

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Beragam cara dilakukan pembimbing untuk memudahkan anak-anak memahami pengenalan budaya daerahnya, salah satunya mengenalkan obyek secara langsung dengan cara visualisasi atau dalam wujud secara lisan, namun hal tersebut justru akan sulit karena membutuhkan daya konsentrasi. Multimedia interaktif yang berbasis interaktif ini bisa menjadi solusi mudah untuk meningkatkan tumbuh kembang anak terutama dalam memahami budaya daerahnya. Karena di dalamnya terdapat beragam tampilan yang akan membuat anak-anak mudah mengerti dan semangat dalam belajar.

PAUD Pondok Harmoni Lombok sebagai suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang. Bidang pendidikan dan penggalian potensi yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena menggunakan cara-cara manual, menarik penulis untuk meneliti dan mengembangkan sistem multimedia interaktif dan permainan berbasis interaktif guna memudahkan anak dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan budaya dan kuliner khas Lombok. Masalah yang sering muncul adalah pengembangan pendidikan seni kreatifitas anak dan pemahaman terhadap pengenalan budaya dan kuliner khas Lombok. Pengajaran yang manual

menyebabkan anak kurang semangat dalam belajar dan susah memahami yang diajarkan. Misalnya jika anak lupa dengan pelajaran yang diajarkan dan anak tersebut malu untuk bertanya maka anak tersebut akan kesulitan untuk mengejar pelajaran yang sudah diajarkan, umumnya anak-anak senang dengan metode pembelajaran disertai hiburan, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya dibidang seni kreatifitas dan pemahaman budaya. Karena kebudayaan daerah adalah nilai yang sangat tinggi jika bisa diterapkan dalam sebuah lingkungan masyarakat. Dari latar belakang tersebut di atas, maka disusunlah skripsi dengan judul "Perancangan Game dan Media Interaktif Pengenalan Budaya dan Kuliner Khas Lombok Bagi PAUD Pondok Harmoni Lombok".

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diuraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu:

Bagaimana merancang Game dan Media Interaktif Pengenalan Budaya dan Kuliner Khas Lombok Bagi PAUD Pondok Harmoni Lombok?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu:

1. Isi dari media interaktif dan game ini berupa kebudayaan, kuliner dan juga game yang berhubungan dengan budaya dan kuliner khas Lombok.

2. Tidak membahas *software* lain selain Adobe flash CS3, adobe photoshop CS
3. Bentuk aplikasi berupa multimedia interaktif
4. Lingkup penelitian ini dilakukan sampai tahap pengujian system.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat seberapa kuat daya tangkap dan ingatan seorang anak yang masih dalam masa pertumbuhan jika dilakukan pembelajaran berbasis multimedia.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari pembuatan skripsi ini terbagi menjadi 2 yaitu tujuan bagi obyek dan tujuan bagi penulis :

1. Untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana tingkat serap siswa PAUD Pondok Harmoni jika memakai metode pembelajaran berbasis multimedia.
2. Ingin memperkenalkan metode pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa PAUD Pondok Harmoni.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu:

a. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media interaktif oleh ahli. Serta untuk memperoleh data mengenai kebudayaan dan kuliner khas Lombok. Selain itu juga kepada para ahli tentang kelayakan produk multimedia interaktif tersebut.

b. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara observasi atau datang secara langsung kepada obyek yaitu PAUD Pondok Harmoni Lombok dan Pihak yang terkait dengan Kebudayaan dan Pariwisata Lombok guna mendapatkan data yang lebih akurat secara langsung.

2. Analisis dan Perancangan

Ditahap ini dilakukan analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna selain itu juga agar memudahkan dalam proses pembuatan aplikasi.

3. Pembuatan

Setelah melakukan perancangan selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman yakni bahasa pemrograman *Action Script*.

1.6 Sistematika Penulisan

Supaya lebih mudah dimengerti dalam penyajian penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu tinjauan pustaka, pengertian multimedia, pengertian multimedia interaktif, bentuk-bentuk multimedia dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan media interaktif, materi dan teori yang akan digunakan dalam media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan media interaktif dari rancangan yang telah dibuat

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran-saran