

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari hasil wawancara dan studi lapangan di taman kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal, di ketahui bahwa murid taman kanak - kanak belum mengetahui tentang metamorfosis binatang, salah satunya binatang bertelur. Dan anak - anak lebih susah dalam memahami penjelasan berupa tulisan. Sesuai dengan pendapat Raharjo dalam Rusman, dkk. (2012: 54) yang mengemukakan hasil penelitiannya, bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Selain itu, manusia hanya bisa mengingat 20% dari apa yang didengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar mereka lebih mudah mengerti dengan penjelasan berupa gambar dan animasi.[1]

Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan differensiasi sel yang secara radikal berbeda.

Memperhatikan faktor – faktor di atas, maka perlu diungkap media pembelajaran yang efektif yang dapat menginformasikan dalam mengetahui metamorfosis hewan bertelur dengan media bantu gambar dan animasi yang menarik agar dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna terutama anak- anak. Maka peneliti tertarik untuk membangun “**Media Interaktif Mengenal Tentang**

Metamorfosis Binatang Bertelur Di Taman kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta". diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menginformasikan dan sebagai media bantu Pengajar dalam menjelaskan tentang metamorfosis.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Membuat Media pembelajaran tentang Metamorfosis Binatang Bertelur di Taman kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjadikan pembahasan lebih terperinci, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran menggunakan 24 Fps
2. Resolusi layar yang di gunakan 1280x720
3. Materi Metamorfosis yang di tampilkan hanya sebagian yang bersifat umum seperti : kupu-kupu, katak, kecoak, Belalang.
4. Ruang lingkup usia media pembelajaran ini di khususnya untuk usia 4-6 th dan masyarakat umum.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan dari penelitian adalah:

1. Merancang dan membuat media pembelajaran tentang Metamorphosis Binatang Bertelur di Taman kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta.
2. Memberikan Informasi kepada pengguna tentang metamorphosis binatang bertelur dengan media interaktif.

1.4.2 Maksud dari Penelitian:

1. Mempermudah guru (pengajar) dalam menyampaikan materi.
2. Merancang dan membuat media pembelajaran metamorphosis binatang bertelur.
3. Berusaha meningkatkan minat anak – anak dalam belajar.
4. Mengenalkan ke pada anak – anak tentang metamorphosis binatang bertelur.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan beberapa metode sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan analisa deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dihadapi.

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak yang memiliki kaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti, yakni Kepala sekolah Aisyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan peninjauan langsung di taman kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur Yogyakarta.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengambil data-data dengan cara memanfaatkan buku-buku dipergustakaan untuk mendapatkan referensi dalam penelitian

4. Metode Literatur

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan fasilitas internet dan buku-buku sebagai referensi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah Fishbone Diagram.

1.5.3 Metode pengembangan.

Metode pengembangan multimedia yang digunakan berdasarkan 6 tahap, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan teori penunjang yang akan membahas tentang konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi dan basis data serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menerangkan tentang gambaran umum mengenai metamorfosis binatang bertelur serta informasi, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempurnaan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diterapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan dan berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rencana implementasi, kegiatan implementasi, pembahsan dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA