

BAB I

PENDAHULUAN

1.7 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini sangat membantu perkembangan Manusia. Salah satunya dalam bidang pendidikan, dimana sistem pembelajaran harus diintegrasikan dengan penggunaan komputer, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan. Karena menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar, melainkan lebih untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan kreatif.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis dekstop, Dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, yaitu adanya interaksi atau hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa yang membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, karena informasi yang di sajikan dapat berupa teks, gambar, audio, video dan animasi

Menurut Ibu Rahmat selaku Kepala Sekolah TK budi luhur 1, di perlukan media pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat menjaga keamanan diri sendiri, Salah satunya dengan cara mengenali benda-benda berbahaya. Mengenalkan benda-benda berbahaya harus di kenalkan pada anak untuk menghindari kemungkinan buruk yang terjadi pada anak untuk kedepannya lagi

Namun saat ini belum tersedia media yang mendukung untuk proses pembelajaran ini. Selama ini materi yang di sampaikan guru terbatas pada teks dan gambar. oleh sebab itu penulis membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melihat adanya peluang untuk melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Pengenalan Benda-Benda Berbahaya Untuk Kelompok Bermain Taman Kanak-Kanak Budiluhur 1 Berbasis Dekstop”.

1.2 Rumusan Masalah

berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah:

1. Bagaimana cara merancang dan membuat sebuah media pembelajaran mengenal benda berbahaya pada anak berbasis multimedia untuk TK Budi Luhur 1?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembatasan, sebagai berikut.

1. Aplikasi di gunakan hanya sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.
2. Media pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia

3. Bahasa pemrograman yang di gunakan pada aplikasi ini merupakan ActionScript 3.0
4. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu:
 - a. Sistem Operasi Windows 10
 - b. Adobe Flash Profesional CS6
 - c. CorelDraw X7
 - d. Adobe Audition CS6
 - e. Adobe after effects CS6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

maksud dan tujuan penelitian ini dari penelitian ini sebagai berikut:

2. membuat dan merancang media pembelajaran interaktif untuk peserta didik TK budi luhur 1 yang dapat menyampaikan materi mengenal benda-benda berbahaya.
3. memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak objek penelitian yaitu TK Budi Luhur I Yogyakarta.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan di teliti untuk mendapatkan informasi yang di perlukan. Metode studi pustaka dapat di peroleh dari perpustakaan, buku atau internet.

1.5.1 Metode Analisis

1. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif merupakan proses pemilihan dan pengumpulan data dengan cara memilah data yang sangat penting atau tidak penting sama sekali.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses menentukan, memperbaiki, memodelkan dan menspesifikasikan.

- a. Fungsional (analisis kebutuhan informasi)
- b. Non fungsional (kebutuhan perangkat keras)

1.5.2 Metode Perancangan

Metode pengembangan sistem yang dilakukan adalah metode MDLC

dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. *Concept (Konsep)*

Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

2. *Design (Desain / Rancangan)*

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

3. *Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi)*

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

4. *Assembly (Penyusunan dan Pembuatan)*

Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

5. *Testing* (uji coba)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution* (menyebarkan)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini media yang saya gunakan adalah flashdisk dimana file aplikasi yang telah saya buat sudah tersimpan dalam bentuk file (.exe)

1.6 Sistem Penulisan

Agar penyusun ini lebih terstruktur dan mudah di mengerti, maka di muat dalam beberapa bab, yang akan di uraikan secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, Manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, dan perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum tentang objek penelitian, mendefinisikan masalah, menguraikan analisis terhadap permasalahan yang sedang di teliti, merancang konsep, dan pembuatan aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan sistem, dimulai dari perancangan, hasil testing dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut, serta daftar pustaka.

