

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen, yaitu pengirim pesan, penerima pesan, dan pesan itu sendiri. Namun terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi yang artinya pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik, maka dari itu proses pembelajaran dapat berlangsung menarik jika menggunakan multimedia. (Wina Sanjaya, 2006 hal.4)

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu meyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada TK ABA Minomartani, diperlukan media pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat melihat dan mendengarkan tentang pengenalan Fauna yang disertai dengan metode penyampaian yang membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran sehingga anak-anak dapat lebih mudah dalam mengingat pelajaran tersebut.

Namun saat ini belum tersedia media yang mendukung untuk proses pembelajaran ini. Selama ini materi yang disampaikan guru terbatas pada teks dan grafis sederhana yang terdapat dalam buku panduan, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Maka dari uraian diatas penulis menuangkannya kedalam skripsi dengan judul **“Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Fauna Untuk TK ABA Minomartani”**. Dan tidak hanya mengenal fauna di dalam aplikasi ini penulis ingin membuat aplikasi dimana anak tidak hanya mengenal fauna tetapi anak juga belajar mendengar, menghitung, dan membaca.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran fauna untuk anak usia dini di TK ABA Minomartani ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Fauna Untuk TK ABA Minomartani sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran ini ditujukan untuk murid kelas B di TK ABA Minomartani.
2. Materi yang dipelajari hanya tentang Fauna.
3. Aplikasi ini berupa CD interaktif.
4. Aplikasi ini berbasis desktop.

5. Aplikasi ini dijalankan di komputer.
6. Aplikasi ini dijalankan menggunakan Adobe Flash Player dengan format file .swf

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Memanfaatkan teknologi komputer dan multimedia dalam pembuatan media pembelajaran di dunia pendidikan.
2. Membantu mempermudah dalam penyampaian materi di kelas.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Menghasilkan suatu karya yang dapat bermanfaat terhadap suatu instansi pendidikan.
 - b. Memperdalam ilmu Multimedia dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran tentang Fauna
2. Bagi Pelajar
 - a. Mempermudah anak dalam mengingat materi pelajaran khususnya mengenai Fauna

- b. Dapat belajar dengan metode yang lebih interaktif tidak hanya sekedar mendengar, menulis dan membaca.
3. Bagi Pengajar
 - a. Mempermudah guru dalam menjelaskan dan memvisualisasikan kepada siswa.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

3. Metode Studi Pustaka

Pengambilan referensi materi dan data-data sebagai dasar teori pembuatan aplikasi di dapat dari buku-buku maupun internet.

4. Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu kekuatan (Strengths), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunities), dan ancaman (Threats).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi ini menggunakan struktur navigasi hierarki.

1.6.4 Metode Implementasi Sistem

Metode ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif dari awal sampai selesai.

1.6.5 Evaluasi

Evaluasi sistem dilakukan untuk mengevaluasi semua tahapan dan untuk mengetahui apakah sistem yang direncanakan dan diimplementasikan sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun sistematis yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan system.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memeberikan penjelasan tentang rencana implementasi serta pembahasan proses pembuatan media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.