

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sistem informasi berbasis komputer kini menjadi suatu hal yang primer bagi pemenuhan kebutuhan informasi. Banyak bidang yang telah memanfaatkan sistem informasi berbasis komputer sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran. Mulai dari kalangan usia dini sampai dengan kalangan pendidikan memanfaatkan komputer sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan.

Perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah di bidang teknologi sistem informasi. Penggunaan komputer sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan di bidang teknologi sistem informasi kian marak dan berkembang di segala bidang. Komputer dirasa memiliki banyak keunggulan, alasannya komputer dapat didesain sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan user (pemakai) nya.

Kemudahan aplikasi multimedia interaktif komputer yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran manusia. Multimedia pembelajaran berbasis interaktif yang semakin banyak dan

berkembang saat ini memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi berbasis interaktif. Multimedia pembelajaran dan permainan berbasis interaktif merupakan cara yang saat ini berkembang dengan pesat. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan di berbagai tempat untuk perkembangan pembelajaran. Selain itu, multimedia yang dikembangkan dengan pilihan sesuai kebutuhan user menjadikannya lebih menarik karena bersifat *user-friendly* dan inovatif.

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 Balqis sebagai suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang. Bidang pendidikan dan penggalan 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.

Masalahan yang sering muncul adalah pengembangan pendidikan seni

keaktifitas 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 Permainan Interaktif Pada PAUD Balqis Muntlan Tentang Bahaya Membuang Sampah Sembarangan".

1.2. Perumusan Masalah

Dari seluruh masalah yang ada maka diambil kesimpulan : " bagaimana membuat media interaktif pembelajaran tentang bahaya membuang sampah sembarangan".

1.3. Batasan Masalah

Mengingat pemanfaatan teknologi multimedia cakupannya luas sesuai fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada perancangan aplikasi multimedia interaktif pengenalan sampah pada PAUD Balqis Muntlan. Multimedia yang digunakan adalah gambar, foto, animasi dua dimensi, video, teks, suara.

- Perancangan aplikasi tersebut menggunakan beberapa software yaitu *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Flash CS3*, dan software pendukung lainnya.

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 Balqis Muntilan.
2. Mengetahui bagaimana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan untuk diaplikasikan dalam dunia kerja yang nyata apakah sesuai dengan teorinya sehingga menemukan pemecahannya.
3. Sebagai syarat kelulusan Jenjang Sarjana jurusan Sistem Informasi pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Sistem yang baru akan sangat bermanfaat bagi PAUD Balqis.
5. Membantu proses pembelajaran dan cepat untuk dimengerti.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini, dapat dibagi menjadi berikut

a. Manfaat Bagi Penulis

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

b. Manfaat Bagi Akademis

1. Dapat dijadikan pembandingan atau literatur penyusunan 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), dan 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 Balqis Muntilan. Sumber data primer antara lain meliputi :

1. Observasi

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

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terinci yang berhubungan dengan penelitian, antara lain Kepala sekolah PAUD Balqis Muntilan dan beberapa murid dan guru.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur, 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 literatur dan dokumentasi dari internet, dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis bahas, misalnya data siswa, guru dan karyawan PAUD Balqis Muntilan.

1.6.2 Tahap Perancangan Sistem

1. Planning / Perencanaan

Untuk menghasilkan perangkat lunak (software) yang berkualitas perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan melakukan studi kelayakan.

2. Analisis

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah upaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

3. Desain

Desain sistem menguraikan layar layout, aturan pembelajaran, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.

4. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahap ini menghasilkan

suatu perangkat lunak (software).

5. Testing / Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun.

Hal ini dilakukan untuk memastikan kehandalan software.

6. Pemasangan / *Installation*

Tahap ini merupakan puncak dari tahap pengembangan, di mana software dipasang / dijalankan pada proses pembelajaran.

7. Pemeliharaan / *Maintenance*

Pemeliharaan merupakan tahap penting. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki sistem yang telah dibangun. Selain itu tahapan ini juga untuk penambahan dan perubahan sistem.

1.7. Sistematika Penulisan

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

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan

dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori- teori tersebut diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi-informasi dari berbagai pihak.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tahapan-tahapan perencanaan sistem komputerisasi dengan menggunakan Software multimedia seperti, adobe flash , adobe audition,dll.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem, dan pembahasan sistem serta tampilan sistem secara umum.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini berisi 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 :

