

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti dari detik demi detik sejak manusia lahir sampai mati. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya dan juga lingkungannya. Manusia berbeda dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya karena manusia memiliki keistimewaan yaitu memiliki akal pikiran. Akal pikiran inilah yang menyebabkan manusia secara alami berusaha untuk belajar tentang apa saja. Manusia melakukan pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara, namun tujuannya sama yaitu memahami apa yang dipelajari. Berbagai cara belajar telah dilakukan oleh manusia, diantaranya dengan mendengarkan, membaca, melihat, mengamati lingkungan, konsultasi, dan lain sebagainya. Dalam mencapai tujuan belajar manusia membuat perangkat bantu dalam menunjang proses pembelajaran. Teknologi Informasi sebagai media yang menunjang terciptanya perangkat ajar. Dengan Teknologi Informasi maka manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dia butuhkan.

Tingkat daya serap dalam belajar setiap manusia berbeda satu dengan yang lain. Hal tersebut tergantung dari kemampuan setiap manusia untuk dapat merekam informasi ke dalam media pengingat atau penyimpan data dalam hal ini otak. Otak akan mudah menyimpan dan mengingat data dan menjadikannya informasi jika dirawat dan dilatih terus menerus untuk mampu

menyerap informasi. Masa kanak-kanak adalah masa yang baik untuk melatih otak agar dapat mengolah data menjadi informasi. Pendidikan dimasa kanak-kanak menentukan perkembangan akan masa depan anak, sehingga berkembanglah pendidikan khusus. Film Anak-anak seperti Dora The Explorer, The Wild Thornberry, dan lainnya merupakan film yang dapat dengan mudah mempengaruhi anak-anak. Film tersebut membawa misi untuk mempelajari sesuatu dengan mengajak anak-anak untuk menikmati cerita.

Multimedia berkembang sangat pesat saat ini. Dewasa ini, fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis *online*, permainan komputer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar mengajar. Salah satu elemen penting dari multimedia dalam bidang pembelajaran adalah animasi.

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. Multimedia merupakan penggabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu program aplikasi. Aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang, kemudian dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan masing-masing.

Semakin berkembangnya teknologi maka semakin besar pula tuntutan masyarakat akan kemudahan. Salah satunya adalah tuntutan akan kemudahan dalam belajar agar lebih praktis, nyaman, dan lebih mudah untuk diingat. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukannya suatu sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi.

Pada kesempatan ini penulis membangun *Game* main kata Sesuai Ejaan yang disempurnakan kamus besar bahasa indonesia. *Game* ini ditujukan bagi anak-anak umur 8-10 tahun yang bertujuan untuk memudahkan anak-anak usia tersebut memahami apa saja kata-kata yang sudah di sempurnakan dalam kamus besar bahasa indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimana membangun *Game* main Kata agar anak usia 8-10 tahun dapat memahami dengan mudah kata-kata apa saja yang buku yang telah disempurnakan dalam kamus besar bahasa indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini:

1. Pembuatan *Game* Main Kata ini hanya sebagai media pembelajaran bagi anak-anak berusia 8-10 tahun dan dengan bimbingan orang tua, agar

anak didik dapat dengan mudah mengetahui ataupun mengingat kata-kata yang telah disempurnakan sesuai kamus besar bahasa Indonesia.

2. Pada setiap game yang akan dibuat, penulis tidak menyertakan waktu pada setiap permainannya.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *Game* ini adalah Macromedia Director MX 2004, serta beberapa *software* pendukung seperti Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition, dan Adobe Flash MX 2004.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk merancang dan membangun *Game* Main kata ini sebagai sarana pembelajaran anak-anak usia 8-10 tahun. Adapun tujuan lain yang bisa dicapai adalah:

1.4.1. Internal

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktek.

1.4.2. Eksternal

Bagi anak-anak didalam dunia pendidikan, dengan dibangunnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Mempermudah anak-anak agar tertarik untuk belajar dan agar dapat lebih mudah untuk dipahami, karena anak-anak dapat langsung melihat dan mendengar pelajaran yang penulis buat dalam *Aplikasi* Edukasi ini.
- b. Dapat memberi pengetahuan bagi anak-anak tentang kata-kata apa saja yang memang sudah baku menurut kamus besar bahasa indonesia..

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1.5.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

1.5.2 Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.5.3 Dokumentasi

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

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dalam penyusunannya, maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan pembuatan *Game Main Kata* bagi anak-anak berusia 8-10 tahun dan akan mendeskripsikan kata-kata apa saja yang sudah digunakan serta cara pembuatannya seperti script-script yang digunakan pada aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

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