

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini ,segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak lepas dari teknologi. Teknologi 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, teknologi 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.

Namun pada perkembangannya, aplikasi atau media edukasi masih sangat minim perkembangannya di indonesia. Terutama untuk anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) yang masih tahap pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Pada Skripsi ini akan dibuat sebuah aplikasi yang berisikan program pendidikan berupa pengenalan berbagai jenis-jenis profesi dan tugas suatu profesi dalam bentuk animasi dalam bahasa inggris.

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong minat anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dalam belajar mengenal profesi seperti polisi, guru, pilot, tentara, sopir, dokter dan sebagainya, dan suara dalam bahasa inggris dan bahasa indonesia , bahasan indonesia yang menjadi bahasa

sehari-hari dan bahasa Inggris adalah bahasa kedua atau internasional, khususnya untuk bahasa Inggris yang sangat penting untuk era globalisasi ini.

Berdasarkan uraian di atas penulis bertujuan dan bermaksud mengimplementasikan metode pembelajaran dengan penggabungan animasi, sound, text dan grafik pada Media Pembelajaran 'Who Am I' pada TK Kanisius Yogyakarta agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar karena di kemas secara menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat sebuah Media Pembelajaran 'Who Am I' pada TK Kanisius 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. Hanya membahas tentang pengenalan profesi secara umum dan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.
2. Media pembelajaran ini di tunjukan untuk murid TK di TK kanisius Yogyakarta.
3. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis desktop.
4. Perangkat lunak yang digunakan:

- a. Macromedia Director MX 2004
 - b. Adobe Flash CS3
 - c. Adobe Illustrator CS3
 - d. Adobe Audition CS6
5. Tidak membahas *Software* lain meskipun penulis pada kenyataanya menggunakan *software* lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (S1) pada STMIK Amikom Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis pada saat perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Untuk Menghasilkan media pembelajaran ' *Who Am I* ' pada TK Kanisius dalam format Multimedia.

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 Kanisius Yogyakarta tentang pengenalan berbagai macam profesi di media pembelajaran ' *Who Am I* ' dalam bahasa Inggris.

1.6 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 Kanisius 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.

1.7 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.