

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat pesat. Perkembangan tersebut dapat dirasakan oleh berbagai kalangan dari usia dini sampai usia lanjut. Salah satu bidang yang dapat mempengaruhi perkembangan dalam teknologi dan informasi adalah multimedia. Bidang multimedia sering kali digunakan sebagai metode dalam teknologi dan informasi.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh terhadap kalangan anak-anak. Saat ini berbagai pengetahuan dengan mudah bisa didapatkan, melalui perkembangan teknologi dan informasi di bidang multimedia. Dalam pendidikan formal, pengetahuan yang di berikan kepada anak-anak masih dalam tahap belajar dan bermain. Salah satu caranya, pengetahuan di berikan secara langsung di jenjang Taman Kanak-kanak (TK). Pengetahuan yang di berikan masih sangat terbatas, di karenakan waktu yang tersedia untuk belajar masih harus diimbangi dengan waktu bermain anak.

Fasilitas yang diberikan dalam dunia pendidikan formal juga dirasakan masih sangat terbatas. Cara belajar, anak-anak diberi pengetahuan melalui gambar dan penjelasan dari pendidik. Alat-alat yang digunakan pun masih sedikit, lebih banyak digunakan untuk kepentingan bermain anak.

Minat anak juga harus diperhatikan saat kita akan memberikan pengetahuan. Jiwa anak-anak termasuk periang dan tidak jauh dari berbagai

macam kegiatan bermain. Untuk memberikan pengetahuan atau kegiatan belajar bagi anak-anak, perlu disisipi kegiatan yang dapat memancing minat anak dalam belajar.

Saat ini, perkembangan teknologi dan informasi masih sedikit yang membahas mengenai kegiatan belajar anak-anak. Untuk menarik minat anak-anak dalam kegiatan belajar, bidang multimedia dapat digunakan. Hal tersebut dikarenakan, di dalam bidang multimedia kita dapat menambahkan bermain, untuk menambah minat anak dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan rincian permasalahan di atas penulis bermaksud untuk menyusun fasilitas belajar anak-anak, yang didalamnya juga terdapat kegiatan bermain untuk menarik minat anak-anak. Pengetahuan yang diberikan meliputi pengenalan hewan, dengan mengangkat judul **“Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Pengenalan Hewan” untuk Anak Tk”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang interaktif, mudah dipahami dan dimengerti oleh anak Tk?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah agar masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis yaitu hanya digunakan untuk kalangan anak-anak saja, dan hanya cocok untuk anak-anak itu sendiri, walaupun bisa digunakan oleh siapa saja.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan animasi 2D (2 dimensi).
3. Aplikasi ini hanya mengenalkan hewan yang sering diketahui banyak orang dan bukan hewan purba sejenisnya.
4. Aplikasi ini disusun menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Audition.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis dalam menyusun skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak Tk tentang pengenalan hewan.
2. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.
3. Mengembangkan keterampilan yang ditekuni penulis saat ini, yaitu dalam bidang multimedia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari semua hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi penulis :

- a. Memperdalam pembuatan aplikasi multimedia pengenalan hewan untuk anak-anak.
- b. Mengetahui lebih jauh tentang dunia anak.

### 2. Bagi anak-anak :

- a. Dapat belajar mengenai hewan dengan metode yang menyenangkan.
- b. Melatih daya ingat anak-anak karena terdapat game seputar hewan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai sumber dalam menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan pengamatan.

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.



### 1.6.3 Metode studi internet

Pengumpulan data yang diperoleh melalui media internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan pengamatan ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

#### BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III : ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

#### BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, daritahap analisis, desain, serta hasil testing dan implementasinya.

