

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat untuk mengetahui dan mengikuti perubahan maupun perkembangan teknologi pada saat ini. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah teknologi informasi, yang memanfaatkan perkembangan komputer yaitu dengan contoh pengaplikasian multimedia interaktif dengan menyajikan informasi yang menggabungkan beberapa komponen teks, suara, animasi, dan gambar untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum. Teknologi informasi dapat berperan sebagai salah satu media informasi yang dapat meningkatkan kinerja diberbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Dunia pendidikan memegang peranan penting dan sangat diperlukan untuk menghadapi era teknologi yang berkembang pesat seperti ini. Pendidikan perlu disiapkan sejak dini, sebagai bekal untuk menghadapi dan mengikuti perubahan serta perkembangan teknologi yang semakin canggih, media untuk mempersiapkan pendidikan sejak dini tersebut dapat dilangsungkan pada pendidikan Pra Sekolah TK(Taman Kanak-Kanak) RA.KARTINI Temanggung yang menjadi obyek penelitian.



Seiring dengan perkembangannya, TK RA.KARTINI Temanggung memerlukan media untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas, karena sampai saat ini masih banyak kendala dalam membimbing peserta didik antara lain metode pembelajaran yang digunakan masih manual yaitu dengan menggunakan buku dan alat-alat peraga/alat bantu terkadang peserta didik bosan, kurang mengerti dan di rasa kurang menarik Untuk itulah pembuatan aplikasi ini dibuat agar peserta didik mudah menerima informasi yang ditampilkan serta memberikan motivasi belajar. Berdasarkan diatas tersebut maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul skripsi “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK SEBAGAI PENGENALAN HURUF ABJAD DI TK RA.KARTINI TEMANGGUNG”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat diperoleh suatu permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menarik, mudah dipahami, serta mudah dimengerti bagi anak-anak peserta didik di TK.RA.KARTINI Temanggung

C. Batasan Masalah

Karena luasnya teknologi informasi yang menggunakan CD Interaktif maka penulis membatasi hanya dalam pengenalan huruf abjad saja. Aplikasi CD Interaktif pengenalan huruf abjad ini berfungsi untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran bagi anak-anak TK, sehingga pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan disukai oleh anak-anak, adapun aplikasi utama maupun

pendukung yang digunakan dalam pembuatan CD Interaktif ini penulis menggunakan Macromedia Director MX 9.0, Adobe Photoshop 7.0, Macromedia Flash MX 2004, Cool Edit Pro 2.0.

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dan diperoleh adalah :

- a. Untuk menyusun skripsi, sebagai syarat kelulusan pada program studi strata-1 (S1) Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dan diperoleh adalah :

- a. Mempermudah metode pembelajaran bagi anak-anak di TK RA.KARTINI Teamnggung dalam mengenal huruf abjad
- b. Memperkenalkan suatu alternative baru kepada obyek penelitian tentang sebuah metode penyampaian informasi yang lebih efektif melalui aplikasi multimedia

E. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung obyek permasalahan yang di bahas dalam skripsi ini.

- b. Metode interview, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak instansi.
- c. Studi kepustakaan yaitu, metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Yaitu bab yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

- **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang sejarah multimedia, pengertian multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, struktur aplikasi multimedia, landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi, saat ini.

- **BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS**

Pada bab ini diuraikan mengenai pengenalan dan gambaran secara umum tentang obyek penelitian yaitu TK. RA KARTINI Temanggung. Bab ini juga diuraikan secara lengkap tentang tahap analisis PIECES bagi sebuah aplikasi multimedia

- **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi uraian tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta keunggulan dan kelemahan sistem pada aplikasi CD Interaktif.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penyusunan skripsi serta program/aplikasi yang dibuat.

