

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. Demikian pula dalam dunia pendidikan. Komputer sudah mulai banyak disosialisasikan bagi dunia pendidikan. Mulai perguruan tinggi hingga taman kanak-kanak. Ilmu komputer menjadi suatu bidang ilmu yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat.

Pembelajaran ilmu pengetahuan dengan menggunakan komputer pada anak-anak sudah mulai banyak diimplementasikan. Namun sedikit timbul masalah, yakni : bagaimana cara mengenalkan komputer tersebut kepada anak-anak. Salah satu alternatif yang saat ini banyak digunakan adalah dengan memasang aplikasi yang disukai oleh anak-anak pada komputer ditempat yang sering didatangi anak-anak, salah satunya pusat penjualan mainan. Dengan adanya aplikasi tersebut anak-anak dapat mengenal atau bahkan menggunakan komputer.

Terdapat banyak pusat penjualan mainan anak-anak menyediakan aplikasi yang disukai, namun aplikasi tersebut tidak mengandung unsur pendidikan, sehingga dikhawatirkan nantinya dapat mengakibatkan hal-hal negatif pada

anak. Hal tersebut harus dihindari dengan menyediakan aplikasi yang disukai anak-anak dan mengandung unsur pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media pembelajaran pada anak-anak melalui tampilan animasi yang bergerak, dengan objek yang berpindah dari posisi satu ke posisi yang lain, dengan perubahan warna, atau perubahan bentuk (*morphing*), sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran dapat disukai oleh anak-anak ?

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai dengan fungsi dalam bidang - bidang tertentu. Sehingga penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini membatasi ruang lingkup multimedia menjadi lebih kecil, yaitu untuk menyampaikan informasi kepada anak - anak dalam menunjang dunia pendidikan menurut aturan - aturan yang sesuai dengan kurikulum pendidikan.

D. Tujuan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui apakah "MEDIA BELAJAR 'MENGENALKAN NAMA-NAMA HEWAN' UNTUK ANAK-ANAK BERBAHASA INGGRIS" ini dapat digunakan

secara optimal dalam menunjang dunia pendidikan. Dan tujuan lain dari penulisan ini adalah :

1. Internal

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan 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. Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, pengajaran, dan pengabdian.

2. Eksternal

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

- a. Sosialisasi multimedia kepada masyarakat yang belum mengerti multimedia
- b. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik dan yang memudahkan pemahaman anak.

E. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan media belajar “mengenalkan nama – nama hewan” untuk anak – anak berbahasa Inggris guna penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Pengamatan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melihat secara langsung dan mengamati dengan teliti dan mencatatnya secara sistematis apa yang sedang terjadi.

2. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

3. Kearsipan (Documentasion)

Pengumpulan dokumen – dokumen untuk dilakukan analisa.

4. Metode Studi Literatur

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

F. Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang cara penulisan dari tahap awal perancangan konsep hingga penulisan laporan.

Bab. I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan 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 objek penelitian, 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

Berisi mengenai penutup dari semua laporan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran



G. Laporan Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

| Tahap Pelaksanaan | Februari 2008 | | | | Maret 2008 | | | | April 2008 | | | |
|------------------------|---------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|
| | Minggu ke | | | | Minggu ke | | | | Minggu ke | | | |
| A. Persiapan | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 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 | | | | | | | | | | | | ■ |