

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beragam cara dilakukan pembimbing untuk memudahkan anak-anak memahami lingkungannya, salah satunya mengenalkan obyek secara langsung dengan cara visualisasi atau dalam wujud secara lisan, namun hal tersebut justru akan sulit karena membutuhkan daya konsentrasi. Multimedia pembelajaran yang berbasis interaktif ini bisa menjadi solusi mudah untuk meningkatkan tumbuh kembang anak terutama dalam memahami lingkungannya. Karena di dalamnya terdapat beragam tampilan yang akan membuat anak-anak mudah mengerti dan semangat dalam belajar.

PAUD Mutiara Hati sebagai suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang. Bidang pendidikan dan penggalian potensi yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena menggunakan cara-cara manual, menarik penulis untuk meneliti dan mengembangkan sistem multimedia pembelajaran dan permainan berbasis interaktif guna memudahkan murid dalam proses pembelajaran. Masalah yang sering muncul adalah pengembangan pendidikan seni kreatifitas anak dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar. Pengajaran yang manual menyebabkan anak kurang semangat dalam belajar dan susah memahami yang diajarkan. Misalnya jika anak lupa dengan pelajaran yang diajarkan dan anak tersebut malu untuk bertanya maka anak tersebut akan kesulitan untuk mengejar pelajaran yang sudah diajarkan, umumnya anak-anak

senang dengan metode pembelajaran disertai hiburan, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya dibidang seni kreatifitas dan pemahaman lingkungan. Karena kepedulian dan seni adalah nilai yang sangat tinggi jika bisa diterapkan dalam sebuah lingkungan masyarakat. Dari latar belakang tersebut di atas, maka disusunlah skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran dan Game Interaktif Pada PAUD Mutiara Hati Tentang Pengenalan Binatang Secara Umum”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari seluruh masalah yang ada maka diambil kesimpulan, “ bagaimana membuat game interaktif dan pembelajaran tentang pengenalan binatang secara umum”.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat pemanfaatan teknologi multimedia cakupannya luas sesuai fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada Perancangan Media Pembelajaran dan Game Interaktif Pada PAUD Mutiara Hati Tentang Pengenalan Dunia Binatang Secara Umum yang digunakan adalah gambar, foto, animasi dua dimensi, suara, dan teks. Perancangan aplikasi tersebut menggunakan beberapa software yaitu *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Flash CS3*, dan software pendukung lainnya. Dan Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna berumur antara 5 – 6 tahun terutama peserta didik PAUD Mutiara Hati selaku objek dari skripsi ini.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem pengajaran yang lama dengan sistem baru berbasis multimedia interaktif dengan tujuan membantu anak dalam proses pembelajaran serta menutupi kekurangan yang ada pada sistem yang lama.

Adapun diadakannya penelitian tersebut dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

1. Membangun dan menghasilkan aplikasi sistem informasi multimedia interaktif untuk membantu proses pembelajaran dan pengajaran pada PAUD Mutiara Hati.
2. Mengetahui bagaimana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan untuk diaplikasikan dalam dunia kerja yang nyata apakah sesuai dengan teori sehingga menemukan pemecahannya.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM YOGYAKARTA".
4. Sistem yang baru akan sangat bermanfaat bagi PAUD Mutiara Hati.
5. Membantu proses pembelajaran dan cepat untuk dimengerti.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Penulis

1. Menambah wawasan serta nyata dari apa yang telah diteliti dilapangan, khususnya tentang sistem informasi.
2. Memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b. Manfaat Bagi Akademis

1. Dapat dijadikan pembanding atau literature penyusun skripsi dimasa yang akan datang.
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah ilmu pengetahuan.

c. Manfaat Bagi Obyek Penelitian

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem informasi komputerisasi pembelajaran dan permainan berbasis multimedia interaktif.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat (jelas mencerminkan maksudnya), relevan (mempunyai manfaat untuk para pemakai), valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

a. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer penulis dapatkan dari pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian yaitu pada PAUD Mutiara Hati. Sumber data primer antara lain meliputi :

1. Observasi

Observasi yang penulis lakukan meliputi pengamatan dan pencatatan proses pembelajaran pada PAUD Mutiara Hati yang masih dengan metode manual.

2. Wawancara

Pegumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab serta langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terinci yang berhubungan dengan penelitian, antara lain Kepala pengelola PAUD Mutiara Hati dan beberapa murid dan guru.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan literature, meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas, dan sumber-sumber lain yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature dan dokumentasi dari internet, dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis bahas, misalnya data siswa, guru dan karyawan PAUD Mutiara Hati.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dari penelitian ini yang meliputi latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori tersebut diambil dari literature-literatur, dokumentasi, serta informasi-informasi dari berbagai pihak.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tahapan-tahapan perencanaan system komputerisasi dengan menggunakan software multimedia, adobe flash dll.

BAB IV: IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan system, dan pembahasan system serta tampilan system secara umum.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.8 Rencana Kegiatan Penelitian

Untuk memperlancar dan mempermudah dalam penyusunan Skripsi, maka penulis membuat suatu jadwal kegiatan sehingga semua kegiatan bisa terencana dengan baik dan selesai tepat waktu. Adapun rencana kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Oktober-Desember 2012				Januari-Februari 2013				Maret-Mei 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Observasi & Pengumpulan Data	■	■										
2. Persiapan dan pengajuan Proposal			■									
3. Analisis Sistem				■	■	■	■	■				
4. Perancangan Sistem (Design)				■	■	■	■	■				
5. Program							■	■	■	■	■	■
6. Uji Coba Program							■	■	■	■	■	■
7. Pembuatan Laporan											■	■

