

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 21 Oktober 2015 dengan Ibu Fatkhul Muawanah selaku guru di sekolah TK Aisyah Bustanul Athfal Kradenan I, bahwa pada TK tersebut proses belajar mengajar masih mengandalkan buku sebagai media mengajar. Sehingga banyak anak didik bermain sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang diajarkan.

Salah satu materi yang diajarkan di TK Aisyah Bustanul Athfal Kradenan I adalah materi tentang kebutuhanku. Materi kebutuhanku yang diajarkan di TK tersebut masih menggunakan cara sederhana dan belum memanfaatkan kecanggihan teknologi pada era modern ini. Guru cenderung menjelaskan menggunakan metode klasik yaitu dengan buku.

Oleh karena itu penulis mendapatkan inspirasi untuk membuat media pembelajaran pada TK dengan judul skripsi "Media Pembelajaran Interaktif dengan Tema Kebutuhanku" yang akan membantu siswa belajar dengan memanfaatkan bidang multimedia sehingga siswa dapat belajar dengan lebih interaktif.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil permasalahan yaitu : “Bagaimana cara mengatasi siswa pada TK Aisyiah Bustanul Athfal Kradenan I agar dapat belajar dengan fokus tentang materi yang diajarkan?”

## 1.3 Batasan Masalah

Pada laporan skripsi ini, permasalahan dibatasi menjadi beberapa hal, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini ditunjukkan untuk siswa TK B.
2. Pembatasan materi difokuskan pada pembahasan pengenalan makanan dan minuman yang merupakan sub tema dari kebutuhanku.
3. Media pembelajaran ini bersifat offline.
4. Media pembelajaran ini berisi materi dan latihan berupa permainan.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat “Media Pembelajaran Interaktif dengan Tema Kebutuhanku”, terdapat beberapa tujuan penelitian, antara lain :

1. Membuat media pembelajaran terbaru dengan memanfaatkan penggunaan multimedia guna membantu menyampaikan materi kebutuhanku pada siswa TK B.
2. Memberi alternatif dalam penyampaian materi kebutuhanku di TK Aisyah Bustanul Athfal Kradenan I.

3. Meningkatkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang berbagai macam media pembelajaran yang diciptakan guna mendukung proses belajar mengajar di sekolah khususnya TK.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan diperkuliahan.
2. Sebagai alat bantu mengajar dalam penyampaian materi yang bertemakan kebutuhanku.
3. Dapat menjadi media untuk meningkatkan semangat belajar dengan konsep belajar sambil bermain.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti guna memperoleh data-data yang diperlukan untuk penelitian.

2. Metode Wawancara

Mengadakan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak TK Aisyah Bustanul Athfal Kradenan I.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan laporan ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan umum tentang permasalahan yang dibahas, yaitu meliputi Latar belakang Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini diuraikan teori mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan serta pembuatan aplikasi multimedia.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menerangkan mengenai tinjauan umum tentang TK Aisyiah Bustanul Atfal serta menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Merupakan bagian terakhir dari laporan skripsi. Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil analisis, saran dan berbagai kemungkinan pengembangan dan perbaikan sistem.