

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini banyak mempengaruhi tatanan hidup, aturan, dan sistem tertentu. Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan, dalam hal ini lebih khususnya yaitu cara pembelajaran dengan media Interaktif. Mengapa media interaktif ? Karena media interaktif merupakan suatu program yang bersifat interaktif dan dapat merepson apa yang dilakukan pengguna. Di zaman sekarang ini banyak kita jumpai sekolah TK yang sudah memiliki kurikulum pelajaran komputer untuk belajar. Namun menurut observasi dilapangan, proses kegiatan belajar mengajar di TKIT AL FARABI Bantul masih menggunakan metode pembelajaran dengan sistem lama yakni menggunakan sarana buku, penyampaian materi secara cerita lisan dan gambar-gambar menarik. Dari hasil pengamatan teknik dan media pembelajaran tersebut memungkinkan seorang anak kurang dapat berinteraksi, mudah bosan dan sulit untuk memahami apa yang diajarkan. Dari sekian banyak materi, beberapa dari materi yang diajarkan kepada anak-anak mengalami kesusahan dalam hal visualisasi dikarenakan tidak adanya visual ataupun gambaran yang jelas terhadap materi yang disampaikan. Bosan dan sulit berkonsentrasi menjadikan masalah untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar.

Berdasarkan uraian diatas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran interaktif dan komunikatif untuk menyampaikan sebuah informasi yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan dapat menjadi solusi dalam memahami materi agar tidak membosankan dan menjadikan game bukan hanya hiburan semata tetapi juga untuk memberikan pemahaman dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penelitian yang akan diajukan antara lain: “Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran edukatif untuk anak TK sehingga dapat digunakan untuk membantu guru mengajar pada TKIT AL FARABI?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup penelitian: penelitian di TKIT AL FARABI Bantul.
- b. Membahas tentang pengenalan dasar bencana alam.
- c. Sasaran aplikasi ini hanya untuk pengajar.
- d. Materi yang dibahas sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar

Nasional Pendidikan Anak Usia Dini serta Peraturan No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- e. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6, dan Corel Draw X4 sebagai sarana pendukung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

Membuat aplikasi multimedia interaktif berbasis multimedia flash yang diimplementasikan untuk anak usia dini dalam belajar pengenalan dasar bencana alam.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi.
2. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat agar tercapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu metode yang digunakan dalam pengumpulan data tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai menggunakan teknik observasi. Teknik observasi ini dilakukan agar penulis benar-benar merancang solusi yang tepat pada objek sesuai dengan kebutuhan.

1.5.2 Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai Kepala Sekolah "TKIT AL FARABI" serta guru pengajar secara langsung yang menjadi sumber informasi dalam mendapatkan data.

1.5.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.5.4 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi ini menggunakan struktur navigasi.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah alfa testing dan acceptance testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitanya dengan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai sejarah, gambaran umum perancangan sistem pada "TKIT AL FARABI" menganalisa permasalahan dan solusinya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), hipotesis dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan itu diterima atau sebaliknya. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat:

1. Berhubungan pembuktian hipotesis
2. Didasarkan pada analisis yang obyektif
3. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah di gunakan selama pembuatan tugas akhir.