

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era industri 4.0 ini peranan ilmu teknologi sangat berpengaruh sekali di berbagai pekerjaan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Peranan teknologi pengaruhnya sangat besar sekali untuk membuat konsep dan perencanaan dalam pengumpulan data-data baik secara internal dan eksternal untuk memudahkan dalam pelayanan informasi bagi orang-orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Khususnya peranan komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi para peserta didik.

Media interaktif sangat di perlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) khususnya di taman kanak-kanak, karena untuk memudahkan seorang guru berinteraksi dengan peserta didiknya dalam menginformasikan materi atau tugas yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam adanya penggunaan media interaktif ini supaya guru tidak monoton dalam menyampaikan materi dan peserta didik tidak bosan dalam menerima pembelajaran dan diharapkan dengan media ini peserta didik akan menerima pembelajaran dengan asyik dan menyenangkan.

Taman kanak Kenari Kecamatan Rengasdengklok merupakan sekolah swasta yang masih menerapkan sistem belajar mengajar dengan klasikal, peserta didik masih mengandalkan alat tulis juga masih menggunakan metode caramah dan dongeng yang kadang membuat peserta didik merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Karena keterbatasan sarana atau media dan sumberdaya manusia di lembaga tersebut.

Keterbatasan sarana yang pemakaiannya ke arah teknologi seperti penggunaan komputer atau laptop dan infocus belum dapat terlayani dengan baik kerana keterbatasan dana atau biaya, sehingga pencapaian ke arah itu masih sedikit terhambat. Begitu juga dengan keterbatasan sumber daya manusia yaitu para pengajar atau guru yang kebanyakan tidak pernah mempelajari IT dan sangat kurang pengetahuan nya terhadap IT sehingga ini juga menjadi faktor yang menghambat kepada penggunaan media intraktif yang memerlukan penggunaan nya ke arah komputerisasi. Oleh sebab itu penulis sangat tertarik untuk menampilkan judul di atas dan ingin membantu sebagai informasi kepada lembaga TK Kenari itu sendiri, khusus nya kepada para pendidik nya yang kemudian bisa di jadikan promosi dari sarana yang dimiliki oleh TK Kenari sehingga bisa memajukan dalam pengembangan pembelajaran yang bermutu dan lebih ke arah teknologi modernisasi.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah program animasi interaktif sebagai media bantu khususnya dalam pembelajaran yang di ambil dari tema Diri Sendiri melalui sub tema pengenalan anggota tubuh agar pembelajaran lebih mengasyikan dan mudah di pahami oleh peserta didik.

Menurut Wardaya &, 2016 dalam (Rohman & Susilo, 2019) ”Merancang media pembelajaran di TK sangat penting dilakukan oleh seorang guru dalam setiap kegiatan, apapun jenis kegiatannya faktor perencanaan ini sangat penting untuk diperhatikan”.

Berdasarkan uraian di atas maka judul yang di ambil oleh penulis dalam tugas akhir ini dengan judul “**Animasi Interaktif Pengenalan Anggota Tubuh Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di TK Kenari**”.

1.2 Maksud dan Tujuan

Penulis ingin menyampaikan maksud yang terkandung dari peulisan ini sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran interaktif mengenal anggota tubuh manusia dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar lebih menarik bagi peserta didik di lingkungan TK Kenari.
2. Memberikan visualisasi yang lebih nyata agar para peserta didik lebih mudah memahami tentang materi anggota tubuh manusia.
3. Memberikan kemudahan kepada para pengajar dalam menyampaikan materi/tema yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Memberikan sarana yang mudah dan menarik untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Jurusan Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).

1.3 Metode Penelitian

Menjelaskan metode pengumpulan data dan metode pengembangan software untuk penyusuna TA, yaitu :

1.3.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan tugas akhir adalah :

1. Observasi (Observation)

Menurut Darlington (1973) dalam buku (Anggito & Setiawan, 2018) mengemukakan bahwa “Observasi adalah cara yang sangat efektif untuk

mengetahui apa yang dilakukan orang dalam konteks tertentu, pola rutinitas dan pola interaksi dari kehidupan mereka sehari-hari”.

Penulis melakukan observasi dengan cara mengamati langsung pembelajaran peserta didik di TK Kenari. Tujuannya agar dapat mengetahui kekurangan atau kelebihan sistem pembelajaran.

2. Wawancara (Interview)

Menurut (Sujarwei, 2018) mengemukakan bahwa “Proses memperoleh penjelasan untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan cara tanya jawab bisa sambil bertatap muka ataupun tanpa tatap muka yaitu melalui media telekomunikasi antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa pedoman”.

Penulis melakukan wawancara kepada salah satu guru yang bertujuan untuk menggali informasi kegiatan belajar mengajar, supaya mempermudah penerapan judul yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam praktek pembelajaran.

3. Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan metode penelitian dengan cara menghimpun informasi yang relevan dengan topik dan masalah yang akan atau sedang diteliti. Penulis gunakan metode ini dengan mencari sumber-sumber dari berbagai literatur seperti buku-buku, jurnal dan referensi yang ada di internet.

4. Kuesioner

“Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”(Sugiyono, 2016).

Penulis melakukan pengumpulan data dengan menyebar kuesioner kepada peserta didik dengan didampingi oleh guru agar memudahkan pengisian kuesioner.

1.3.2 Metode Pengembangan Software

1. Analisis kebutuhan software

Dari hasil analisis penulis diatas, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mengasyikan dan mudah dipahami. Penulis membuat animasi interaktif tersebut dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6* yang digunakan untuk pembuatan animasi, dan aplikasi *Adobe illustrator* digunakan untuk membuat desain.

2. Desain

Desain merupakan penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa. Dalam tahap ini penulis mendesain aktor, background, penerapan warna sesuai keinginan yang membuat animasi menarik.

3. Code generation

Untuk membuat animasi interaktif dan menarik, yang dapat berpindah, berubah bentuk atau posisi dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut di perlukannya software untuk pembuatan animasi tersebut yaitu dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5.5* dengan menggunakan *actionsript 3.0*.

4. Testing

Aplikasi pembelajaran animasi interaktif yang telah dibuat selanjutnya diuji melalui teknik pengujian perangkat lunak dengan pengujian black box testing. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua statement pada program telah dieksekusi bahwa semua kondisi logis telah diuji.

5. Support

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia adalah perangkat keras (hardware) yaitu sebuah alat atau benda yang dapat dilihat dan memiliki fungsi tertentu. Perangkat keras yang digunakan adalah komputer. perangkat lunak (software) adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau intruksi yang akan menjalankan suatu intruksi.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis membatasi ruang lingkup sesuai dengan pembahasan animasi interaktif mengenal anggota tubuh manusia yaitu bagian anggota tubuh yang nampak dari luar, tidak untuk menjelaskan organ tubuh bagian dalam supaya memudahkan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan tentang anggota tubuh khususnya untuk anak usia dini karena secara usia mereka yang masih balita memerlukan Penjelasan yang lebih kearah nyata atau kongkrit bukan hanya sekedar informasi dari guru saja tanpa ada media yang mendukung dalam pemberian tema di kegiatan belajar nya.