

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajarnya. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan di sekolah di bidang teknologi jaman sekarang. Perkembangan teknologi komputer khususnya tentang media pembelajaran berbasis multimedia untuk anak di usia 1-6 tahun. Proses mempelajarinya tidak begitu sulit, murid atau siswa dapat mempelajari pengenalan warna, pengenalan hewan dan suara hewan, dengan demikian penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan murid dalam mempelajari dan memahami materi tersebut.

Kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan dorongan kepada peserta didiknya, agar dapat menangkap ilmu yang diajarkan oleh guru. Di samping itu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi pada murid dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajarannya. Metode Pembelajaran saat ini dilakukan dengan cara konvensional yaitu: guru menerangkan di papan tulis dan para siswa mendengarkan cara ini kurang efektif untuk cara belajar anak. Model cara belajar siswa aktif merupakan salah satu penerapan dari model pendekatan ini, secara harfiah model cara belajar siswa aktif dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan murid secara fisik, mental, emosional. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu merancang, mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan peserta didik, keadaan lingkungan sekitar, dan ketersediaan sarana dan prasarana serta kondisi sekolah

untuk pengembangan diri, khususnya di TK IDHATA Jl.Moh Sihdi no.10 Wirosari Grobogan Jawa Tengah.

Metode konvensional yang diterapkan oleh penyampaian materi membutuhkan waktu yang cukup lama karena guru harus banyak menulis di papan tulis dan apabila siswa yang kurang mengerti tentang materi yang sebelumnya, maka guru harus mengulang kembali atau menulis materi sesuai dengan kurikulum TK. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuat aplikasi pembelajaran untuk anak TK IDHATA untuk membantu mempermudah penyampaian materi. Media, tambahan yang akan dibuat bukan untuk mengganti media yang sudah ada, melainkan untuk bisa membantu memahami dan menyukai konsep yang sudah ada. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia memudahkan para siswa di TK IDHATA untuk belajar secara cepat dan aktif.

Dari uraian di atas maka dilakukan penelitian Tugas Akhir dengan mengambil judul : “Aplikasi Pembelajaran untuk Anak TK IDHATA Berbasis Multimedia”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah bagaimana cara membuat Aplikasi Pembelajaran Untuk TK IDHATA Berbasis Multimedia

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat membatasi masalah dengan pokok bahasan yang mencakup tentang :

1. pengenalan bahasa inggris
2. pengenalan mewarnai
3. pengenalan suara hewan

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

1. Membangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk mempermudah guru di TK IDATA dalam menjelaskan materinya.

2. Mempermudah belajar siswa tentang pengenalan warna, suara hewan, dan bangun

b. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini sangat berguna bagi penulis dan institusi perguruan tinggi dimana penulis melakukan penelitian Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Bagi Penulis
 - a. Memperoleh bekal pengetahuan dan pengalaman
 - b. Menambah pengalaman sebelum terjun ke dunia kerja
 - c. Dapat mengimplementasikan teori-teori selama kuliah dan dapat dikembangkan di Tugas Akhir.
2. Bagi TK IDHATA
 - a. Mempermudah guru TK untuk mengajar pada anak TK IDHATA
 - b. Metode teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan
3. Bagi Universitas Sahid Surakarta
 - a. Universitas Sahid Surakarta dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi ilmu yang telah diperoleh dari bangku kuliah
 - b. Universitas Sahid Surakarta dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian Tugas Akhir yang digunakan penulis antara lain:

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian sebagaimana yang di saksikan selama berada di TK IDHATA. Dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan Tugas Akhir, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Metode Wawancara atau *Interview*

Wawancara atau *Interview* adalah bentuk komunikasi langsung antar peneliti dengan responden. Komunikasi berbentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara *verbal* karena wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi yang dimiliki responden yang bersangkutan.

3. Metode Literatur

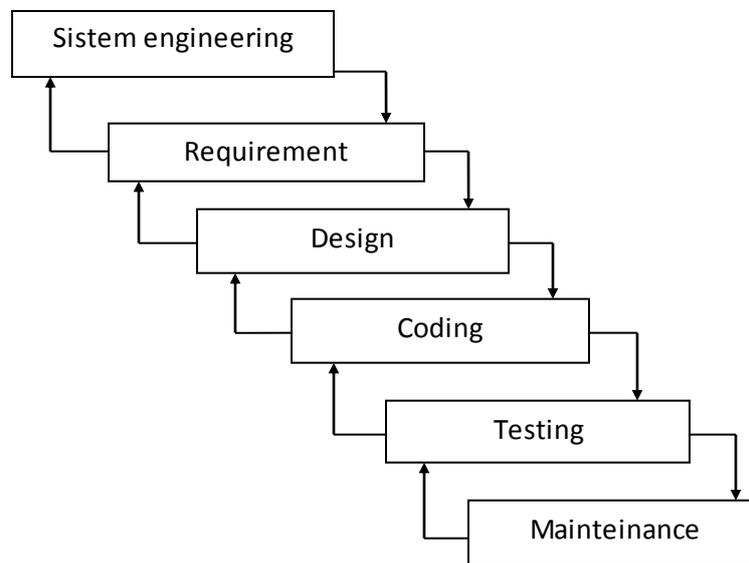
Metode pengumpulan data dengan cara membaca jurnal atau mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang mendukung untuk penyusunan Tugas Akhir.

4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Harianto Kristanto (1993), dalam bukunya Analisis dan Desain, menjelaskan bahwa metodologi pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi”.

Pengembangan sistem didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan (*problem*) organisasi atau memanfaatkan kesempatan (*opportunities*) yang timbul.

Model air terjun (*waterfall*) Biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya



Gambar 1.1 *Waterfall Mode*

(Sumber: Harianto Kristanto 1993)

Keterangan Menurut gambar diatas alur dari Model *Waterfall* sebagai berikut:

- a. Rekayasa perangkat lunak (*system engineering*), melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen system
- b. *Requirements analysis*, melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi performsi dan interfacing
- c. *Design*, menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, fungsi dan *interfacing*
- d. *Coding* (implementasi), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
- e. *Testing* (pengujian), kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah udah benar atau belum di uji dengan cara manual. Jika testing sudah benar maka program boleh digunakan
- f. *Maintenance* (perawatan), menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini, dibagi ke dalam beberapa bab di mana bab-bab tersebut sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pengertian pengertian Aplikasi, pengertian Pembelajaran, pengertian Multimedia, pengertian *Adobe Flash*, *CorelDRAW*, Analisis Sistem dan Perancangan Sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini mulai menganalisis dan merancang Aplikasi Pembelajaran yang dibutuhkan oleh TK IDHATA.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini berisi tahap implementasi pengembangan sistem dan pengujian sistem menggunakan metode *fiveview*.

BAB V PENUTUP

Bab ini memberikan penjelasan atau simpulan akhir dari penggunaan dan perancangan sistem yang dibuat dalam bentuk kritik dan saran yang mungkin dapat melengkapi Tugas Akhir.