

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat penting dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut. Demikian juga dalam persaingan baik itu bisnis (seperti perusahaan, industri, dan masih banyak yang lainnya) maupun bukan bisnis yang bersifat melayani (seperti : sekolah dan pemerintahan) tentunya memerlukan strategi dalam menjual/ mengenalkan produk yang mereka miliki yang tentunya sangatlah kompetitif. Dalam persaingan tersebut kedua unsur tersebut (bisnis dan bukan bisnis) tentunya telah menggunakan banyak macam cara, mulai dari persaingan dengan cara tradisional sampai strategi bersaing dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah satunya dari sekian banyak teknologi yang sedang berkembang dengan pesat adalah teknologi yang berbasis multimedia.

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti sarana. Multimedia merupakan suatu alat komunikasi yang berbasis komputer dengan lebih dari satu piranti / media untuk penyampainnya. Peran multimedia yang begitu besar hal ini disebabkan karena dengan multimedia arus informasi menjadi lebih menarik.

Penggunaan multimedia juga mendorong perkembangan pengetahuan bagi banyak kalangan, terutama dalam dunia pendidikan anak usia dini. Karena disamping kinerja pengajar lebih ringan juga siswa yang diajar juga akan lebih senang karena pendidikan jadi tidak bersifat monoton, tetapi kaya akan seni dan informasi yang mengundang daya tarik terhadap anak.

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkannya pada pembelajaran disekolah-sekolah khususnya anak-anak sebelum menginjak Sekolah Dasar tentang Pengenalan bermacam-macam benda, angka, makhluk hidup dalam bahasa inggris. Karena dalam dunia pendidikan sekarang sudah lebih maju terbukti dengan pelajaran Bahasa Inggris yang sudah menjadi kurikulum di Sekolah Dasar. Alangkah baiknya Bahasa Inggris tersebut juga diterapkan pada anak usia pra-Sekolah Dasar yang tentunya anak diusia 4-7 tahun lebih mudah mengingat.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang permasalahan dapat dilihat permasalahannya adalah bagaimana Perancangan “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Tentang Pengenalan Benda, Angka, dan Makhuk Hidup dalam Bahasa Inggris untuk Anak Pra-Sekolah Dasar” sehingga disaat mereka memasuki jenjang Sekolah Dasar mereka akan lebih dapat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris yang saat ini sudah menjadi Bahasa Internasional.

### 1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan tersebut agar hasil skripsi ini lebih mendetail maka penulisan skripsi ini hanya dibatasi dalam pembuatan aplikasi multimedia berupa :

- a. Media pembelajaran dalam bentuk CD tentang pengenalan Bahasa Inggris yang ditujukan untuk anak Pra-Sekolah Dasar yang harus dioperasikan dengan komputer.
- b. Materi yang disajikan hanya meliputi Menu Benda, Menu Angka, Menu Makhluk Hidup dan Menu Lain-lain yang masing-masing memiliki minimal 2 materi
- c. Menu Benda meliputi benda-benda yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menu Angka meliputi angka dasar yaitu angka 1-10 yang masih mudah cara pengucapannya
- e. Menu Makhluk hidup meliputi tanaman bunga, buah, binatang dan keluarga.
- f. Menu lain-lain meliputi angka, warna dan evaluasi. Hanya saja menu evaluasi belum dibuat.

Dalam perancangan media pembelajaran ini penulis menggunakan software :

- a. Macromedia Flash MX Profesional 2004
- b. Adobe Photoshop CS3
- c. Adobe Audition 1.5.

### 1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan penulisan ini adalah:

#### **1.4.1. Bagi Penulis:**

- a. Rasa bangga dapat memberikan kemudahan belajar Bahasa Inggris untuk anak-anak sebagai bekal dijenjang sekolah selanjutnya.
- b. Menerapkan teori-teori dalam lingkungan yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- c. Mengenalkan pada anak Pra-Sekolah Dasar tentang teknologi multimedia.

#### **1.4.2. Bagi Pembaca**

- a. Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia yang ditujukan kepada dunia bisnis dan pendidikan.
- b. Sebagai referensi tentang penggunaan multimedia interaktif sebagai pembelajaran yang lebih efektif bagi anak-anak.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Agar data yang akan disampaikan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

##### **a. Wawancara**

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung berupa tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan.

##### **b. Observasi**

Yaitu pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap pendidikan yang sedang berlangsung.

c. Study Pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi yang berhubungan dengan penelitian.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pemahaman skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan ini menjadi empat bab, yaitu:

### **BAB I** Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II** Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi juga disampaikan pengenalan aplikasi multimedia secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan

### **BAB III** Analisis Sistem Multimedia

Membahas tentang analisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia.

### **BAB IV** Perancangan Sistem dan Implementasi Sistem

Membahas tentang perancangan, uji coba sistem, dan pemeliharaan sistem.

### **BAB V** Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dalam pemakaian aplikasi.