

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Era Globalisasi ini, teknologi IT sangatlah penting digunakan dalam segala bidang untuk menunjang maksimalnya kegiatan/pekerjaan baik dalam dunia kerja maupun dalam dunia pendidikan. Didalam dunia kerja teknologi sangat membantu pekerja dalam bekerja dan mengembangkan perusahaan, sedangkan dalam pendidikan teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa. Pada Era ini juga baik anak usia dini ataupun yang sudah dewasa sudah tidak asing dengan teknologi dan bahkan sehari hari tanpa disadari mereka sudah menggunakan teknologi hanya saja belum efektif dalam penerapannya.

Sekolah TK BA Aisyiah Kradenan 1 adalah sekolah yang didirikan oleh organisasi Aisyiah. TK BA Aisyiah merupakan sekolah pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak dalam perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa.

Kelima perkembangan tersebut sangatlah penting untuk anak usia dini, terlebih pada setiap tema pelajaran harus mengandung lima aspek pengembangan. Pada saat ini guru-guru pada TK BA Aisyiah Kradenan 1 dituntut untuk mengkreasikan sendiri lima aspek pengembangan untuk setiap materi dan juga

bagaimana membuat kelima aspek tersebut mudah dipahami dan dimengerti oleh anak didik.

Selain penyampaian materi yang harus mencakup 5 aspek pengembangan, kurangnya alat atau media untuk menggambarkan materi yang disampaikan membuat anak didik kurang fokus dalam menerima materi karena cara belajar yang monoton.

Lingkungan merupakan salah satu materi pada TK BA Aisyiah Kradenan 1 yang sama pentingnya dengan materi lainnya. Anak usia dini harus benar-benar memahami apa itu lingkungan sekitar agar nantinya dapat menyesuaikan kehidupan dengan lingkungan.

Melihat permasalahan yang terjadi dan pentingnya 5 Aspek Pengembangan tersebut bagi guru dan TK Aisyah BA, maka dibangunlah "Pembuatan Game Pembelajaran Interaktif dengan Tema Lingkunganku Mencakup 5 Aspek Pengembangan Berbasis Action Script pada Flash CS4 (Studi Kasus : TK BA Aisyiah Kradenan 1)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat media belajar interaktif dengan Tema Lingkunganku yang mencakup Aspek pengembangan agar penyampaian materi dapat terserap dengan baik oleh anak didik dan meningkatkan minat belajar.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan yang ada dalam Pembuatan Game Pembelajaran Interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Game Pembelajaran Interaktif ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS4* dengan *Action Script, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Format Factory*.
2. Game Pembelajaran Interaktif dibuat dengan satu tema materi yaitu Lingkungan.
3. Game Pembelajaran Interaktif ini hanya ada 3 level.
4. Pembuatan scoring ditentukan pada banyaknya soal per-level.
5. Untuk dokumentasi output disajikan dalam bentuk CD Autorun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah tersebut di atas maka tujuan dibuatnya Pembuatan Pembelajaran Interaktif yaitu :

1. Membantu guru dalam penyampaian materi dengan 5 aspek pengembangan.
2. Membuat anak didik lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar dan mencerna materi yang disampaikan oleh guru.
3. Membuat anak didik lebih cepat tanggap dan responsive dalam memahami materi.
4. Agar anak didik dapat menyalurkan kehidupan sehari hari dengan lingkungan sejak dini.

1.5 Metode Penelitian

Pada pembuatan Game Pembelajaran Interaktif ini, penulis melakukan metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

2. Metode wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan orang yang menangani langsung objek yang akan diteliti, dalam hal ini yaitu guru di TK Aisyah BA Kradenan I.

3. Kepustakaan

Metode dengan mempelajari buku-buku, literatur dan catatan kuliah sehingga diharapkan dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini juga membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini digambarkan mengenai rincian pembuatan *game*, serta dasar teori yang digunakan dalam pembuatan *Game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang perancangan *Game* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS4*, mulai dari pembuatan hingga hasil jadi *Game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan Action Script dalam Adhobe Flash CS4 dalam *game* pembelajaran interaktif di TK BA Aisyiah Kradenan 1 dan akan menjelaskan secara teknis perancangan *game* tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan laporan *Game*.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN