

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini ,segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak lepas dari tekhnologi. Tekhnologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, pada awalnya pengguna komputer hanya terfokus pada pengolahan data saja, tetapi juga dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan dan pengajaran.

Dari anak-anak sampai dewasa telah menggunakan komputer sebagai alat bantu. Dalam hal ini, tekhnologi perangkat lunak yang membuat komputer lebih hidup telah berkembang sangat pesat berbagai macam jenis program telah tersedia dan sangat membantu untuk suatu karya yang lebih baik.

Mengutip data yang dimiliki oleh Satu Data Indonesia, terdapat data penduduk buta huruf yang ditemukan di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan rata-rata usia penduduk 15 tahun memiliki presentase 4,31 persen lebih besar di bandingkan penduduk yang usia nya 15 tahun ke atas. Hal ini disebabkan karena kegagalan sistem pengajaran maupun pembelajaran yang terjadi pada anak terutama pada anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) yang masih tahap awal dalam pembelajaran. Adapun sebab lainnya yaitu seperti kurang nya media edukasi untuk anak dalam arti media edukasi berbasis teknologi tersebut masih banyak diperuntkan untuk anak yang jenjang pendidikannya lebih tinggi seperti di tingkat SD, SMP dsb. Pada Skripsi ini penulis akan membuat sebuah aplikasi yang

berisikan program pendidikan yang berupa media pembelajaran interaktif pengenalan dasar huruf, angka dan warna dalam bahasa Indonesia untuk anak-anak TK tersebut..

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan mendorong minat anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dalam belajar mengenal huruf, angka dan warna.

Berdasarkan uraian di atas penulis bertujuan dan bermaksud mengimplementasikan metode pembelajaran dengan penggabungan animasi, sound, text dan grafik pada Media Pembelajaran Mengenal ' Huruf, Angka dan Warna ' pada TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar karena di kemas secara menarik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka pokok permasalahan yang akan di jawab dalam penelitian ini di rumuskan dengan sebuah rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran mengenal "Huruf, Angka dan Warna" pada TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Aplikasi ini di gunakan sebagai media pembelajaran untuk murid - murid TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta.

2. Materi yang disampaikan hanya membahas tentang pengenalan huruf, angka dan warna secara umum.
3. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis dekstop.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini merupakan ActionScript 2.0

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran interaktif yang implementasinya untuk memudahkan anak-anak TK ABA Taruna dalam belajar mengenal “ Huruf, Angka dan Warna “
2. Mengubah cara belajar manual menjadi cara pembelajaran dengan multimedia interaktif.
3. Aplikasi ini dirancang sebagai alat bantu dalam pengajaran mengenal “ Huruf, Angka dan Warna “.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis :  
Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan di perkuliahan.
2. Bagi Guru :  
Dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada murid - murid TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta tentang pengenalan

Huruf, Angka dan Warna di media pembelajaran mengenal “Huruf, Angka dan Warna”.

3. Bagi Praktisi Multimedia :

Sebagai sarana pembelajaran bersama tentang cara merancang dan membuat media pembelajaran yang baik dan benar.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Metode Observasi

Penulis menggunakan metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan salah satu metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi ini menggunakan struktur navigasi.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia mengenal huruf, angka dan warna adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle).

### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode unit testing dan black box testing.

## 1.7 Sistematik Penelitian

Sistematik Penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

### a. BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematik Penulisan.

**b. BAB II. LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam penyusunan Media pembelajaran.

**c. BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

**d. BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

**e. BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.

**f. DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.