

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi membawa perubahan pada berbagai sektor, salah satunya pada sektor pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Multimedia salah satu contohnya mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan atraktif. Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Dengan visualisasi yang bersifat interaktif, akan membantu anak belajar dan si anak dapat memahami dengan cepat, karena si anak akan dituntut untuk memberi informasi.

Taman Kanak - kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (kisaran umur 5-6 tahun) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK fokus pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuannya agar meningkatkan daya cipta anak - anak memacu untuk belajar mengenal bermacam - macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, alam, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni, budaya, dan kemandirian. Semua ini dirancang sebagai upaya untuk menumbuh kembangkan daya pikir dan peran anak dalam kehidupannya.

GO GREEN dalam beberapa tahun belakangan ini perbincangan tentang isu "Pemanasan Global" bukan lagi monopoli para aktivis lingkungan, para kepala

pemerintahan di berbagai negara, tapi juga sudah menjadi perbincangan yang hangat di kalangan masyarakat awam. Istilah-istilah dan kalimat "Pemanasan Global" tampaknya juga sudah mulai akrab ditelinga kita dan hampir tiap hari bisa kita temukan baik di koran, majalah, TV, internet, poster, spanduk maupun di tempat-tempat umum lainnya seperti di mall, pasar, terminal, tempat rekreasi, kantor, sekolah.

GO GREEN disini membahas dimana bumi semakin kian memanas dan mencairnya gunung es di kutub utara dan selatan. Di media pembelajaran ini anak-anak usia dini akan lebih mengerti dan menghayati untuk lebih merawat bumi kita untuk hijau kembali. Serta melalui media pembelajaran inilah anak bisa belajar dengan aktif, karena anak akan dituntut untuk memberikan jawaban yang tepat. Dengan visualisasi yang bersifat interaktif, akan membantu anak belajar dan memahami pengenalan tentang GO GREEN lebih cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah bagaimana membuat media pembelajaran dengan game edukasi pengenalan tentang GO GREEN sebagai media belajar interaktif anak.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penyusunan skripsi media pembelajaran dengan game edukasi pengenalan tentang GO GREEN antara lain:

1. Pembuatan media pembelajaran pengenalan tentang GO GREEN untuk anak usia dini.

2. Pembelajaran pada aplikasi dirancang untuk anak usia 3-5 tahun level pendidikan Taman Kanak - Kanak.
3. Pembelajaran pada aplikasi ini menekankan pada pengenalan seputar go green beserta permainannya meliputi : game memisahkan tempat sampah organik dan anorganik dan game permainan hemat listrik.
4. Software utama maupun software pendukung yang digunakan adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, Goldwave.
5. Pembuatan media pembelajaran yang berupa CD baik untuk siswa, orang tua siswa dan guru sebagai pelengkap bahan ajar di rumah maupun di sekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pembuatan media pembelajaran dengan game edukasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun Media Pembelajaran dengan Game Edukasi Pengenalan Tentang GO GREEN sebagai media peningkatan pengetahuan dan daya serap anak, yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di TK Islam Terpadu BIAS Cab. Magelang, ataupun bagi anak yang ingin menggunakan aplikasi ini.
2. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika (TI) STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan media pembelajaran dengan game edukasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberi pemahaman kepada anak-anak usia dini khususnya TK Islam Terpadu BIAS bagaimana cara agar lebih menyayangi bumi.
2. Dengan merancang dan membuat media pembelajaran dengan game edukasi ini memudahkan guru atau pendidikan mengevaluasi kemampuan anak dalam memahami atau menyerap materi.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam skripsi ini antara lain :

1. Pengumpulan Data (Studi Pustaka)

Studi Pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan perangkat lunak.

2. Pengujian dan Analisis

Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil - hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak meliputi perancangan arsitektur.

4. Implementasi

Digunakan untuk menjelaskan langkah - langkah yang dilakukan pada saat pembuatan perangkat lunak dan uji coba program.

5. Pemeliharaan

Digunakan untuk menentukan pemeliharaan dan pengembangan selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing - masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah - langkah pengembangan sistem multimedia, prinsip dasar menulis naskah multimedia dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem.

4. BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang pembahasan dan implementasi pembuatan *software* berdasarkan hasil analisis dan perancangan serta menampilkan interface *software* dan modul program.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran - saran untuk pengembangan lebih lanjut.

