

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi peran sebuah komputer itu sendiri. Pada awalnya penggunaan komputer hanya difokuskan pada proses pengolahan data, namun seiring dengan kemajuan teknologi saat ini penggunaan komputer tidak hanya terfokus pada pengolahan data saja, tetapi juga dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan.

Tk Pamardiswi terletak di daerah tegalkopen banguntapan bantul Yogyakarta yang berdiri sejak tahun 1975 yang terdiri dari 50 peserta didik, 6 guru dan 3 kelas untuk ruang belajar serta masjid. Banyak berbagai pelajaran yang diajarkan di TK ini, yaitu tentang lingkungan, diri sendiri, binatang, air api dan udara.

Cara mengajar di TK ini masih menggunakan buku sebagai acuan untuk belajar, dengan menggunakan buku para murid belum terlalu maksimal dalam belajar dikarenakan terdapat kejenuhan yang terjadi ketika sedang belajar, khususnya mengenai binatang. Karena tanpa menggunakan alat peraga proses belajar mengajar kurang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas akan dibangun suatu Media Pembelajaran CD Interaktif sebagai media Pembelajaran Bagi anak-anak TK sebagai berikut :

“Bagaimana merancang aplikasiberbasis multimedia secara jelas, lengkap dan interaktif dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak TK?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini hanya membuat sistem aplikasi yang mencakup pada sistem pembelajaran mengenai jenis-jenis binatang, adapun rincian batasan sebagai berikut :

1. Cd interaktif ini hanya menampilkan beberapa metamorfosis hewan yang ada dilingkungan sekitar pada umumnya.
2. Hewan bermetamorfosis sempurna.
3. Menggunakan aplikasi Macromedia DirectorMX.
4. Hanya beberapa hewan saja yang dijadikan objek penelitianseperti :ayam, kucing, katak, kupu-kupu, kadal, angsa, cicak, buaya, kucing dan kelinci.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk :

1. Memudahkan bagi anak-anak TK dalam belajar metamorfosis pada hewan.
2. Mengenalkan anak-anak pada hewan.
3. Membantu anak-anak dalam belajar.
4. Menambah pengetahuan anak-anak tentang hewan.

5. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang strata satu di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
6. Untuk membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran anak-anak TK khususnya TK PAMARDISIWI Tegalkopen Banguntapan Bantul.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi Sekolah TK antara lain :

1. Memudahkan pengajar menyampaikan pelajaran binatang kepada murid TK PAMARDISIWI Tegalkopen Banguntapan Bantul.
2. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan atau tidak monoton.
3. Melalui alat bantu pengajar menjelaskan konsep/tema pelajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit melalui contoh model.
4. Segala indra dapat diaktifkan dan turut berdialog/berproses.
5. Lebih efektif dan efisien karena dengan bantuan alat peraga berupa CD Interaktif murid-murid lebih mudah memahami penjelasan guru.
6. Lebih menarik minat dan kesenangan Murid serta memberikan variasi cara belajar Murid.
7. Membantu mendekatkan dunia teori dengan realita yang sesungguhnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, Pengumpulan data harus bersifat benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam

penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengamatan (Observasi)

Penulis mengamati secara langsung kondisi sekolah TK Pamardisiwi di Tegalkopen Banguntapan Bantul.

Hasil dari observasi yang saya lakukan mendapatkan data yang berupa :

1. Data Siswa.
2. Data Kegiatan.
3. Data Sekolah.

1.6.2 Metode Wawancara (Interview)

Penulis memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan CD interaktif. Data yang saya dapatkan dari Bapak M. Suyanto (Pakar Multimedia) Terdapat 3 Tahapan Menggunakan CD Interaktif yaitu : 1. Tahap persiapan, 2 Tahap pelaksanaan, 3. Tahap tidak lanjut.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka dikemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dengan pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar

belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian multimedia, struktur aplikasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, pengertian multimedia interaktif, tahapan menggunakan CD Interaktif, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai definisi analisis sistem, analisis pieces, analisis kebutuhan sistem multimedia, studi kelayakan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, dan merancang grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem, pembuatan background, pembuatan button, pembahasan, pembuatan Suara, pengetesan sistem, membuat file EXE, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

