

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Dapat dikatakan bahwa maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh aspek pendidikannya. Pada masa sekarang ini kualitas pendidikan kanak-kanak masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat umumnya kurangnya minat baca siswa. Kritikan ini berdasarkan survey kalangan akademis, bahwa prosentase informasi anak lebih banyak lewat TV dibandingkan melalui buku. Sedangkan buku-buku pelajaran ataupun buku-buku bacaan yang baik belum tentu menarik minat anak untuk membacanya.

Pendidikan harus mulai dikenalkan dan diajarkan mulai usia dini atau kanak-kanak. Karena kemampuan daya ingat anak di usia dini masih sangat bagus untuk menerima dan menampung pendidikan yang disampaikan oleh orang tua dan pengajar. Namun cara penyampaian pelajaran untuk anak-anak saat ini masih banyak yang bersifat manual yang masih melibatkan manusia secara langsung, yaitu dengan penyampaian materi pelajaran yang langsung disampaikan oleh seorang pengajar atau orang tua. Metode pembelajaran seperti ini masih memiliki banyak kelemahan, diantaranya sifat pelupa anak, orang tua, dan pengajar itu sendiri yang menyebabkan tidak semua informasi dapat ditampung secara utuh dan lengkap. Selain itu

sifat kejenuhan anak yang masih cenderung ingin selalu belajar sambil bermain.

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang makin beragam. Salah satunya kemajuan di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk materi pelajaran di sekolah, dengan meracik data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya di dalam suatu media seperti Compact Disk (CD). Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, dan lebih ekonomis.

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar anak.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka dalam menyusun skripsi ini penulis mengambil judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Tentang Pembelajaran Do'a Sehari-hari Untuk Anak TK".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas maka penulis mencoba membuat rumusan masalah mengenai cara membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Tentang Pembelajaran Do'a Sehari-hari Untuk Anak TK.

“ Bagaimana merancang Aplikasi Multimedia Interaktif Tentang Pembelajaran Do'a Sehari-hari Untuk Anak TK yang dapat meningkatkan minat belajar para siswa? “

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, maka diberlakukan ruang lingkup masalah sebagai berikut :

1.3.1. Masalah yang dibahas :

1. Memanfaatkan software-software multimedia yang telah dipelajari untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang bersifat interaktif.
2. Memberikan informasi tentang kumpulan do'a untuk anak-anak yang ditampilkan secara audio visual dan deskripsi.

1.3.2. Materi yang disampaikan :

1. Pengertian Do'a
2. Manfaat Do'a
3. Kumpulan Do'a Sehari-hari

1.3.3. Software-software yang digunakan :

1. Macromedia Flash MX
2. Adobe Audition 1.5
3. Adobe Photoshop CS

1.4. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh, baik teori maupun praktikum yang didapat dari STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Mengembangkan kemampuan diri terhadap teknologi informasi terutama yang berbasis multimedia.
4. Mengimplementasikan multimedia dalam pemrograman khususnya multimedia interaktif.

1.5. Manfaat Penulisan

Penulisan ini, diharapkan akan sangat berguna bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan di tingkat Taman Kanak-Kanak. Manfaat lainnya dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini para pengguna atau pemakai dapat memahami dengan mudah berbagai kumpulan do'a-do'a sehari-hari dari media audio visual, karena dengan adanya sarana yang efektif dan menyenangkan ini dapat meningkatkan minat belajar anak atau siswa.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan yaitu metode pengumpulan data atau teknik yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data atau teknik pengamatan secara langsung di lapangan maupun secara tidak langsung, yaitu dengan mengamati data-data yang sudah ada.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan di bawah ini :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. ANALISIS SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang penggunaan analisis deskriptif.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang rancangan program yang diusulkan, dan desain program.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat.