

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Akhir – akhir ini ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat, seiring dengan berkembangnya teknologi sehingga membuat manusia mau tidak mau harus mengikuti perkembangan teknologi agar dapat menjalani kehidupan dengan baik. Perkembangan teknologi tanpa dirasa sudah merambah diberbagai bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan baik formal maupun non formal.

Metode pembelajaran lama yang selama ini digunakan oleh instansi pendidikan kita dengan metode membaca, menulis dan mendengarkan guru dirasa sudah kurang efektif lagi untuk diterapkan pada anak – anak masa sekarang yang cenderung aktif, penuh keingintahuan dan cepat bosan dengan hal – hal yang menurut anak – anak tidak disukai atau membosankan. Sehingga dengan rasa jenuh tersebut anak – anak tidak lagi bersemangat dalam mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang efektif menghadapi permasalahan tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi menggabungkan audio, visual maupun menggabungkan keduanya dalam satu media yang disebut dengan teknologi multimedia. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Banyak sekali jenis media pembelajaran interaktif yang ditawarkan pada saat ini. Dari jenis *E-book* interaktif, *CD booklet*, *game* dan lain – lain. Jika merujuk pada sasaran atau pasar yang dituju, yaitu anak usia belia khususnya

anak – anak dari TK Khalifah Condong Catur. Maka media pembelajaran dengan berbasis flash merupakan media yang cocok untuk anak – anak. Solusinya agar anak – anak akan lebih bisa menangkap pelajaran yang diberikan dari media interaktif tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud merancang suatu aplikasi media pembelajaran flash dengan mengangkat judul “Merancang Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran “Mengenal 15 Warisan Dunia untuk TK Khalifah Condong Catur”. Tema ini diangkat agar anak mengenal warisan di dunia dari usia dini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat media pembelajaran mengenal 15 warisan dunia berbasis flash untuk tingkat kanak – kanak?

### **1.3 Batasan Masalah**

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah, agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk tingkat kanak – kanak.
2. Batasan ruang lingkup adalah 15 warisan budaya yang ada di dunia sebagai objek tema media pembelajaran ini.

3. Software yang digunakan Adobe Flash, Adobe Soundbooth CS3, Corel Draw X5.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun penulisan melakukan penelitian sebagai berikut :

1. Syarat kelulusan program diploma tiga di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia pendidikan dengan media interaktif saat ini.
3. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penulisan Tugas Akhir.
4. Sebagai dharma Bhakti penulis kepada almamater STMIK AMIKOM
5. Sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak – anak agar dapat mengenal dan mengingat tentang 15 warisan budaya didunia dengan mudah dan menyenangkan.
6. Memperkenalkan warisan budaya yang ada di dunia dari usia dini.

#### 1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Studi Pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku dan browsing internet tentang materi pembuatan media pembelajaran berbasis *flash* ini.

## 2. Wawancara

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada anak – anak khususnya beberapa siswa TK Khalifah.

## 3. Observasi

Penulis mencari data dengan melakukan tinjauan langsung pada objek.

## 4. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar langsung pada objek sebagai bukti observasi tentang media pembelajaran berbasis *flash* ini.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penulisan berisi tentang penjelasan singkat secara berurutan. Adapun sistematikan penulisan yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisi pengantar terhadap masalah – masalah yang akan dibahas seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

### **BAB III : Gambaran Umum**

Bab ini berisi tentang gambaran umum program media pembelajaran interaktif untuk dapat mengetahui beberapa warisan didunia untuk tingkat TK, dan analisis lain yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran ini.

### **BAB IV : Pembahasan**

Bab ini berisi tentang tahapan – tahapan pembuatan media pembelajaran antara lain : desain, perancangan serta testing dan implementasinya.

### **BAB V : Penutup**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan penunjauan selanjutnya serta daftar pustaka.

#### **1.7 Rencana Kegiatan**

Penulis juga mengemukakan jenis – jenis kegiatan yang direncanakan dalam pembuatan tugas ini beserta jadwal dan waktunya, dibuat dalam bentuk table kegiatan.

**Tabel 1 Rencana Kegiatan**

No	Kegiatan	Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■											
2	Perizinan Objek		■	■	■								
3	Pengumpulan Data				■	■	■	■					
4	Desain				■	■	■	■	■	■	■	■	
5	Penyusunan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Testing								■	■	■	■	■