

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini berkembang pesat khususnya teknologi informasi. Perkembangan tersebut sangat terasa dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, agama maupun budaya. Dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan matematika pada anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah TK (Taman Kanak-kanak), perkembangan teknologi informasi ini sangat membantu dalam pembelajaran.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur.¹

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/belajar>

Dari keterangan-keterangan diatas dapat digambarkan sebagai berikut.

Aktivitas belajar akan terjadi pada diri pembelajar apabila terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan sesudah adanya stimulus tersebut. Perubahan perilaku itu menunjukkan bahwa pembelajar telah melakukan aktivitas belajar

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif juga merupakan salah satu alat untuk merangsang individu untuk tertarik dengan belajar, materi – materi pembelajaran yang divisualisasikan melalui multimedia interaktif akan lebih menarik karena pembuatan multimedia interaktif meliputi beberapa penggabungan unsur diantaranya audio, teks, gambar dan animasi. Suatu informasi akan lebih jelas dan membekas apabila informasi tersebut ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis mencoba merumuskan suatu masalah yaitu:

- Bagaimana membuat Multimedia interaktif yang dapat dioperasikan oleh guru dan siswa menggunakan Macromedia Flash Pro cs3?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini terinci sebagai berikut :

- Membuat sistem animasi flash sebagai alat pembelajaran interaktif.

- Mengingat luasnya ilmu matematika penulis hanya membatasi sampai pada Penjumlahan dan Pengurangan.
- Pembelajaran matematika yang dibuat untuk siswa Taman Kanak – Kanak (TK).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan yang ingin diperoleh diantaranya adalah sebagai berikut :

- Menyusun TA (Tugas Akhir) sebagai syarat kelulusan program Diploma Tiga di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Untuk menciptakan media interaktif yang praktis, menarik dan mudah dipelajari.
- Melalui software macromedia Flash Pro cs3 dalam pembuatan multimedia interaktif , pengguna software akan lebih tertarik dalam mempelajari lebih lanjut Macromedia Flash Pro cs3.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pembuatan tugas akhir dengan tema multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

- Agar para pemula lebih mengerti dasar – dasar yang ada pada Macromedia Flash Pro cs3

- Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai tugas akhir dapat menjadi referensi dan ide bagi pembuatan tugas akhir berikutnya untuk dikembangkan.
- Tugas akhir ini dapat menjadi contoh yang efektif dan efisien dalam perkembangan multimedia interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN yang terdiri dari : Uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI : Menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III GAMBARAN UMUM : Menguraikan tentang gambaran objek penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN : Memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V KESIMPULAN yang berisi kesimpulan dan saran.