media untuk belajar membuat pembelajaran ini sedikit

kurang diminati oleh siswa. Perlu adanya sistim dan media pembelajaran yang baik agar siswa dapat menerima dan memahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan membuat perangkat atau media sebagai alat bantu yang akan membantu guru dalam mengajar dan anak-anak dalam menerima pelajaran tersebut. Media interaktif ini akan berisi gambar-gambar makanan khas Jawa dan materi yang disajikan dengan kombinasi konten seperti gambar, teks, audio dan juga permainan atau kuis. Kemudian ditampilkan secara bersama - sama dalam satu media yang membuat tampilan media interaktif ini lebih menarik.



Gambar 1.1 (a), (b) Kegiatan belajar mengajar TK BA Aisyiyah Ngawen 5

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana Merancang Media Interaktif Mengenai Makanan Khas Daerah Jawa agar dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan Siswa TK BA Aisyiyah Ngawen 5?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa TK BA Aisyiyah Ngawen 5.
2. Perancangan materi yang akan dibahas terbatas tidak semua makanan khas dimasukkan dan setiap materi hanya tersedia 2 sampai 3 macam makanan saja.
3. Puzzle hanya berbentuk kotak dan jumlah gambar yang disusun juga hanya ada 4 potong saja.
4. Aplikasi dijalankan di Komputer atau laptop bersistem Windows.
5. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini antara lain Unity, Corel Draw.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata-1 Sistem Informasi Universitas Yogyakarta
2. Merancang Media Interaktif Mengenal Makanan Khas Daerah Jawa agar dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan siswa TK BA Aisyiyah Ngawen 5.
3. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi tentang Pengenalan makanan khas Jawa .

4. Membantu pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa TK BA Aisyiyah Ngawen 5.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media interaktif yang baik.
2. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai sarana penunjang kelulusan Sarjana.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Sebagai sarana penunjang pembelajaran siswa dalam mempelajari materi materi tentang mengenal makanan khas daerah Jawa, agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan mudah dan meningkatkan semangat belajar siswa.

1.5.3 Bagi Kampus

1. Sebagai bahan referensi yang digunakan untuk mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah dengan tema penelitian yang sejenis.

1.6 Metode Penelitian

Istilah penelitian kualitatif menurut Kirk & Miller (dalam Nasution, 1988:23) pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif. Lalu mereka mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial

yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kaasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahnya. Penelitian kualitatif memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya. [3]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian yang dapat mencapai tujuan diperlukan metode untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan.

Berikut adalah metode penelitian yang dilakukan:

1.6.1.1 Metode Observasi

Teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung TK BA Aisyiyah Ngawen 5.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data dan informasi dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh hasil yang diinginkan sebagai bahan analisa dalam penelitian.[4]

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Selain melakukan observasi. Teknik pengumpulan data secara teoritis untuk mendukung data yang diperoleh langsung dari tempat penelitian, buku-buku referensi, dan sumber lainnya serta internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode analisis SWOT. Analisis ini didasarkan pada logika yang memaksimalkan kekuatan (Strengths) dan peluang (Opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (Weakness) dan ancaman (Threats). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi, dan kebijakan perusahaan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahapan ini penulis menggunakan metode pengembangan multimedia berdasarkan teori Iwan Binanto menurut Luther-Sutopo yaitu tahap Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Data (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Percobaan (Testing), dan Distribusi (Distribution) [5]. Dalam metode perancangan aplikasi ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Perancangan akan dibuat meliputi perancangan konsep, isi, tampilan content, dan visual

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar terdiri dari 5 bab seperti sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan pengantar penelitian yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang uraian tinjauan pustaka dan dasar teori yang berhubungan dengan tema penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi, yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi secara keseluruhan dan pengujian aplikasi apakah aplikasi tersebut layak digunakan untuk menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.