

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi ini terjadi berbagai perubahan dalam berbagai bidang kehidupan tidak lepas dari perubahan dan perkembangan tetapi juga berimbas pada perkembangan metode pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan suatu sistem pendidikan.

Di mana sebuah metode pembelajaran ini mempunyai peranan yang sangat penting. Adapun metode pembelajaran yang sama di rasakan khususnya pada daya tangkap anak-anak agar lebih cepat untuk di pahami bilamana penyajiannya dibuat lebih menarik. Di lingkungan taman kanak-kanak atau pra-sekolah dirasa kurang efektif, efisien, dan kurang dimengerti dalam metode pembelajaran. Untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik. Di sini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang di sampaikan, serta untuk mengenalkan Metode Pengenalan Dan Pembelajaran Pakaian Adat Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia ini berupa CD Interaktif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan informasi supaya menarik, Tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga. Penggunaan PC Multimedia yang bertujuan untuk membantu *user* ( pemakai ) dalam menyelesaikan masalah.

Dengan asumsi ini maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian yang menarik, yang ditujukan untuk anak-anak.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempromosikan agar metode pembelajaran yang dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih difokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Mengenai informasi Pakaian Adat Kebudayaan Indonesia.
2. Software yang digunakan :
  - a. Macromedia Director MX 2004
  - b. Adobe Photoshop CS2
  - c. Adobe Audition 2.0
  - d. CorelDraw X3

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan CD Interaktif untuk pembelajaran pengetahuan mengenai Pakaian Adat Indonesia bagi taman kanak-kanak dan pra-sekolah.
2. Untuk memberikan pengetahuan sejak dini tentang Pakaian Adat Indonesia, supaya anak-anak bisa mengetahui Pakaian Adat Indonesia.
3. Untuk mengetahui syarat kelulusan program Diploma Tiga Jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
5. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Pendidikan.
  - a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
  - b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

## 2. Bagi Taman Kanak-kanak

- a. Memberi kemudahan bagi anak-anak untuk memahami segala materi yang akan disampaikan.
- b. Memberi kemudahan pada pengajar untuk menyampaikan pengetahuan yang akan disampaikan.

## 3. Bagi Mahasiswa.

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tak langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis dengan menggunakan aplikasi multimedia.

## 4. Bagi Akademik.

Di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam menyampaikan informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh obyektif sebagai sumber dalam menyusun Tugas Akhir ini maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan proses belajar mengajar di dalam kanak-kanak.

## 2. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan dan menyusun laporan

## 3. Metode Interview

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu pada salah seorang tenaga pengajar di Taman Kanak-kanak.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam Penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sistematika penulis dibawah ini :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan sebagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulis.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar

multimedia, perkembangan aplikasi multimedia yang akan penulis rancang serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang perancangan membuat program yang diberikan uraian tentang rancangan form aplikasi dan komponen-komponen yang digunakan.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan bagaimana pengimplementasikan program yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat pada pembuatan aplikasi ini.