

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini begitu banyak macam-macam bidang pekerjaan atau profesi yang kita ketahui, seperti polisi, tentara, pilot, dokter, guru dan sebagainya. Tentunya dari berbagai macam profesi tersebut banyak yang tidak diketahui oleh anak-anak pada umumnya, sedangkan hal tersebut sangat penting dan berguna untuk anak-anak agar menjadi pengetahuan dan cita-cita jika ia dewasa kelak. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran untuk mengenalkan macam-macam profesi pada anak-anak.

Seperti yang kita ketahui bahwa, anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang pasti akan dibutuhkan disetiap bangsa dan negara. Untuk itu, anak-anak perlu mengetahui dan mengenal macam-macam bidang profesi tersebut sejak dini agar mereka mempunyai cita-cita dan keinginan profesi apakah yang akan mereka pilih apabila sudah dewasa. Maka dari itu anak-anak harus mendapatkan pendidikan yang layak dan terbaik mulai dari tingkat taman kanak-kanak guna menjadi generasi penerus bangsa yang berguna bagi bangsa dan negara. Untuk mewujudkan hal tersebut penulis bermaksud membuat media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan macam-macam profesi pada anak-anak

Pengenalan macam-macam profesi tersebut dimaksudkan sebagai materi pembelajaran yang berbeda karena dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif, sehingga anak-anak bisa dengan mudah memahami materi

pembelajaran tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Saat ini, Sistem pembelajaran di TK Islam Al-Furqon masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan memanfaatkan media cetak seperti buku, majalah anak, cerita bergambar, dan media papan tulis sehingga terkadang membuat anak-anak didik merasa bosan dan kurang tertarik. Untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan dan sebagai upaya pengenalan macam-macam profesi, maka digunakanlah aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif dan menarik agar lebih mudah diingat, mudah dipahami dan berpengaruh terhadap anak-anak. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia dengan laporan berjudul "MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MACAM-MACAM PROFESI PADA SISWA TKIM AL-FURQON CONDONG CATUR MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah: "Bagaimana membuat sistem pembelajaran interaktif yang menarik, mudah dipahami dan dimengerti bagi anak-anak didik serta dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan macam-macam profesi kepada siswa TK Islam Al-Furqon Condong Catur?"

### 1.3 Batasan masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya dibidangnya masing-masing. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkupnya menjadi lebih sempit, yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran multimedia ini didalamnya berisi materi sebatas mengenal macam-macam profesi seperti "Polisi, tentara, pilot, dokter, guru, dan sebagainya", quis dan game seputar profesi, dan video profesi dalam bentuk CD pembelajaran Interaktif.
2. User atau pemakai dari aplikasi pembelajaran multimedia ini adalah anak-anak khususnya pada tingkat taman kanak-kanak.
3. Adapun Software utama yang digunakan yaitu Macromedia Flash Profesional 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif pada tingkat Taman Kanak-kanak,
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer untuk membangun sebuah sistem yang dapat membantu proses pembelajaran,
3. Memenuhi Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penyusunan laporan ini diharapkan bahwa setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, dapat diambil beberapa manfaat antara lain:

1. Dapat memberikan suatu teknologi informasi yang mudah dan praktis kepada siswa taman kanak-kanak,
2. Membantu memberikan kemudahan bagi para guru untuk memperkenalkan macam-macam profesi kepada anak-anak didik melalui multimedia interaktif,
3. Untuk memberikan pembelajaran dalam kemasan yang berbeda.

### 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat bagi penyusun, maka ada beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

#### 1. Metode Interview

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber yaitu pihak dari kepala sekolah Tk Islam Al-Furqon, untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

#### 2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, Dalam hal ini Tk Islam Al-Furqon, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

### 3. Metode Kepustakaan

Mencari konsep atau bahan yang diteliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

### 4. Metode Internet

Yaitu metode pengumpulan data yang berkaitan dengan bahan yang diteliti melalui pencarian di internet.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka disusun pula sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, sistem perangkat lunak yang digunakan, serta tinjauan umum tentang TK Islam Al-Furqon dan metode pembelajaran,

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan definisi analisis sistem, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

