

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1. Latar Belakang Masalah

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peran penting dalam bidang informasi yang memberikan informasi kemasyarakat maupun dalam bidang ilmu pengetahuan. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menjadi suatu media pembelajaran yang lebih efektif sehingga ilmu atau informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video clip, audio, animasi dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang di tampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi dan ilmu yang di tampilkan lebih menarik.

Oleh karena itu pentingnya multimedia sebagai salah satu usaha yang dilakukan untuk mempermudah dalam bidang pendidikan bagi perusahaan / instansi pendidikan akan sangat membantu dalam usaha menyalurkan ilmu pengetahuan secara rinci dan lebih baik kepada anak didiknya. Dalam memberikan ilmu pengetahuan, dapat dilakukan dalam berbagai bentuk misalnya, melalui Web dan lain-lain. Untuk dapan mengurangi kejenuhan dalam belajar instansi pendidikan biasanya membuat suasana belajar yang lain dari pada biasanya.

Media pembelajaran berupa Website memang sudah di miliki, akan tetapi website di Indonesia memiliki kelemahan pada bandwidth sehingga akan sulit diakses, belum terjangkaunya semua daerah oleh internet, dan minimnya pengetahuan tentang internet pada daerah yang jauh dari perkotaan, akibatnya media pembelajaran akan tidak efektif dan efisien bila menggunakan website.

Aplikasi multimedia komputer dapat juga digunakan sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak usia Taman Sekolah Dasar (SD). Semakin berkualitas Aplikasi dari Media itu, maka semakin anak-anak punya banyak variasi dalam belajar sehingga dalam kegiatan belajar mengajar tidak ada kejenuhan atau bosan. Hal inilah yang melatar belakangi penyusunan untuk membuat sebuah aplikasi multimedia yang membuat sarana pembelajaran. Serta menerapkan judul Tugas Akhir **"CD Interaktif Media Pembelajaran Huruf dan Angka Bahasa Jepang Untuk Anak SD pada SD Muhammadiyah Mutihan"**

## **I.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini ditinjau dari segi desain, animasi dan kualitas informasi yang dihasilkan antara lain sebagai berikut.

- Bagaimana membuat CD Interaktif berbasis multimedia yang nantinya dapat menjadi sesuatu yang mempunyai nilai dan daya tarik bagi masyarakat luas?

### **I.3 Batasan Masalah**

Dalam Tugas akhir ini penulisan memberikan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan Media Pembelajaran Huruf dan Angka Bahasa Jepang Untuk Anak SD pada SD Muhammadiyah Mutihan, yaitu :

- Objek penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Mutihan
- Pembuatan cd Interaktif berupa media pembelajaran huruf dan angka bahasa jepang untuk anak SD

### **I.4 Maksud dan Tujuan penelitian**

#### **I.4.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud diadakannya penelitian ini adlah sebagai berikut:

- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang D III STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **I.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah, sebagai berikut:

##### **I. Internal**

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- Mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh, baik teori maupun praktikum yang didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Mengembangkan kemampuan diri terhadap teknologi informasi terutama yang berbasis multimedia.

## 2. Eksternal

Yang dimaksud external adalah bagi sekolah dasar Muhammadiyah Mutihan

- Sebagai sarana pembelajaran SD Muhammadiyah Mutihan sehingga meningkatkan keunggulan bersaing.
- Memiliki suatu media pembelajaran yang lebih, dinamis, praktis dan menarik yaitu berupa cd interaktif dalam hal ini belajar huruf dan angka bahasa jepang.
- Menyampaikan aplikasi multimedia berupa media pembelajaran bahasa jepang yang menarik dan yang memudahkan pemahaman anak.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tatacara yang digunakan dalam mengumpulkan data guna menyusun sebuah karya tulis ilmiah. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

#### 1. Observasi

Metode Observasi yaitu metode atau teknik pengamatan secara langsung dilapangan maupun secara tidak langsung, yaitu dengan mengamati data – data yang sudah ada diluar object yang sedang diteliti.

Penulisan melakukan observasi dengan bertanya langsung kepada dewan guru tentang kemampuan anak dalam menyerap pelajaran

## 2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara mengumpulkan bahan – bahan atau materi – materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku, catalog atau sumber tertentu. Dalam metode ini penulis menggunakan catalog yang diperoleh dari *wordpress.com*

## 3. Interview (Wawancara)

Metode Interview yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara langsung dengan nara sumber.

Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara langsung dengan orang yang mengerti dalam bahasa Jepang.

## 4. Dokumentasi

Metode Dokumentasi yaitu metode atau teknik pengumpulan data – data yang telah didokumentasikan oleh pihak – pihak yang terkait atau berkepentingan dengan object yang sedang diteliti. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan file dokumentasi dari *wordpress.com*

### **I.6 Sistmatika dan Penulisan**

Penulisan laporan Tugas Akhir ini, Penulis menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistimatika penulisan.

## BAB II. DASAR TEORI

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem (karakter sistem), konsep dasar sistem, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia serta sistem perangkat lunak (software) yang digunakan (sejarah dan lingkungan kerja software utama).

## BAB III. METODE PENELITIAN

Membahas Setiap kegiatan yang bersifat ilmiah memerlukan metode penelitian, sebab dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan secara obyektif.

## BAB IV. PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CD INTERAKTIF

Membahas tentang merancang konsep aplikasi multimedia yang meliputi teknik penyajian dan fungsi efektif multimedia dalam merancang konsep aplikasi multimedia dan alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia. Kegiatan implementasi terdiri dari memproduksi, menguji sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

## BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisi kesimpulan dan saran untuk pihak SD Muhammadiyah Mutihan mahasiswa yang menggunakan Tugas Akhir ini.

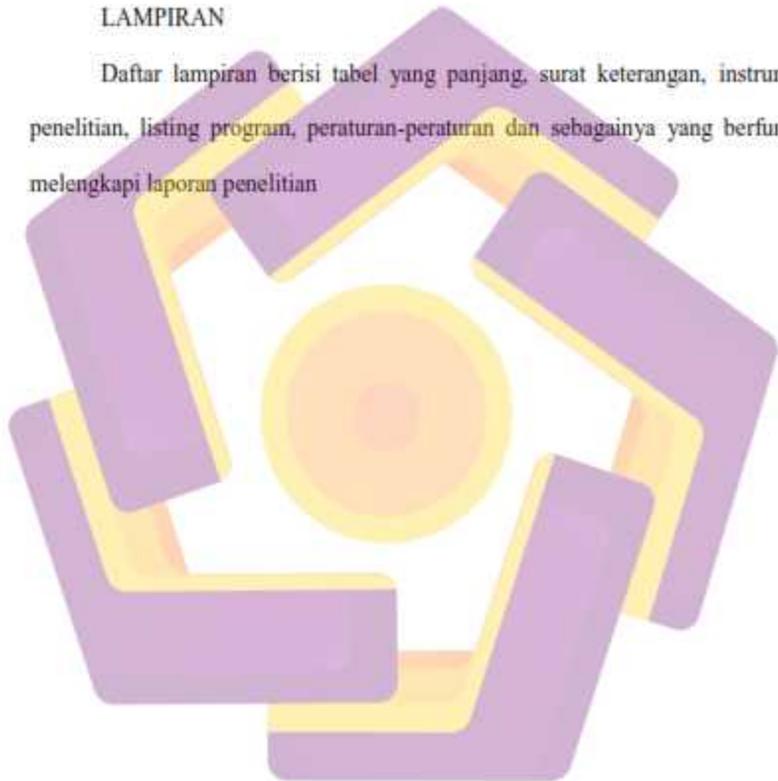
## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang

terdapat dalam tugas akhir Penyusun diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama penulis tanpa gelar keserjanaan Pustaka yang dikutip dapat berupa buku, jurnal, majalah, surat kabar, atau internet. Semua unsur dalam pustaka harus dicantumkan dalam daftar pustaka

#### LAMPIRAN

Daftar lampiran berisi tabel yang panjang, surat keterangan, instrumen penelitian, listing program, peraturan-peraturan dan sebagainya yang berfungsi melengkapi laporan penelitian



Tabel 1.1 Jadwal Penelitian Dan Proses Mengproduksi Sistem

No	Aspek Kegiatan	Waktu Pelaksanaan											
		Oct-10	Nov-10	Des-10	Jan-11	Feb-11	Mar-11	Apr-11	Mei-11	Jun-11	Jul-11		
		Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	
1	Perencanaan kegiatan												
2	Observasi ke sekolah SD Muthan												
3	Wawancara (interview) siswa SD Muthan												
4	Wawancara (interview) guru SD Muthan												
5	Dokumentasi												
6	Pembuatan game												
7	Uji game												
8	Kerani game												
9	Pembuatan laporan dan himbangan												
10	Pengumpulan laporan												
Keterangan:													
	Perencanaan kegiatan												
	Observasi ke sekolah SD Muthan												
	Wawancara (interview) siswa SD Muthan												
	Wawancara (interview) guru SD Muthan												
	Dokumentasi												
	Pembuatan game												
	Uji game												
	Kerani game												
	Pembuatan laporan dan himbangan												
	Pengumpulan laporan												