

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang dengan cepat dan menghasilkan inovasi baru. Komputer merupakan salah satu teknologi informasi yang telah banyak digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia saat ini.

Alam dan lingkungan dilain sisi secara tidak langsung telah terpengaruh oleh kemajuan teknologi yang diciptakan oleh kita, contohnya: Polusi Udara terjadi akibat dari industrialisasi dan kemajuan teknologi transportasi (mobil) yang kita gunakan. Bahkan peralatan teknologi informasi yang biasa kita gunakan seperti monitor, cartridge dan tinta printer dll mengandung bahan kimia berbahaya dan dapat menjadi limbah bagi alam dan lingkungan bila tidak dikelola dengan tepat.

Melupakan bahwa kita merupakan bagian dari alam dan lingkungan dan mengabaikannya, secara langsung atau tidak langsung akan membuat kita merasakan dampaknya.

Melihat kenyataan tersebut maka pembuatan “Aplikasi Belajar Interaktif Mencintai dan Peduli Alam Serta Lingkungan untuk Anak-anak” dipandang sebagai salah satu pemecahannya. Pembuatan aplikasi ini ditunjukan khususnya bagi anak-anak umur 4-6 tahun untuk mengajarkan kepada anak-anak untuk mencintai alam dan lingkungan sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana mendesain Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia agar anak usia 4-6 tahun dapat tertarik belajar materi mencintai Alam dan Lingkungan dengan cara yang menyenangkan namun tetap berbobot”.

1.3 Batasan Masalah

Penyusunan Laporan tugas akhir ini, agar pembahasannya tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini:

- Pembuatan Aplikasi ini hanya sebagai media pembelajaran bagi anak-anak berusia 4-6 tahun atau siswa TK untuk mempelajari tentang alam dan lingkungan yang dalam penggunaannya tetap memerlukan pendamping seperti pengajar atau orang tua untuk menjelaskan materi-materi tertentu.
- Sebagai pendamping materi pelajaran akademik tentang lingkungan yang diajarkan di TK Tunas Rimba 1 Balapulang.
- Software yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran ini adalah Adobe Audition 2.0, Adobe Photosop CS3, Macromedia Flash MX 2004 yang ketiga elemen software tersebut digabung pada Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama.

1.4 Tujuan Pembuatan

Tujuan yang ingin dicapai adalah membangun dan merancang Aplikasi Pembelajaran Mencintai Alam dan Lingkungan untuk anak-anak dengan memanfaatkan aplikasi multimedia, secara terperinci tujuan dari penelitian ini adalah :

- Menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Mencintai Alam dan Lingkungan untuk anak-anak terutama yang berumur 4-6 tahun agar dapat menumbuhkan kesadaran pada anak pentingnya menjaga alam serta lingkungan.
- Aplikasi interaktif ini dibuat sebagai alternatif dan pendamping bagi para pengajar atau orang tua dalam memberikan pelajaran tentang alam dan lingkungan untuk anak-anak, supaya penyampaian materi lebih menyenangkan.
- Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat berperan penting dalam bidang pendidikan khususnya pada lingkup pendidikan anak usia dini atau Taman Kanak-kanak.

1.5 Manfaat Pembuatan

1.5.1 Bagi Penulis

- Menerakan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang ahli madya STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Memberikan bukti peran serta dalam upaya pengembangan aplikasi multimedia untuk pembelajaran mengenai alam dan lingkungan

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

- Memberikan pengetahuan pentingnya mengajarkan kepada anak-anak tentang alam dan lingkungan sejak dini agar nantinya mereka dapat menghargainya ditengah perkembangan teknologi yang terkadang memberikan dampak negatif pada alam dan lingkungan

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pembuatan tugas akhir ini disusun menerapkan pengumpulan data sebagai berikut.

1.6.1 Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden. Responden adalah Ibu Erna Pelitaningsih yang menjabat sebagai Kepala TK Tunas Rimba 1 Balapulang

1.6.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Observasi dilakukan terhadap siswa TK Tunas Rimba 1 Balapulang dengan mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh siswa

1.6.3 Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti. Literatur-literatur yang digunakan pada penelitian ini beberapa diambil dari perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini Menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. dan tinjauan umum pada objek penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang konsep perancangan Aplikasi Pembelajaran untuk anak-anak umur 4-6 tahun dan akan mendeskripsikan hal-hal apa saja yang terdapat di alam dan lingkungan.

BAB V PENUTUP

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.

