

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat akhir-akhir ini, merubah pola pikir manusia untuk memperoleh data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Dari pemanfaatan teknologi komputer berbagai produk dihasilkan selama ini, baik aplikasi pengolahan data, Aplikasi perangkat lunak dan hiburan. Dunia bisnis, industri, pendidikan, atau hiburan mulai menggunakan multimedia yang sekarang ini dianggap media yang tepat untuk memasarkan, pengenalan produk, atau bahkan sebagai sarana penyampaian suatu informasi kepada umum.

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Kebutuhan belajar mengajar dalam hal media pembelajaran belum banyak dikenal. Atas dasar itulah peneliti, berusaha untuk membuat media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah guru dalam mengajarkan materinya dan siswa atau siswi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sesuai survei yang dilakukan di TK Tanam Indria IV Magelang,

bahwa alat peraga yang ada di tk tersebut masih terbatas, sehingga guru yang merasa kesulitan dalam menyampaikan materi yang harus menggunakan alat peraga. Karena itu peneliti mencoba membuat sistem multimedia pembelajaran "Pengenalan Nama - Nama Buah Dan Hewan " dalam bahasa inggris - indonesia untuk TK dan PAUD. Sehingga intansi memiliki media penyampaian multimedia interaktif yang nantinya akan digunakan pada instansi pendidikan. Media Pembelajaran ini bukan sebagai pengganti system penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan sistem pembelajaran didalam instansi pendidikan.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan tugas akhir matakuliah dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran "Pengenalan Nama - Nama Buah Dan Hewan" Dalam Bahasa Inggris - Indonesia Untuk TK Dan PAUD Berbasis Multimedia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang "Pengenalan Nama - Nama Buah Dan Hewan " dalam bahasa inggris - indonesia untuk TK Dan PAUD di TK Tanam Indria IV Magelang dalam bentuk multimedia interaktif ?

### 1.3 Batasan Masalah

Media Pembelajaran ini memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Media Pembelajaran dirancang agar pengguna dapat dengan mudah menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa.
2. *Output* yang dihasilkan berupa media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk media pembelajaran.
3. Tempat penelitian dilakukan di TK Taman Indria IV Magelang.
4. Aplikasi yang dibuat hanya sampai pada tahap pengujian sistem, yang dilakukan dengan cara menjalankan program dan melakukan pencarian *bug*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi.
2. Mengimplementasikan media penyampaian informasi berbasis multimedia untuk mempermudah penyampaian materi.
3. Sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer.
4. Untuk membuat media pembelajaran "Pengenalan Nama - Nama Buah Dan Hewan " dalam bahasa inggris – indonesia untuk TK dan PAUD

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam membuat karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode:

### 1.5.1 Pengumpulan data :

#### a. Keputusan

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara melihat sumber dari *literature* ( buku-buku ) yang mendukung dalam analisis.

#### b. Kearsipan

Metode pengumpulan data berdasarkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis.

### 1.5.2 Analisis Data

Pada tahapan ini penulis melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

### 1.5.3 Perancangan program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

### 1.5.4 Desain Program

Desain yang dilakukan berdasarkan desain sistem, desain *database* dan desain grafis.

### 1.5.5 Implementasi

Hasil dari tahapan—tahapan diatas yang akan di terapkan dalam sistem media pembelajaran.

### 1.5.6 Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara menjalankan program dan melakukan pencarian *bug*.

Merujuk pada SDLC (*System Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) untuk multimedia.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung penelitian yang dapat dijadikan untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan system.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merubakan bab yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan system yang dihasilkan untuk masa yang akan atang.

