

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada era globalisasi ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak lepas dari teknologi. Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, pada awalnya pengguna komputer hanya di fokuskan pada proses pengolahan data tetapi sekarang tidak hanya terfokus pada pengolahan data saja, tetapi juga dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan.

Dari anak-anak sampai dewasa telah menggunakan komputer sebagai alat bantu. Dalam hal ini, teknologi perangkat lunak yang membuat komputer lebih "hidup" telah berkembang sangat pesat berbagai macam jenis program telah tersedia.

Namun pada perkembangannya, aplikasi, edukasi masih sangat minim perkembangannya di Indonesia. Terutama untuk anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) yang masih dalam tahap pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pada Skripsi ini akan di buat sebuah aplikasi yang berisikan program pendidikan berupa Pengenalan berbagai macam profesi dalam bahasa inggris yang memberikan informasi tentang berbagai jenis profesi dalam bahasa inggris.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mendorong minat anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dalam belajar mengenal profesi seperti pilot, tentara,

guru, polisi, hakim dan sebagainya, dan terjemahannya dalam bahasa Inggris yang akan memberikan gambaran cita-citanya di masa depan dan mengenalkan bahasa Inggris yang telah menjadi bahasa internasional merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk bersaing di era globalisasi.

Pembekalan sejak usia dini sangat penting supaya anak-anak menjadi terbiasa dengan pengenalan dan pemahaman bahkan penggunaan bahasa Inggris meskipun di lingkup yang sederhana, dengan sistem multimedia interaktif ini. Salah satu kegunaannya adalah membantu anak untuk mempelajari informasi yang disediakan sembari bermain komputer secara interaktif.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat sebuah media pembelajaran multimedia yang dapat mengenalkan berbagai macam profesi dalam bahasa Inggris untuk TK Pertiwi Bulusan Klaten.

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Hanya membahas tentang pengenalan profesi secara umum dan terjemahan nama profesi dalam bahasa Inggris nya saja.
2. Media pembelajaran ini di tujukan untuk murid TK besar, di TK Pertiwi Bulusan Klaten.

3. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis desktop.
4. Perangkat lunak yang digunakan:
  - a. Adobe Photoshop CS3
  - b. Macromedia Director MX 2004
  - c. Audacity
5. Tidak membahas *software* lain meskipun pada kenyataannya penulis menggunakan *software* lain.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (S1) pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis pada saat perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran pengenalan berbagai macam profesi dalam bahasa inggris dalam format Multimedia.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis :

Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan di perkuliahan.

2. Bagi Guru:

Dapat mempermudah dalam penyampaian informasi kepada murid - murid TK Pertiwi Bulusan Klaten tentang pengenalan berbagai macam profesi dalam bahasa inggris.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu:

##### **1. Metode Observasi**

Penulis menggunakan metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap objek yang di teliti untuk memperoleh data-data yang di perlukan penulis untuk menulis penelitian ini.

##### **2. Metode Wawancara**

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak TK Pertiwi Bulusan Klaten.

##### **3. Metode Kepustakaan**

Metode kepustakaan merupakan salah satu metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **1.7. Sistematika Penelltian**

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan di jelaskan dan di uraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan di gunakan dalam penyusunan Media pembelajaran.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.