

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keragaman hayati laut dengan terumbu karang terluas di dunia, yakni 15 persen dari seluruh lautan di bumi. Saat ini terumbu karang di dunia diperkirakan mencapai 284,300 km<sup>2</sup>. Terumbu karang dan ekosistem lain yang terkait, seperti padang lamun, rumput laut dan mangrove adalah ekosistem laut terkaya di dunia. Wilayah Indonesia mempunyai sekitar 18% terumbu karang dunia, dengan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia (lebih dari 18% terumbu karang dunia, serta lebih dari 2500 jenis ikan, 590 jenis karang batu, 2500 jenis Moluska, dan 1500 jenis udang-udangan). Kondisi karang di Indonesia pada saat ini adalah 4% dalam kondisi kritis, 46% telah mengalami kerusakan, 33% kondisinya masih bagus dan kira-kira hanya 7% yang kondisinya sangat bagus.

Dalam hal ini perlu diadakannya sosialisasi untuk mengajak anak usia dini lebih mengenal terumbu karang. Membantu proses pengembangan berbagai aspek perkembangan anak perlu diawali dengan pemahaman tentang perkembangan anak, karena perkembangan anak berbeda dengan perkembangan anak remaja atau orang dewasa. Anak memiliki karakteristik tersendiri dan anak memiliki dunianya sendiri. Dengan pemahaman ini diharapkan para pendidik anak usia dini memiliki pemahaman yang lebih baik dalam menentukan proses pembelajaran ataupun perlakuan pada anak yang dibinanya.

Teknologi yang berkembang pesat saat ini bisa menjembatani para pendidik untuk memperkenalkan terumbu karang dan biota laut tanpa harus langsung terjun kelokasi terumbu karang itu berada. Dengan gambar atau rekaman video, yang nantinya anak usia dini dapat melihat dan mengenal jenis dari terumbu karang yang ada. Teknologi ini bisa dikatakan Teknologi Informasi, dan informasi ini bisa menjadi media ajar para pendidik yang efektif..

Disini penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis data base. Berbasis database yang di maksud ialah data- data seperti gambar dan video seputar terumbu karang yang di miliki sebelumnya nantinya bisa di update dalam jangka yang ditentukan. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk penelitian dengan judul “Membangun Multimedia Pembelajaran Pelestarian Terumbu Karang Berbasis Database untuk Anak Usia Dini pada TK ABA Karangjaten”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka di rumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana cara menyampaikan media pembelajaran yang efektif dan efisien?
2. Bagaimana membuat media ajar berbasis data base yang akan berfungsi sebagai media ineteraksi antara guru dengan murid?
3. Bagaimana merancang multimedia pelestarian terumbu karang sebagai sarana penyampaian pada anak usia dini ?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membuat multimedia pembelajaran pelestarian terumbu karang berbasis database pada TK ABA meliputi:

1. Materi-materi pembelajaran pelestarian terumbu karang
2. Gambar dan video seputar pembelajaran pelestarian terumbu karang

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian :

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dengan terlibat langsung kedalam sebuah masalah sekaligus mencari penyelesaiannya.
- b. Belajar mencari ,menemukan dan memahami suatu masalah.
- c. Mengumpulkan data-data, baik dari data instansi terkait maupun data di luar instansi untuk mencari solusi masalah.
- d. Menerapkan ilmu pengetahuan dan perangkat lunak yang telah di pelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang dipelajari secara otodidak
- e. Membuat media ajar berbasis database.
- f.

### 1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian:

1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Dapat merancang sebuah media pembelajaran yang bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan
2. Bagi Mahasiswa
- a. Agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan membuat sistem informasi yang berbasis komputer.
  - b. Melatih mahasiswa agar mampu menangani suatu proyek sistem informatika pada suatu usaha, bisnis, lembaga maupun instansi.
3. Bagi Pihak yang Bersangkutan
- a. Penulis berharap bahwa Tugas Akhir yang telah disusun sesuai rencana ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak yang bersangkutan, agar dapat membantu dalam dunia pendidikan.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

### **1. Metode Interview**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan pihakterkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan

### **2. Metode Observasi**

Mengadakan pengamatan pada objek untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan penulisan .

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah di mengerti, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab ,uraian masing-masing dalam bab adalah sebagai berikut :

### BAB I.PENDAHULUAN

Menjelaskan dimana latar belakang masalah perkembangan teknologi sekarang ini, khususnya pada bidang pemanfaatan teknologi aplikasi media ajar yang berbasis database, untuk menyajikan sebuah informasi ,rumusan masalah,batasan masalah ,tujuan penelitian,manfaat penelitian dan sistematikan penulisan laporan

### BAB II.DASAR TEORI

Pada saat teori ini akan di uraikan tentang pengertian informasi, serta teknologi aplikasi media ajar yang di gunakan sebagai media untuk menyampaikan sebuah tujuan pelestarian terumbu karang pada anak usia dini yang lebih mudah dan efisien.

### BAB III.TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan di uraikan tentang sejarah TK ABA Karangjajen dan ruang lingkup yang ada pada TK ABA.

## BAB IV.PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan di uraikan bagaimana system perancangan database.

## BAB V.PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran

### 1.8. Jadwal Kegiatan

Kegiatan penelitian ini bertempat di TK ABA KARANGKAJEN.



No.	Kegiatan	Bulan November 2011				Bulan Desember 2011				Bulan Januari 2012				Bulan Februari 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Proses penelitian																
2.	Pengumpulan data Observasi																
3.	Penulisan Laporan																