

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dibidang informasi dan komunikasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maximal, salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Dengan perkembangan teknologi multimedia 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 elip, audio, animasi dan grafik(photo/gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia sehingga informasi dan ilmu yang ditampilkan 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 dapat 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 bandwith 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 computer dapat juga digunakan sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak usia Sekolah Dasar(SD). Semakin berkualitas Aplikasi dari Media itu, maka semakin banyak anak-anak punya variasi dalam pembelajaran sehingga dalam kegiatan belajar mengajar tidak ada kejenuhan atau bosan. Hal inilah yang melatarbelakangi penyusunan untuk membuat sebuah aplikasi multimedia yang membuat sarana pembelajaran. Serta menerapkan judul Tugas Akhir ***"VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH MANUSIA UNTUK TINGKAT SD di SD PERUMNAS 3 TAMBAK BOYO CONDONG CATUR"***

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini ditinjau dari segi penyampaian materi pembelajaran, informasi yang disampaikan dan kualitas informasi yang dihasilkan antara lain sebagai berikut: Bagaimana cara membuat proses pembelajaran Bahasa Inggris agar menjadi lebih menarik?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini penulis memberikan batasan- batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan Video Animasi Video Animasi Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Untuk Tingkat SD di SD PERUMNAS 3 Tambak Boyo Condong Catur, yaitu:

1. Objek penelitian yang dilakukan di SD Perumnas 3 Tambak Boyo Condong Catur untuk kelas 1 SD.
2. Pembuatan video animasi pembelajaran bahasa inggris mengenai pengenalan anggota tubuh manusia bagian luar untuk kelas 1 SD.
3. Video Animasi ini hanya dipakai guru untuk menjelaskan kepada anak didiknya agar lebih mudah memahami dalam pengenalan anggota tubuh manusia dengan bahasa inggris.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah :

#### 1.4.1 Internal :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

2. Serta memadukan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.4.2 Eksternal :

1. Sebagai sarana pembelajaran SD Perumnas 3 Tambak Boyo Condong Catur sehingga meningkatkan keunggulan bersaing.
2. Memiliki suatu media pembelajaran yang lebih, dinamis, praktisdan menarik yaitu berupa video animasi.
3. Menyampaikan aplikasi multimedia berupa video animasi pembelajaran anggota tubuh manusia bagian luar dengan bahasa inggris yang menarik dan memudahkan pemahaman anak.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode Penelitian adalah tata cara yang digunakan dalam pengumpulan data guna menyusun sebuah karya tulis ilmiah. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

##### 1. Observasi

Metode Observasi yaitu metode atau teknik pengamatan secara langsung di lapangan maupun secara tidak langsung, yaitu dengan mengamati data-data yang sudah ada diluar objek yang sedang diteliti. Penulisan melakukan observasi dengan bertanya langsung

kepada dewan guru tentang kemampuan anak dalam menyerap pelajaran

## 2. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang mengacu pada sumber informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas, dan pengumpulan informasi melalui buku-buku literature yang berhubungan serta mendukung penelitian ini.

## 3. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka sistematika penulisan laporan disajikan dalam lima bab, adalah sebagai berikut :

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

Pada Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

## **BAB II. DASAR TEORI**

Pada Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

## **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Bab ini menguraikan tentang sejarah, visi dan misidan ekstrakurikuler SD Perumnas 3 Tambak Boyo Condong Catur.

## **BAB IV. PENERAPAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan video animasi dengan menggunakan software-software yang mendukung.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa sarana yang berguna, baik bagi penulis maupun penulis Tugas Akhir yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi yang telah memberikan masukan bagi kami dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

