

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi informasi, kini sangat membantu kinerja dalam berbagai bidang, misalnya teknologi informasi dalam bidang pendidikan, Salah satu teknologi informasi yang sering di gunakan adalah informasi berbasis multimedia. Teknologi informasi berbasis multimedia yang dimaksud adalah media pembelajaran, yang saat ini sering digunakan oleh sekolah - sekolah untuk sarana informasi dan pembelajaran.

Dari yang dibahas diatas, sebuah taman kanak - kanak juga akan mengalami perkembangan, misalnya Tk Argo Makmur yang juga ingin mengaplikasikan media pembelajaran yang modern.

Dalam mengadakan visualisasi pembelajaran untuk anak - anak masih mengalami beberapa permasalahan diantaranya ada beberapa hal yang kurang dipahami, penjelasan yang terlalu cepat dan kurangnya media penyampaian informasi yang tepat. Masalah-masalah tersebut akan sulit diatasi tanpa adanya media informasi. Media tersebut diharapkan dapat membantu anak - anak dalam mengenal angka - angka latin dan romawi.

Media penyampaian informasi pengenalan angka berbasis flash ini merupakan salah satu metode alternatif dalam mengatasi masalah-masalah yang dimisalkan tersebut. Dengan memanfaatkan kecanggihhan teknologi informasi saat ini, keefisiensian dalam pengenalan angka di Tk Argo Makmur.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud merancang suatu media untuk menyampaikan informasi, pelatihan dan pembelajaran dengan mengangkat judul "Pembuatan Animasi Pengenalan Angka Latin Dan Romawi Berbasis Flash Untuk Tk Argo Makmur".

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran berbasis flash untuk TK Argo Makmur?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis flash yang dapat menampilkan angka Latin dan Romawi serta animasi cara menuliskan angka dasar Latin dan Romawi di Tk Argo Makmur?

1.2. Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Menampilkan animasi cara menulis angka dasar Latin dan Romawi beserta suara angka menggunakan Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS 3, dan Corel Draw X4.
2. Penelitian ini dilakukan di TK Argo Makmur.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Amikom Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari penulis ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang mudah dipahami bagi anak - anak TK.
2. Mempermudah sistem pembelajaran pengenalan angka Latin dan Romawi di TK Argo Makmur.

1.4.Metode Penelitian

Pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai sumber untuk penyusunan tugas akhir ini, digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode wawancara (*Interview*)

Adalah cara mendapatkan informasi dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

Tugas akhir ini disusun dengan mewawancarai pengurus TK Argo Makmur dan pihak- pihak yang terkait di TK Argo Makmur.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan informasi dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis sehingga menghasilkan

suatu hasil yang obyektif, dimana penulis melakukan penelitian dan peninjauan langsung ke TK Argo Makmur.

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Tehnik pengumpulan data dengan memanfaatkan literatur-literatur yang terdapat di perpustakaan beberapa tempat yang membantu dalam pengerjaan penelitian di TK Argo Makmur, serta memanfaatkan media internet.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.5.Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahanya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan media penyampaian informasi dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini membahas sekilas tentang objek penelitian. Berisi tentang sejarah, profil pendiri TK, visi, misi dan tujuan.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini berisi implementasi dan perancangan media penyampaian informasi yang diinginkan.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan penunjauan selanjutnya.

