

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Taman Kanak Kanak adalah suatu hal dasar yang harus anak terima sebelum mereka ke jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan pada anak usia dini, sangat berpengaruh pada kegiatan belajar dari orang tua atau guru dan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya, Taman Kanak Kanak itu memiliki moto belajar sambil bermain agar anak tidak merasa jenuh dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

TK Santa Maria Fatima merupakan salah satu sekolah yang memiliki sistem belajar mengajar sesuai dengan peraturan pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan. Dalam memberikan materi pada anak didik khususnya anak – anak TK Santa Maria yang berusia 3 – 4 Tahun. Anak didik diusia tersebut dihadapkan dengan permasalahan yang rumit. Anak masih sangat ingin bermain dibandingkan dengan belajar, susah untuk mengenal hewan dan tumbuhan serta pemahaman dalam Bahasa Inggris.

Dengan berkembangnya teknologi, media interaktif sebagai media edukasi bisa menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah di Sekolah tersebut. Media interaktif bisa menjadikan informasi bagi anak Taman Kanak Kanak sekaligus guru, lewat adanya media interaktif anak dapat mengenal sekaligus memahami materi yang ingin jelaskan oleh guru. Dan dengan adanya media interaktif para guru dapat membuat bahan materi pembelajaran anak secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana memanfaatkan media interaksi sebagai media edukasi pengenalan hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris pada anak 3 – 4 Tahun di TK Santa Maria Fatima?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada desktop dengan *system* operasi minimal *Windows 7*.

2. Penelitian ditujukan pada TK Santa Maria Fatima.
3. Aplikasi hanya ditujukan pada umur 3 – 4 Tahun.
4. Pembuatan asset menggunakan *software Adobe Illustrator 2018*.
5. Pembuatan aplikasi menggunakan *software Adobe Animate 2018*.
6. Media interaktif dibangun dengan resolusi 1280 x 720px, dan hanya mendukung tampilan *landscape*.
7. Materi pengenalan Bahasa Inggris pada hewan dan tumbuhan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penilitan ini dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan secara general tentang nama serta pembacaan nama hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris.
2. Penelitian ini bermaksud untuk menguji metode dan Teknik agar mencapai suatu tujuan.

Tujuan dari penilitan ini dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan Bahasa Inggris yang dapat digunakan tanpa internet.
2. Membantu TK Santa Maria Fatima dalam hal pengenalan Bahasa Inggris untuk murid yang berumur 3 – 4 Tahun.
3. Menyelesaikan permasalahan mengenai kurang pahamiannya murid TK Santa Maria Fatima tentang Bahasa Inggris akibat tidak adanya tidak adanya pelajaran tersebut.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Guru TK Santa Maria Fatima, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

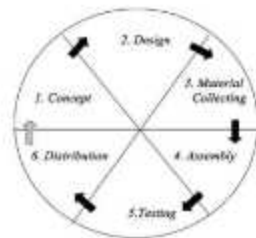
Seperti yang dijelaskan pada latar belakang pembuatan aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa Inggris ini, masalah yang harus diselesaikan dengan aplikasi multimedia yang akan dibuat adalah bagaimana cara mempermudah pengajar dalam mengilustrasikan materi secara interaktif, dimana siswa dapat melihat secara langsung visualisasi tersebut. Untuk mencari tahu masalah dari media yang digunakan saat ini penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk menganalisisnya yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman), serta adanya analisis kebutuhan *system* seperti Kebutuhan Fungsional, Kebutuhan Non-Fungsional, Kebutuhan *Hardware*, dan *Software*.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan ide atau konsep, perancangan storyboard dan desain interface.

1.5.4 Metode Pengembangan

Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap konsep memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan memodifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 1. [1]



Gambar 1. 1 Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* adalah metode yang dilakukan untuk menguji hasil dan fungsionalitas dari hasil penelitian yang dilakukan. Metode *testing* yang digunakan adalah *Black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan aplikasi multimedia interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pembuatan asset, proses editing, compositing, rendering, testing, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

