

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Era globalisasi dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Perkembangan ini terus terjadi disetiap bidang kehidupan manusia. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam suatu aplikasi. Perkembangan aplikasi ini terjadi juga terhadap metode pembelajaran pada suatu sistem pendidikan.

Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi adalah Multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran yang baik adalah yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengajar maupun yang diajarkan. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila penyajiannya dibuat lebih menarik. Karena dalam Aplikasi ini menggunakan animasi gambar dan lirik sehingga menarik digunakan dan diikuti pada anak-anak usia belajar dan bermain. Diharapkan dengan adanya program ini anak-anak mudah untuk belajar dan mengenal budaya, khususnya lagu-lagu daerah. Maka judul skripsi ini adalah

## **“Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Memperkenalkan Lagu-Lagu Daerah Nasional untuk Anak”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “ Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang baik dan menarik untuk mempermudah suatu metode pembelajaran pada usia dini melalui media animasi, sehingga penyampaian media ini lebih diminati oleh anak-anak seusia Playgroup dan Taman Kanak-Kanak, agar dapat belajar dengan mudah tapi juga sangat menyenangkan dibandingkan secara lisan ( tanpa media animasi ). ”

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar metode pembelajaran ini menjadi tepat sasaran dalam pelaksanaannya maka perancangan aplikasi ini lebih difokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara audio dan visual dalam membuat videoklip serta persiapan membuat teks sebagai lirik.
2. Digunakan mulai dari usia anak-anak 3 - 6 tahun pada Playgroup atau TK.
3. Aplikasi Multimedia Interaktif ini hanya menyajikan 8(delapan) lagu daerah yang bersifat Nasional.

4. Aplikasi Multimedia Interaktif dikemas dalam bentuk CD dan pengguna dapat menjalankan aplikasi secara langsung karena tidak melalui proses penginstallan.
5. Aplikasi lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Audition 2.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi mempermudah anak-anak untuk mengenal Lagu-Lagu Daerah Nasional.
3. Mempermudah pembelajaran anak dalam pengenalan lagu-lagu daerah Nasional.
4. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang berhubungan dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
2. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.
3. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

##### **2. Kepustakaan**

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan penelitian ini penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa Bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

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

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, merancang metode pembelajaran dan menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

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

Menerangkan tentang landasan teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar Multimedia, Perkembangan aplikasi sistem multimedia serta perangkat lunak yang digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi.

##### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

#### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem**

Bab ini akan menjabarkan langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software yang mendukung.

#### **BAB V Penutup**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

#### **Daftar Pustaka**

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil baik dari buku, maupun dari data internet.