

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan tuntutan untuk kita saat ini, khususnya bagi anak-anak, namun banyak diantaranya yang merasa bosan dengan cara belajar yang didapatkan di sekolah. Sehingga kadang ada yang malas untuk belajar. Dalam penyelenggaraan pendidikan metode pembelajaran ada berbagai metode yang dilakukan oleh para pendidik. Diantaranya adalah metode belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada hakikatnya dua macam metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar anak didik.

Umumnya dalam proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para pendidik memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah ketrampilan dan kemampuan. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media belajar yang menggunakan komputer. Aplikasi multimedia ini dirancang khusus untuk tujuan pengajaran, namun penyajiannya menggunakan unsur hiburan dan

permainan sehingga belajar akan sangat menyenangkan. Dengan kemasan menghibur maka anak merasa senang berada didepan komputer.

Berdasarkan dengan hal yang diuraikan diatas maka penulis ingin membuat aplikasi multimedia dengan judul “Analisis dan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bermain Bersama Vilda”. Aplikasi ini nantinya akan dapat membantu anak dalam belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara menganalisis dan membuat Multimedia Pembelajaran Bermain Bersama Vilda?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dan agar penelitian ini fokus, maka permasalahannya dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi tidak terhubung dengan basis data, tetapi soal yang ditampilkan bersifat *random*.
2. Materi multimedia interaktif ini terdiri dari :
 - a. Origami
 - b. Tebak-tebakan
 - c. Mewarnai gambar
3. Tahap-tahap penelitian yang dilakukan hanya sampai testing.
4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Adobe flash CS3

- b. CorelDraw
- c. Action Script 2.0
- d. Adobe photoshop CS3

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan membuat aplikasi Multimedia interaktif sebagai media belajar untuk usia kanak-kanak.
2. Memenuhi kelengkapan kurikulum serta syarat kelulusan program studi stasa-1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media belajar untuk usia kanak-kanak, karena aplikasi ini mencakup permainan agar tidak merasa bosan belajar didepan komputer.
2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan dibutuhkan di lapangan kerja.

1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah:

1. Metode kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan melalui literatur dan arsip yang sudah ada, yang berhubungan dengan data-data yang dibutuhkan.

2. Metode download data

Metode ini dilakukan dengan mendownload tutorial-tutorial yang diperoleh dari website maupun dari media lain untuk menjadi referensi tambahan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang konsep dasar multimedia, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail juga perangkat-perangkat lunak grafis yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang teknik analisis dan desain yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang pembuatan multimedia Pembelajaran Bermain Bersama Vilda dengan aplikasi yang digunakan, serta pembahasan tentang Pembelajaran Bermain Bersama Vilda yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang akan berguna dimasa yang akan datang.

1.8. Rencana Kegiatan

Secara garis besar rencana dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rencana kegiatan

Rencana kegiatan	Desember				Jan-Feb				Maret				April-Mei			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pengumpulan Data	■	■	■	■												
Pembuatan Program					■	■	■	■								
Pengujian Program									■	■	■	■				
Pembuatan Laporan													■	■	■	■