

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini komputer sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang. Bahkan, pada beberapa bidang kerja, penggunaan komputer menjadi suatu keharusan untuk menunjang pekerjaan pada suatu perusahaan. Begitu juga dalam dunia pendidikan. Karena komputer tidak dapat lepas dari dunia pendidikan. Bahkan di perguruan tinggi, ilmu komputer menjadi suatu mata kuliah yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat.

Oleh sebab itu, pengenalan komputer pada usia dini sangat diperlukan. Namun kemudian timbul suatu pertanyaan, bagaimana cara mengenalkan komputer tersebut kepada anak-anak sejak usia dini (Taman Kanak-Kanak). Salah satunya adalah memasang sebuah aplikasi game atau permainan yang disukai oleh anak-anak pada usia tersebut. Saat ini, jika kita melihat ke sebuah toko yang menjual game, tentu bermacam-macam jenis game yang dapat kita temukan. Namun tidak semua game yang ada dapat menunjang apa yang diberikan di sekolah formal mereka. Game yang berbaur pendidikanlah yang sebaiknya kita berikan kepada anak-anak pada usia sekolah tersebut, disamping mereka bermain, mereka juga dapat belajar komputer dan menyerap pelajaran yang mereka dapat di sekolah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat CD Interaktif Pembelajaran pada usia dini (Taman Kanak-Kanak) melalui media animasi, berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (*morphing*). Sehingga penyampaian pendidikan melalui media ini di sukai oleh anak-anak usia taman kanak-kanak, agar lebih mudah di mengerti atau di pahami dibandingkan secara lisan (tanpa ilustrasi animasi).

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing-masing di bidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian pendidikan tersebut kepada anak-anak sekolah, khususnya taman kanak-kanak dengan penyampaian pendidikan melalui multimedia dengan menyesuaikan kurikulum dan dasar materi dari tempat penelitian.



D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ” PEMBELAJARAN SEJAK DINI BERBASIS MULTIMEDIA” ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan secara dini. Tujuan dari penulisan adalah :

1. Internal

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” yogyakarta, khususnya dalam bidang Multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- d. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori di bidang praktik.
- e. Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran, dan Pengabdian.

2. Eksternal

Yakni bagi masyarakat atau dunia pendidikan dini, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.
- b. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak.

E. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan CD pembelajaran sejak dini (Taman Kanak-Kanak) guna penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Pengamatan

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi.

2. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (Tempat Penelitian "Taman Kanak-Kanak")

3. Kearsipan (Documentation)

Pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.

4. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara mempelajari atau membaca buku-buku literatur maupun dokumen serta keterangan lain yang didapat dari instansi yang bersangkutan untuk digunakan sebagai referensi.

F. Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

Bab II DASAR TEORI

Penjelasan mengenai Pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat Lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio, dan video.

Bab III TINJAUAN UMUM

Menguraikan informasi tentang obyek penelitian TK (Taman Kanak-Kanak) perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

Bab IV PEMBAHASAN

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

Bab V PENUTUP

Bagian ini merupakan penutup dari semua laporan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

G. Laporan Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Tahap Pelaksanaan	Oktober 2007				November 2007				Desember 2007			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Persiapan												
1. Pengamatan	■											
2. Wawancara		■										
3. Kearsipan			■									
4. Study Literatur				■								
B. Pelaksanaan												
1. Merancang Konsep				■								
2. Pembuatan Animasi					■							
3. Penerapan										■		
C. Penyelesaian												
1. Analisa Data											■	
2. Penyusunan Laporan												■