

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.

Dalam hal ini Metode Pembelajaran Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia di maksudkan agar anak – anak di usia dini dapat mengenal bahwa senjata tradisional di Indonesia bermacam – macam, dimana sebagai generasi penerus bangsa kita wajib mempertahankan hak milik bangsa Indonesia dan ini juga merupakan gambaran terhadap diri kita bahwa kita cinta tanah air Indonesia. Senjata tradisional di Indonesia bermacam – macam bentuk yang

sebagian besar merupakan benda tajam dan tidak memungkinkan pengajar bila memperlihatkan Senjata Tradisional Indonesia secara langsung kepada anak – anak di karenakan hal tersebut cukup berbahaya untuk keselamatan anak - anak. Untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik dan pengajar tidak perlu memperlihatkan Senjata Tradisional Indonesia secara langsung kepada anak - anak. Di sini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang di sampaikan, serta untuk memperkenalkan Metode Pembelajaran Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak – kanak 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 :

- Bagaimana membuat dan menyampaikan informasi mengenai Senjata Tradisional Indonesia dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif yang berkualitas dengan penyajian yang menarik, yang di tujukan untuk Taman Kanak – kanak Harapan Gorongan Condongcatur.

1.3 Batasan Masalah

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

- Mengenai informasi Senjata Tradisional Indonesia.
- Software yang digunakan :

CorelDraw X3

Adobe Photoshop CS2

Adobe Audition 2.0

Macromedia Director MX 2004

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk menghasilkan CD Interaktif untuk pembelajaran pengetahuan mengenai Senjata Tradisional Indonesia bagi Taman Kanak-kanak Harapan Gorongan Condongcatur.
- Untuk memberikan pengetahuan sejak dini tentang Senjata Tradisional Indonesia, supaya anak-anak bisa mengetahui Senjata Tradisional Indonesia.
- Untuk mengetahui syarat kelulusan program Strata Satu Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.

- Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagian 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 Taman Kanak - kanak Harapan Gorongan Condongcatur.

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 Gorongan Condongcatur.

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

Tinjauan umum tentang Taman Kanak - kanak Harapan Gorongan Condongcatur dan menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku – buku yang di gunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.

