

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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 seperti di Taman Balita dan Taman Kanak-Kanak CERIA yang menjadi obyek penelitian.

Seiring dengan perkembangannya, Taman Balita dan Taman Balita dan Taman Kanak-Kanak CERIA saat ini selain menggunakan alat-alat belajar yang manual, juga telah mulai memperkenalkan sistem pembelajaran berbasis multimedia, dengan disediakanya kelas komputer. Pelajaran berbasis multimedia tersebut seperti pengenalan dasar-dasar komputer (standart Taman Kanak-Kanak), game dan belajar pengenalan benda.

Selama ini guru dan siswa dalam belajar mengajar pengenalan bangun ruang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan alat peraga seperti balok, kubus, bola, prisma, dan kerucut. Sedangkan sekolah telah menyediakan kelas komputer dan siswa juga telah mendapatkan pelajaran berbasis multimedia seperti pengenalan dasar komputer (standart siswa Taman Kanak-Kanak), game dan pelajaran pengenalan benda.

Masih didapatinya kekurangan dalam proses belajar mengajar contoh pada waktu belajar pengenalan bangun ruang tidak semua siswa bisa mendapatkan alat peraga yang telah disediakan disebabkan alat peraga kurang, rusak bahkan hilang, sehingga membuat sebagian siswa harus bergantian untuk menggunakan alat peraga, sehingga sebagian siswa akan kurang paham dalam penerimaan materi. Setiap tahun ajaran baru pihak sekolah harus membeli atau menambah alat peraga yang baru, yang tentunya juga tidak murah.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut maka diambil topik untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI PENGENALAN BANGUN RUANG PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK CERIA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat diperoleh suatu permasalahan yang dihadapi yaitu “bagaimana cara membuat media pembelajaran pengenalan bangun ruang dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menarik, mudah dipahami, serta mudah dimengerti bagi siswa di Taman Balita dan Taman Kanak-Kanak CERIA Yogyakarta”. Diharapkan dengan adanya sistem pembelajaran ini pihak sekolah memperoleh manfaat yang lebih efisien, dapat menghemat biaya pengeluaran sekolah, juga guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya pelajaran pengenalan bangun ruang.

1.3. Batasan Masalah

Karena luasnya teknologi informasi yang menggunakan CD Interaktif maka, masalah hanya dibatasi dalam pengenalan bangun ruang saja seperti kubus, balok, bola, tabung dan kerucut. Aplikasi ini berfungsi untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran bagi anak-anak pra-sekolah dalam pengenalan berbagai macam bangun ruang khususnya pada Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak CERIA Yogyakarta, sehingga pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Adapun aplikasi utama maupun pendukung yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS dan Cool Edit Pro 2.0. Hasil akhir nantinya akan disimpan dalam bentuk CD interaktif autorun yang dapat langsung digunakan baik melalui PC ataupun terhubung melalui proyektor.

1.4. Tujuan Penelitian

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.
- c. Melengkapi sistem belajar yang ada saat ini dengan yaitu belajar yang masih manual dengan sistem belajar berbasis multimedia dengan tampilan yang menarik.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang hendak dicapai dan diperoleh adalah :

- a. Mendapatkan gelar Sarjana komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mempermudah metode pembelajaran bagi anak-anak pra-sekolah dalam pelajaran pengenalan bangun ruang, khususnya anak didik di Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak Ceria Yogyakarta.
- c. Siswa lebih tertarik untuk belajar pengenalan benda.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, diperlukan adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1.6.1. Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan mengunjungi secara langsung tempat penelitian yaitu Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak Ceria untuk mengamati dan mencatat seluruh kegiatan yang ada. Contohnya mengamati cara belajar siswa selama ini, bagaimana cara guru menyampaikan materi dan bagaimana siswa dalam belajar pengenalan bangun ruang seperti kubus, balok, bola, tabung dan kerucut dengan menggunakan alat peraga yang jumlahnya lebih sedikit dari siswa dengan alasan kurang, rusak bahkan hilang. Saat pelajaran berlangsung keadaan kelas gaduh, sebagian siswa lebih cenderung bermain dengan alat peraga

bangun ruang daripada belajar. Guru lebih sibuk mengendalikan kelas daripada menyampaikan materi. Serta sekolah harus mengeluarkan biaya untuk membeli alat peraga tiap tahunnya.

1.6.2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan proses tanya jawab secara langsung dengan pihak sekolah. Menurut guru, siswa kurang tertarik untuk belajar pengenalan bangun ruang secara manual mungkin mereka lebih menganggap alat peraga seperti mainan-mainan yang lain, mereka lebih suka bermain dengan alat peraga yg ada. Ibu Diah Kusumaning Harini, S.Psi sebagai kepala sekolah sedikit mengeluhkan biaya yang harus dikeluarkan tiap tahunnya untuk membeli alat-alat peraga. Juga pihak sekolah contohnya guru ingin siswa lebih aktif dalam menggunakan komputer dalam belajar.

1.6.3. Metode Kepustakaan

Beberapa referensi diambil dari uku-buku koleksi pribadi dan perpustakaan Amikom untuk dasar teori dan tinjauan pustaka, juga mengambil dari artikel internet.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Pembuatan skripsi ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang sistem secara umum meliputi: tinjauan pustaka, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tinjauan umum tentang Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak Ceria, menjelaskan definisi analisis sistem, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem dan perangkat lunak pembuatan sistem yang diusulkan dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.