

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu hal penting untuk membekali anak dalam menghadapi perkembangan masa depan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Di lembaga pendidikan anak usia dini, anak-anak sudah diajarkan dasar-dasar cara belajar. Kegiatan belajar di PAUD sangat membutuhkan metode belajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan belajar anak didik.

Pada lembaga PAUD Joel, memiliki kegiatan pembelajaran untuk anak usia 3-6 tahun. Kegiatan tersebut merupakan bagian penting dari lembaga PAUD Joel dalam menjangkau pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Namun pada lembaga PAUD tersebut, upaya untuk memfasilitasi kegiatan belajar sangatlah minim. Hanya dengan menggunakan alat peraga, buku bergambar dan papan tulis sebagai media yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Materi pelajaran yang disampaikan pada saat kegiatan belajar sangat variatif, yakni berhitung, mengenal alphabet, pengenalan warna dan menceritakan beberapa cerita dongeng menggunakan buku cerita, bahkan bahasa inggris dasar sudah diajarkan pada peserta didik PAUD Joel. Pada proses penyampaian materi, pengajar kesulitan dalam mempresentasikan materi pelajaran khususnya dengan menggunakan metode belajar bercerita, hal ini mengakibatkan anak didik menjadi jenuh dan tidak ada perhatian saat kegiatan belajar berlangsung. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip – prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi anak didik. Ali (2003) menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik anak didik untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar dan meningkatkan motivasi belajar anak didik.

Penggunaan teknologi multimedia dapat membantu mengatasi kendala yang ada pada PAUD Joel dan mempermudah metode pembelajaran, salah satunya metode belajar bercerita yang juga sangat sulit untuk disampaikan oleh guru karena hanya menggunakan buku cerita. Metode belajar bercerita juga cukup penting karena terkandung pesan moral yang baik sehingga cerita bisa dijadikan cara mendidik tanpa disadari anak serta melatih daya tangkap dan daya konsentrasi. Sistem multimedia memungkinkan pengajar untuk memberikan materi dalam bentuk cerita kepada anak sehingga memudahkan penyampaian cerita.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dibuat aplikasi multimedia sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan penyampaian materi agar suasana belajar menjadi menyenangkan bagi anak didik PAUD Joel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah membuat aplikasi multimedia yang dapat membantu proses pembelajaran dan mempermudah penyampaian cerita menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini berisi materi tentang pengenalan cerita rakyat dari NTT yakni cerita rakyat dari pulau Rote, Sabu, Timor dan Flores. Aplikasi dibatasi pada materi cerita rakyat karena materi – materi pelajaran untuk anak PAUD sudah tersedia dan terjual dalam kemasan CD.
2. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini dapat dimanfaatkan di PAUD Joel untuk perkembangan pembelajaran dan dibatasi untuk anak didik usia 3-5 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini :

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi alat bantu pembelajaran berbasis multimedia yang dapat membantu proses penyampaian materi pelajaran dan mempermudah metode belajar bercerita dengan mengangkat budaya lokal yakni cerita rakyat.

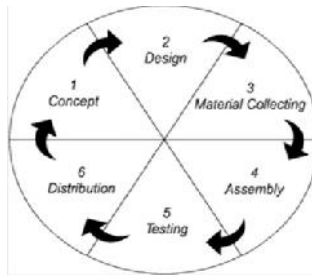
1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mempermudah proses penyampaian materi dan metode pembelajaran agar suasana belajar menjadi menyenangkan bagi anak didik PAUD Joel.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia.

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia

1. **Concept (pengonsepan)**

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2 **Design (Perancangan)**

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan

deskripsi tiap *scene*. *Storyboard* mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. *Storyboard* merupakan pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif. Keuntungan menggunakan *storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga mendapatkan efek atau ketertarikan yang kuat. *Storyboard* dapat dibuat dengan gambar tangan/sketsa langsung dikertas atau digambar dengan computer kemudian dicetak.

3 *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4 *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti Macromedia Director, Macromedia Flash atau produk *open source* lainnya baik yang gratis maupun berbayar.

5 *Testing* (Pengujian)

Tahap *Testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Disini pengujian yang dipakai adalah pengujian

black box yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-coding-an.

6 ***Distribution (Distribusi)***

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan permainan, mulai dari teori mengenai permainan, algoritma yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat permainan ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi permainan yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.