

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang pada kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Bahkan perkembangan teknologi memiliki peran penting pada bidang pendidikan. Salah satu pengaruh yang diberikan perkembangan teknologi pada pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan wawancara langsung dengan Ibu Baida Arqoom Marzuki selaku kepala sekolah TK PKK 11 Jomegatan, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung saat ini masih kurang efektif, karena proses belajar mengajar dilakukan dengan cara pengajar menuliskan materinya dipapan tulis, kemudian menjelaskannya dengan lisan, atau melalui buku dan majalah.

Mengingat peserta didik adalah siswa Taman Kanak-kanak, sangat penting adanya komunikasi dan interaksi yang aktif antara pengajar dan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehari-hari. Maka proses belajar mengajar seperti itu tentu memiliki kekurangan, karena peserta didik akan mengalami kejenuhan dengan metode pembelajaran tersebut.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, dapat dibangun sebuah aplikasi media mengajar interaktif, guna mendukung kebutuhan kegiatan belajar mengajar disekolah, yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik berbasis multimedia. Dengan ini proses belajar mengajar sehari-hari dapat lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam menerima

materi maupun memudahkan pengajar dalam menyampaikan materinya dengan lebih jelas dan menarik.

Dari masalah dan solusi yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Mengajar Pada TK PKK 11 Jomegatan Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membuat media mengajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar pada TK PKK 11 Jomegatan ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembuatan media mengajar ini sebagai sarana pengajar untuk menyampaikan materi pada peserta didik TK PKK 11 jomegatan.
2. Media mengajar ini berisi materi semester 1 yang terdiri dari Diri Sendiri (Sub tema : Panca Indra), Lingkunganku (Sub tema : Keluargaku), Kebutuhanku (Sub tema : Makanan “Buah-Buahan”), Binatang (Sub tema : Binatang Udara, Air, Darat), dan Tanaman (Sub tema : Tanaman Ladang).
3. Media mengajar ini berisi materi dari masing-masing sub tema, yang disertai dengan gambar, suara, animasi dan informasi materi tersebut.

4. Jenis aplikasi yang dibuat merupakan multimedia interaktif, dan dapat dioperasikan pada komputer desktop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Merancang dan membuat media mengajar interaktif materi semester I untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses belajar mengajar menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Memperkenalkan multimedia sejak dini pada siswa-siswi TK PKK 11 Jomegatan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media mengajar interaktif materi semester I pada TK PKK 11 Jomegatan ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data langsung dari objek penelitian. Seperti buku, majalah, atau modul yang berisi materi pelajaran semester I.

1.5.2 Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan dan informasi maupun kendala yang ada, maka penulis melakukan wawancara kepada kepala sekolah TK PKK 11 Jomegatan agar data dan informasi yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatan media mengajar dengan materi semester I "Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman" ini.

1.5.3 Metode Observasi

Melakukan observasi pada media pembelajaran interaktif sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membuat media mengajar interaktif dengan materi semester I “Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman” ini menjadi media mengajar interaktif yang lebih menarik.

1.5.4 Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan media mengajar interaktif dengan materi semester I “Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman” serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

1.5.5 Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah media mengajar interaktif ini sudah sesuai dengan yang diharapkan, maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan media mengajar interaktif. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap media mengajar interaktif ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya kedalam 5 bab, dengan masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, menjelaskan mengenai latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori analisis dan perancangan sistem yang mendukung judul penelitian, sistem perangkat lunak (software) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya dalam merancang aplikasi media mengajar interaktif.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan dan penguraian tentang perancangan aplikasi media mengajar interaktif yang dibangun dan mengevaluasi permasalahan, serta menganalisis kebutuhan fungsional aplikasi dan berisi tentang perancangan yang diusulkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

BAB V. PENUTUP

Pada bagian penutup, berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi obyek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.