

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi informasi yang semakin maju, kini tercipta sebuah aplikasi multimedia, yaitu sebuah aplikasi media pembelajaran yang di gunakan untuk menumbuh kembangkan karakter anak usia dini. Perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Pekerjaan-pekerjaan yang dahulu membutuhkan banyak tenaga manusia, sekarang telah tergantikan oleh mesin, yang kesemuanya itu dikendalikan oleh komputer. Semua yang ingin diketahui oleh manusia, semua ada di dalam komputer. Sama seperti bidang yang lain, komputer juga amat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Bahkan komputer telah menjadi mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Banyak pekerjaan di dunia pendidikan yang dapat dibantu pekerjaannya oleh komputer. Seperti mengetik, berhitung, mencari materi pelajaran dari internet, dan pekerjaan lainnya, telah menjadi menu rutin komputer di sekolah-sekolah.

Dalam bidang pengajaran, komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar jarak jauh, atau pembelajaran tanpa tatap muka. namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar dalam hal ini, guru yang menguasai materi pelajaran, sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer, sedangkan ahli komputer yang mampu merealisasikan segala hal

dalam komputer biasanya tidak menguasai materi pelajaran (Ouda Teda Ena, 2001:2). Untuk mengatasi hal tersebut, tentunya dibutuhkan suatu kerja sama yang baik antara pengajar dengan ahli komputer. Ahli komputer bertugas membuat suatu program aplikasi yang mudah digunakan, dengan perangkat lunak tertentu, yang akan memudahkan pengajar merealisasikan ide-idenya sesuai dengan materi pelajaran yang dikuasainya ke dalam komputer.

Untuk memudahkan proses belajar mengajar maka di buat sebuah aplikasi media pembelajara. Aplikasi ini adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak atau pun elektronik, dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses belajar mengajar antara guru dan murid biasa menjadi lebih menyenangkan.

Untuk meningkatkan pemahaman tentang aplikasi pengembangan karakteristik pada anak usia dini. Karakteristik merupakan mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan (Nanda, 2013). Selain itu, menurut Caragih (2013) karakteristik merupakan ciri atau karateristik yang secara alamiah melekat pada diri seseorang yang meliputi umur, jenis kelamin, ras/suku, pengetahuan, agama/ kepercayaan dan sebagainya. Aplikasi ini di buat agar memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi, karena di dalam aplikasi yang akan di buat ini, selain tentang pengembangan karakter pada anak usia dini, terdapat juga materi tentang game

yaitu menyusun gambar-gambar hewan, sehingga dengan adanya aplikasi ini murid lebih memahami dan lebih senang dalam belajar.

Perangkat lunak yang di butuhkan untuk membuat sebuah aplikasi perancangan media pembelajaran dan pengembangan karakteristik anak usia dini adalah Adobe Flash Profesional. *Adobe Flash* yang dahulu bernama *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Scrip* yang muncul pertama kalinya pada *Adobe Flash 5*. *Action Script* terbaru saat ini adalah *Action Script 3.0*. *Action Script 3.0* adalah bahasa terbaru dari edisi yang sebelumnya di kenal dengan *Action Script 1.0*, *Action Script 2.0*, *Action Script 3.0*. *Action* memiliki beberapa kelebihan di bandingkan pendahulunya, namun bahasa pemrograman yang di gunakan kali ini adalah *Actin Script 2.0*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi multimedia "perancangan dan pengembangan karakteristik untuk anak usia dini pada TK Yapis Timika Papua" berbasis flash"?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan atau menerapkan aplikasi tersebut di TK Yapis maupun di sekolah TK lainya yang ada di Timika Pupua?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di gunakan oleh peneliti untuk menentukan batas-batas penelitian, agar peneliti tidak keluar atau menyimpang dari objek yang di teliti, sehingga peneliti lebih terarah dalam melakukan sebuah penelitian. maka penulis meberikan batasan masalah sebagai sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di rancang merupakan aplikasi media pembelajaran untuk pengembangan karakteristik anak usia dini, yang menggunakan aplikasi *adobe flash* profesional.
2. Aplikasi ini berisikan tentang materi pengembangan karakteristik untuk anak usia dini.
3. Perangkat yang di gunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah perangkat computer atau laptop.
4. Aplikasi ini hanya sebatas gambar, suara text dan materi-materi tentang pengembangan karakter anak usia dini.
5. Aplikasi ini hanya di terapkan pada anak usia dini atau Sekolah TK yang memiliki kisaran umur 3-6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian :

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan setara S1 teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian :

1.5.1 Manfaat Teoritik

Peneliti di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik, terutama di bidang pengetahuan teknologi dan informasi, dan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya wawasan, dengan adanya aplikasi ini, dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar, mempermudah dalam meningkatkan pengembangan karakter.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik.

Maanfaat yang dapat di rasakan langsung oleh peserta didik dapat berupa motivasi yang tinggi dalam mengikuti pelajaran pengembangan karakter, karena sisitem belajar yang di terapkan

2. Manfaat bagi Guru

Dengan adanya aplikasi media pembelajaran untuk pengembangan karakteristik ini,guru lebih mudah dalam memberikan materi dan di harapkan kenginan belajar siswa didik lebih meningkat dari yang sebelumnya.

3. Manfaat bagi peneliti

Manfaat yang di peroleh oleh peneliti adalah, dapat mengembangkan ilmu yang di dapat selama kuliah, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang multimedia.

1.6 Metodologi Penelitian

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat supaya dapat memperoleh data yang benar dan relevan untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Pada penyusunan Skripsi ini penulis mengumpulkan data-data dari beberapa metode.

1.6.1 Metode pengumpulan data

1. Metode kepustakaan yang di gunakan

untuk mendapatkan sekumpulan teori, peneliti menggunakan buku jurnal dan internet sebagai bahan referensi dalam mendapatkan bahan yang di butuhkan secara terperinci.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang di gunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi "perancangan dan pengembangan karakteristik" berbasis Flash.

1.6.2 Metode pengembangan

Perancangan

Tahap perancangan dari system yang akan di buat adalah perancangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan di buat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu di tentukan sistematika penulisan yang baik, sistematika penulisanya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mendiskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi perancangan dan dan pengembangan karakteristik" berbasis flash.

BAB III PERANCANGAN

Dalam bab ini penulis menguraikan perancangan aplikasi secara umum Serta segala kekurangan dan kelebihan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan dari hasil-hasil terhadap penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah di lakukan.

