

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.

Multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu : suara, gambar, dan teks dengan memanfaatkan computer untuk membuat dan menghubungkan antara teks, audio dan gambar. Menggabungkan link dan tool yang menghubungkan user untuk menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung.¹

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 bila mana penyajiannya dibuat lebih menarik. Di lingkungan taman kanak-kanak atau pra-sekolah dirasa kurang efektif, efisien, dan kurang dimengerti dalam metode pembelajaran.

¹ Raymond Mclood, Jr. Sistem Informasi Manajemen, Jilid II, PT. Prenhalindo , Jakarta , 1996, Halaman 135

Dalam hal ini Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan dimaksudkan agar anak – anak di usia dini dapat mengenal isi-isi yang terdapat dalam sudut-sudut diatas dan mempelajarinya dengan mudah. Untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik dan pengajar tidak perlu memperlihatkan isi-isi yang ada didalam sudut-sudut diatas 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 Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan 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 Dengan asumsi ini maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat dan menyampaikan informasi mengenai Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif yang berkualitas dengan penyajian yang menarik, yang di tujukan untuk RA Mashithoh Bleberan II.

1.3 Batasan Masalah

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

- Mengenai Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan
- 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 Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan RA Masyithoh Bleberan II.
- Untuk memberikan pengetahuan sejak dini tentang Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan, supaya anak-anak bisa mengetahui dan mengerti apa isi di dalam sudut-sudut tersebut.
- 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 RA Masyithoh Bleberan II.
 - 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 RA Masyithoh Bleberan II.

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 RA Masyithoh Bleberan II.

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 RA Masyithoh Bleberan II dan menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN 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 akhir yang dibuat pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

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