

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi multimedia merupakan salah satu bukti keunggulan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun. Seiring dengan perkembangannya, teknologi diciptakan untuk meringankan beban manusia dalam kegiatannya sehari-hari yang berdaya guna, tepat guna, serta sebagai media pelengkap dalam dunia pendidikan yang pada jaman sekarang ini guna meningkatkan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara tepat dan secepat mungkin merupakan fenomena tersendiri yang harus diperhatikan dalam membangun strategi perubahan dalam dunia pendidikan maupun informasi.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintahan, swasta, maupun kalangan masyarakat umum. Perkembangan multimedia yang meningkat tajam, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan informasi menjadi lebih indah, hidup, dan bermanfaat bagi para pengguna aplikasi tersebut. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh suatu lembaga ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya didalam suatu media seperti compact disk (CD). Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, suara, animasi ataupun

video. Teknologi multimedia mampu menjawab tantangan jaman dengan aplikasi yang dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik, atraktif dan interaktif sehingga informasi yang disajikan mudah di ingat dan tepat sasaran.

Dalam penyampaian informasi baik informasi dalam pembelajaran maupun pengenalan lembaga pada masyarakat masih menggunakan media konvensional dan buku panduan, yang relatif kurang dimengerti dan dipahami oleh para siswa sebagai sarana pembelajaran. Maka multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menampilkan informasi yang sangat dibutuhkan oleh para siswa.

Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **MEMBUAT ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BENTUK CD PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DI ROUDLATUL ATHFAL Kabupaten PATI**. Disini penulis membuat animasi dengan plot cerita yang cocok untuk anak-anak. Menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, Adobe Premiere pro CS3 untuk proses pembuatan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Penyusunan rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu Bagaimana membuat animasi berbasis multimedia dalam bentuk CD pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa?

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang:

1. Metode pembelajaran bahasa inggris menggunakan CD pembelajaran ini tidak sepenuhnya menggantikan sistem pembelajaran konvensional tetapi sebagai penunjang dan pelengkap dari metode pembelajaran konvensional agar siswa lebih mudah mengerti materi yang disampaikan.
2. Materi pada metode pembelajaran ini mempelajari tentang bahasa inggris untuk tingkat taman kanak-kanak.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Diajukan guna melengkapi persyaratan kelulusan jenjang strata 1 teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengembangkan dan menerapkan ilmu teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata dan dapat dipergunakan oleh khalayak umum.
3. Mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi dan memberikan ide-ide baru dalam bersaing di era globalisasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan animasi berbasis multimedia dalam bentuk CD pembelajaran.

2. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data yang diperlukan.

Adapun metode-metode tersebut antara lain:

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran bahasa inggris.

2. Metode Wawancara (Interview)

Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi yaitu kepada guru yang mengajar bahasa inggris dan siswa-siswi TK Roudlotul Atfal Kabupaten Pati.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait, baik dari buku-buku, internet atau narasumber tulisan lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada siswa-siswi TK yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan perancangan aplikasi secara rinci mengenai perancangan sistem multimedia dan implementasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil analisis dan perancangan CD pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan CD pembelajaran

LAMPIRAN

