

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat terutama dibidang teknologi salah satunya adalah komputer. Komputer sebagai sarana penyimpanan informasi diharapkan dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat. Di dalam komputer banyak program yang dapat dipergunakan sebagai sarana penyimpanan informasi salah satunya adalah multimedia. Multimedia dapat berupa informasi pendidikan seperti media pembelajaran untuk anak usia dini untuk dapat mengenal nama-nama binatang dan tumbuhan di sekitarnya. Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian. Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang sangat penting dari proses belajar, oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang bagus bagi siswa, salah satunya media pembelajaran interaktif yang mempunyai beberapa unsur seperti video, suara, gambar dan aktivitas, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan anak-anak sehingga merasa senang saat belajar dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja. Apabila potensi dalam belajar dalam siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, seorang guru dalam menerapkan

pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang efektif, menarik dan interaktif.

Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini di tuntut dapat menggunakan teknologi komputer untuk menyampaikan bahan ajaranya, salah satunya kepada siswa yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran. TK dan SD umumnya menyampaikan pembelajaran pendidikan kepada anak didiknya dengan cara sederhana yaitu guru membaca sedangkan siswa mendengarkan sehingga tidak efektif pada saat proses belajar mengajar berlangsung karena siswa mudah bosan serta kurang menarik dalam penyampain materi kepada siswa sehingga proses belajar interaktif akan menurun minat siswa.

Dalam hal ini peneliti ingin mencoba membuat sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan bagian tubuh manusia, hewan dan tumbuhan untuk anak TK dan SD kelas 1 kerana anak zaman sekarang lebih banyank bermain dari pada belajar maka dari itu peneliti ingin membuat aplikasi pembelajaran bagian tubuh manusia, hewan dan tumbuhan melalui komputer agar anak bisa bermain komputer sambil belajar pengenalan bagian tubuh yang lebih interaktif dengan komputer. Melaui aplikasi pengenalan bagian tubuh manusia, hewan dan tumbuhan dengan menggunakan adobe flash ini diharapkan dapat mempermudah dalam mempelajari pelajaran tentang bagian-bagian tubuh manusia, hewan dan tumbuhan. Dengan penyajian yang interaktif, aplikasi ini diharapkan dapat menarik minat anak dalam mempelajari suara yang

menggunakan tiga bahasa yaitu bahasa Inggris, bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul **“MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BAGIAN TUBUH MANUSIA, HEWAN DAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6”**.

1.2. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Sistem Pengenalan Bagian Tubuh Manusia, Hewan dan Tumbuhan Berbasis Adobe Flase CS6.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Cakupan materi pembelajaran adalah bagian-bagian tubuh Manusia, Hewan dan Tumbuhan.
2. Materi pembelajaran binatang meliputi: Harimau, Gajah, Kerbau dan Belalang.
3. Materi pembelajaran Tumbuhan meliputi: Pohon Kelapa, Pohon Pisang, Pohon Pepaya dan Padi.
4. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Jawa.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat media pembelajaran bagian-bagian tubuh manusia, binatang dan tumbuhan serta untuk mengetahui unjuk kerjanya.

1.5. Manfaat Penelitain

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Mempermudah masyarakat dan anak-anak dalam mempelajari bagian-bagian tubuh Manusia, Hewan dan Tumbuhan.
2. Menambah informasi yang berkaitan dengan cara pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6.

1.6. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang penelitian dan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan sistem.

BAB III: METODE PENELITIAN

Membahas waktu dan tempat pelaksanaan penelitian dan alur penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Menunjukkan hasil pengujian dari program yang telah dibuat dan kemudian menganalisisnya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil perancangan dan pengujian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN