

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi peran sebuah komputer itu sendiri. Pada awalnya penggunaan komputer hanya difokuskan pada proses pengolahan data, namun seiring dengan kemajuan teknologi saat ini penggunaan komputer tidak hanya terfokus pada pengolahan data saja, tetapi juga dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai digunakan di sekolah sekolah termasuk di TK (Taman Kanak-Kanak). Sebagaimana seorang pengajar di suatu sekolah, komputer dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan alat uji sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Pemberian materi bahasa pada sekolah TK sejauh ini hanyalah pada pengenalan bahasa Indonesia saja, padahal untuk mampu bersaing di kaneah globalisasi penguasaan bahasa internasional (*asing*) adalah hal yang sangat penting. Pembekalan sejak usia dini sangat penting supaya anak-anak menjadi terbiasa dengan pengenalan dan pemahaman bahkan penggunaan bahasa asing meskipun di lingkup yang sederhana. Selain bahasa Mandarin, bahasa Inggris dan bahasa Arab adalah dua bahasa asing yang banyak digunakan untuk berkomunikasi oleh bangsa-bangsa di dunia berdasarkan jumlah penutur (*native*

*speaker*). ([http://www.ethnologue.com/ethno\\_docs/distribution.asp?by=size](http://www.ethnologue.com/ethno_docs/distribution.asp?by=size)).  
Sehingga penanaman konsep mengenai bahasa Inggris dan bahasa Arab sejak dini akan sangat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri untuk masa depannya.

Komputer yang memiliki kemampuan multimedia mampu menyajikan informasi secara audio visual yang menarik dan interaktif. Belajar dengan media komputer dapat diperkenalkan sejak dini kepada anak, yakni dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan unsur pendidikan (*education*) dengan unsur hiburan (*entertainment*) atau sering dikenal dengan sebutan *edutainment*. Perpaduan tersebut akan melahirkan suasana belajar yang mengasyikkan bagi anak dengan tidak mengurangi nilai pembelajaran materi didalamnya, dengan demikian dengan program aplikasi tersebut dapat merangsang dan menumbuhkembangkan minat, kreatifitas serta imajinasi anak sehingga anak-anak tertarik untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8.0 yang menerapkan konsep belajar sambil bermain. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi, maka materi dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik sekaligus menghibur bagi anak-anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Arab-Inggris-Indonesia untuk anak-anak berbasis flash

multimedia dengan konsep mendidik dan menghibur bagi anak-anak sehingga mudah digunakan dan dipahami.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam hal ini adalah aplikasi pembelajaran bahasa Arab-Inggris-Indonesia untuk anak-anak dengan usia minimal 4 - 5 tahun. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini juga disesuaikan dengan pemahaman dan perkembangan anak-anak pada usia tersebut.

Aplikasi ini menyampaikan tentang pengenalan huruf latin yaitu dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, pengenalan huruf Arab, pengenalan angka dalam tiga bahasa tersebut, pengenalan tentang bagian tubuh, anggota keluarga, buah-buahan, perkakas rumah (*household*), pengenalan berbagai warna dan tambahan berupa kuis untuk menunjang latihan serta lembar bermain yang berupa lembar mewarnai. Semua materi tersebut ditampilkan dalam tiga bahasa yakni bahasa Arab-Inggris-Indonesia dan dikemas dalam bentuk multimedia flash yang dilengkapi dengan gambar-gambar kartun yang lucu, warna-warni, cerah dan dilengkapi dengan animasi grafis serta alunan musik pengiring yang menambah unsur hiburan dalam aplikasi ini.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah :

- a) Menghasilkan aplikasi kamus pembelajaran 3 bahasa yakni Inggris-Arab – Indonesia untuk anak-anak berbasis multimedia.

- b) Untuk melengkapi syarat kelulusan meraih gelar Sarjana Komputer dari STMIK AMIKOM Yogyakarta,
- c) Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat

Dari penelitian ini dapat diperoleh beberapa manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

#### a) Masyarakat

- Memperkaya sarana belajar untuk mengenal bahasa asing disamping bahasa nasional khususnya bagi anak-anak TK.
- Menarik minat anak-anak TK untuk mempelajari bahasa asing yaitu bahasa Inggris dan bahasa Arab.

#### b) STMIK AMIKOM Yogyakarta

- Adanya penerapan ilmu selama mengikuti perkuliahan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Sebagai persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### c) Mahasiswa

- Menjadi kesempatan mahasiswa untuk dapat menerapkan dan mengembangkan ilmunya dalam pembuatan aplikasi ini.

- Sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan aplikasi serupa di masa yang akan datang

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

### 1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Pada penelitian ini observasi dilakukan pada sebuah Taman Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tunas Bangsa Nguter, Sukoharjo.

### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penyusunan skripsi ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, mencari buku-buku yang membahas multimedia, serta buku-buku tentang Macromedia Flash. Sedangkan untuk materi kontennya penulis menggunakan beberapa buku referensi yang diambil dari buku panduan yang diperoleh dari PAUD Tunas Bangsa.

### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa pengajar Taman PAUD Tunas Bangsa Nguter, Sukoharjo.



## 1.7 Sistematika Penulisan

### Bab I Pendahuluan

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

### Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai pengertian multimedia, komponen multimedia, struktur navigasi, langkah pengembangan aplikasi, dan bahasa pemrograman *ActionScript*.

### Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas mengenai analisis aplikasi multimedia, perancangan aplikasi, deskripsi aplikasi, struktur perancangan aplikasi, *flowchart* serta desain aplikasi.

### Bab IV Implementasi dan Pembahasan Aplikasi

Bab ini membahas mengenai pembahasan implementasi dan pembuatan aplikasi, mulai dari pembuatan intro, pembuatan gambar, *recording* suara serta mengedit suara.

## Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan, berikut saran-saran yang berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

Lampiran

