

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

TK Masyitoh Redin adalah salah satu pendidikan anak usia dini yang menerapkan proses belajar mengajar separuh waktu bermain dan separuh belajar formal dan selain itu juga menerapkan proses belajar peduli lingkungan yang diadakan setiap akhir pekan. karena antara manusia dan lingkungan hidupnya terdapat hubungan timbal balik. Manusia mempengaruhi lingkungan hidupnya dan sebaliknya manusia di pengaruhi oleh lingkungan hidup. Manusia ada di dalam lingkungan hidup nya dan ia tidak dapat terpisahkan. Jika lingkungan rusak, maka manusia dalam melakukan aktivitas nya akan terganggu juga. Lingkungan hidup yang rusak adalah lingkungan yang tidak dapat lagi menjalankan fungsinya dalam mendukung kehidupan.

TK Masyitoh Redin berada di Kabupaten Purworejo Kecamatan Gebang Jawa Tengah. Penerapan belajar di TK Masyitoh Redin untuk menjaga lingkungan masih dengan cara manual, seperti hanya memberikan pengajaran di dalam kelas kepada murid-murid. Hal itu di rasa masih kurang memberikan semangat murid-murid untuk mempelajarinya karena yang diberikan hanya dalam materi. Para guru sadar akan peduli lingkungan sangatlah penting untuk menjaga kelestarian lingkungan dan menanamkan rasa cinta lingkungan terhadap para siswa dan siswinya, tetapi para guru terkadang terkendala dalam proses mengajar

pada siswa dan siswi yang berada di tingkatan kelas nol kecil karena anak – anak masih cenderung kurang tertarik belajar mengenai hal peduli lingkungan. Selain itu guru TK Masyitoh Redin ingin memberikan inovasi baru guna meningkatkan semangat murid-murid untuk belajar dan menerapkan ilmu cara menjaga lingkungan. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membantu proses belajar mengajar anak – anak menjadi lebih menyenangkan dan dipahami.

Dari permasalahan tersebut diatas penulis melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pengenalan Cara Menjaga Lingkungan Untuk Anak Usia Dini Pada TK Masyitoh Redin”**. Yang di dalamnya terdapat fitur – fitur pembelajaran tentang cara menjaga lingkungan yang dikemas dengan animasi, suara, gambar dan terdapat game tentang cara menjaga lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu Bagaimana merancang dan membuat media pengenalan cara menjaga lingkungan untuk anak usia dini di TK Masyitoh Redin?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan permasalahan yang jelas. Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini ditujukan untuk murid TK Masyitoh Redin.
2. Pada aplikasi ini penulis menerapkan aplikasi berbasis interaktif.
3. Software yang digunakan
 - a. Adobe flash cs 6
Software yang digunakan untuk menggabungkan gambar, video, suara dan teks.
 - b. CorelDraw X7
Software yang digunakan untuk mengedit gambar.
4. Aplikasi ini berbasis dekstop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dan Penelitian ini dimaksudkan untuk membuat Media Pengenalan Cara Menjaga Lingkungan Untuk Anak Usia Dini Pada TK Masyitoh Redin.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu guru dalam mengajarkan anak-anak dalam mempelajari cara menjaga lingkungan.
2. Membantu anak-anak dalam mempelajari pengenalan cara menjaga lingkungan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, dengan maksud agar kegiatan terlaksana dengan baik. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, diantaranya:

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari permasalahan penelitian adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap TK Masyitoh.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan langsung secara lisan oleh 2 pihak yang berhadapan langsung secara fisik, pengumpulan data dengan mengadakan wawancara kepada kepala sekolah yang bersangkutan, yaitu kepala sekolah TK Masyitoh.

3. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan.

B. Tahapan Pengembangan Aplikasi Multimedia

1. Pendefinisian Masalah.
2. Studi Kelayakan.
3. Analisis Kebutuhan Sistem.
4. Merancang Konsep.

5. Merancang Isi.
6. Merancang Naskah.
7. Merancang Grafik.
8. Memproduksi Sistem.
9. Mengetes Sistem.
10. Menggunakan Sistem.
11. Memelihara Sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, adapaun garis besar sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat tentang tinjauan pustaka dan dasar dasar teori serta software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang tahapan desain program, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan kegiatan penyusunan penulisan skripsi yang telah dilakukan serta berisi saran

