

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Era globalisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terjadi. Zaman era globalisasi pada saat ini terjadi berbagai perubahan dalam berbagai bidang kehidupan tidak lepas dari perubahan dan perkembangan metode pembelajaran yang berkaitan erat dengan perkembangan suatu sistem pendidikan.

Sebuah metode pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Adapun metode pembelajaran yang sama tetapi dirasakan khususnya daya tangkap pada anak-anak akan lebih cepat untuk dipahami bilamana penyajiannya dibuat lebih menarik. Anak usia 3-5 akan lebih cepat untuk memahami apabila penyajiannya dibuat lebih menarik. Saat ini orang tua dalam mengajarkan dan melatih kecerdasan anak dirasa kurang efektif, efisien, dan kurang dimengerti dalam penyampainya.

➤ Program aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara orang tua dan anak yang akan memasuki bangku sekolah, bisa diajarkan di rumah. Aplikasi ini akan membantu anak-anak agar dapat lebih cepat mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh orangtuanya, serta untuk mengenalkan metode pembelajaran untuk melatih kecerdasan anak usia 3-5 tahun menggunakan

metode bermain dengan angka berbasis multimedia ini berupa CD interaktif, dan dengan ide tersebut penulis mencoba mengimplementasikan dalam sebuah tulisan atau karya ilmiah yang berjudul ” **CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MELATIH KECERDASAN ANAK USIA 3-5 TAHUN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN DENGAN ANGKA** ” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian yang baik dan menarik.
2. Bagaimana menerapkan suatu metode pembelajaran yang sifatnya membangun dan dapat dimanfaatkan untuk kemajuan sistem pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan tentang aplikasi yang dibuat dan software yang digunakan untuk membuat aplikasi sebagai berikut :

1. Macromedia Flash 8
2. Adobe Photoshop CS

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Memenuhi syarat kelulusan program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
3. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh Pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Pendidikan (obyek penelitian)

1. Memberikan sumbangan pikiran kepada orang tua dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian metode pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan anak balita khususnya di usia 3-5 tahun.
2. Berguna sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas

1.5.2 Bagi mahasiswa

Memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis dengan menggunakan aplikasi multimedia.

1.5.3 Bagi Akademik

Bermanfaat sebagai bahan informasi, bahan pemikiran dan penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam menyampaikan informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1 Metode observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap sebagian masyarakat di sekitar kita tentang cara orang tua dalam melatih kecerdasan anak.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Melakukan studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain seperti internet sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan latihan.

1.6.3 Metode Interview

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu pada sebagian orang tua di sekitar lingkungan tempat tinggal penulis yang mempunyai anak balita.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini :

BAB I Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini. Adapun hal hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini menguraikan sekilas tentang obyek penelitian yang diambil dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB IV Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat, serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Rencana Kerja

Tabel 1.1 Rencana Kerja

No	KEGIATAN	Agustus	September	Oktober	November
1.	Observasi				
2.	Analisis Data				
3.	Desain dan Perancangan Aplikasi				
4.	Uji coba dan Analisis kelayakan				
5.	Penyusunan Laporan				

