

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik. Perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan. Teknologi komputer menjadi salah satu solusi dalam penyediaan multimedia untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal. Salah satunya dengan menggunakan kemajuan multimedia untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat membantu peserta belajar dalam proses belajar. Aplikasi multimedia akan sangat membantu guru dan peserta didik tingkat Taman Kanak Kanak dalam proses belajar mengajar karena akan lebih banyak materi yang disampaikan dengan waktu yang cenderung singkat serta dilengkapi dengan animasi sehingga lebih menarik.

Kegiatan belajar anak pada Taman Kanak-Kanak (TK) Tunas Harapan Emaus Liliba sering mengalami permasalahan belajar dari anak tersebut dalam memahami materi secara teori maupun praktek. Masalah ini dimungkinkan karena cara guru mengajar mengenalkan macam-macam profesi kepada anak masih menggunakan cara manual. Guru hanya mengenalkan pelajaran kepada anak dengan cara menunjukkan poster dalam bentuk gambar profesi sehingga kurangnya daya ingat anak serta kurang menarik perhatian anak pada saat menyimak apa yang diajarkan oleh guru.

Hal ini dibenarkan berdasarkan nilai rata-rata dari 37 anak TK 0 (nol) besar tahun ajaran 2016/2017 yang menggunakan Kurikulum 2013 (K-13) mencapai 60% untuk pemahaman anak terhadap materi atau tema tentang pekerjaan yang diberikan oleh guru, siswa masih belum memahami secara detail membedakan jenis profesi dan fungsinya dengan baik.

Faktor karakteristik yang unik pada anak usia 5-6 tahun pada objek yang diteliti menjadi salah satu tantangan tersendiri bagi guru untuk mencoba memberikan materi pembelajaran yang maksimal sesuai harapan dan target yang ingin dicapai. Pada aplikasi ini anak-anak akan belajar mengenali macam-macam profesi yang ada di sekitar mereka sehingga tidak terlalu sulit bagi anak untuk mengenali profesi tersebut. Oleh karena itu diambil 15 nama profesi pekerjaan yang sering mereka jumpai di sekitar mereka.

Dalam memperlancar proses pembuatan animasi pengenalan profesi tersebut perlu adanya bantuan sistem komputer. Dengan kemampuan komputer seperti membentuk suatu animasi serta desain dinamis dan ditunjang dengan beberapa *software* seperti *Adobe Flash Profesional CS6*, dapat digunakan untuk mengembangkan animasi serta merancang aplikasi yang akan menerangkan tentang pengenalan profesi dan fungsinya.

Untuk itu perlu dikembangkan “DESAIN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PENGENALAN PROFESI PEKERJAAN PADA TAMAN KANAK KANAK TUNAS HARAPAN EMAUS LILIBA” yang

lebih menarik sehingga diharapkan dapat menjadi suatu alat bantu pembelajaran yang baik untuk anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Emaus Liliba kurang menarik perhatian anak, karena cara guru mengajar masih menggunakan cara manual. Guru hanya mengenalkan pelajaran kepada anak dengan cara menunjukkan poster dalam bentuk gambar.

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mencakup 15 profesi pekerjaan serta fungsinya.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk animasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6*.
3. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Emaus Liliba Kupang khususnya bagi anak-anak rentang usia 5-6 tahun.
4. Buku yang digunakan sebagai referensi pada penelitian ini adalah buku yang berjudul Pengenalan Profesi.
5. Kurikulum belajar yang digunakan adalah kurikulum 2013 (K13).

1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi dengan menggunakan multimedia interaktif, dalam bentuk gambar, suara, dan animasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran pengenalan profesi serta fungsinya kepada anak-anak TK.

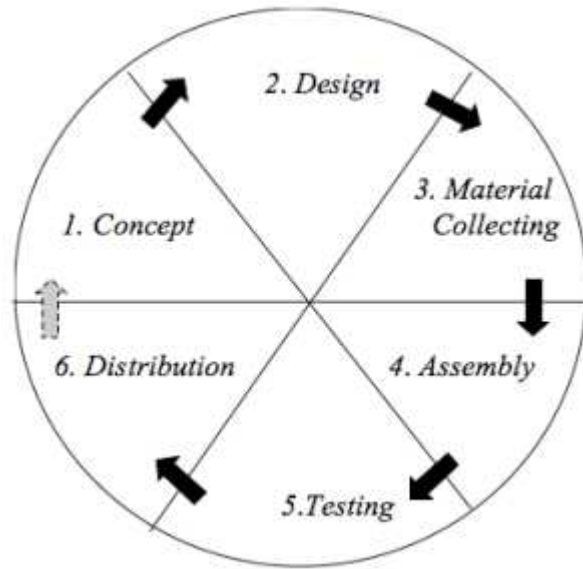
1.4.2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat belajar anak dalam menyimak apa yang diberikan oleh guru.
2. Merubah proses belajar mengajar serta proses komunikasi antara guru dan anak agar menjadi lebih baik.
3. Membuat anak menjadi lebih aktif dalam belajar dan memusatkan perhatian anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

1.3. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tahapan pengembangan multimedia yang terdiri dari tahapan-tahapan berikut: (Sutopo, 2003).



Gambar 1.1. Tahapan pengembangan multimedia

Metode tersebut secara sistematis dapat ditempuh dengan langkah langkah berikut :

1.3.1. *Application Concept* (Konsep Aplikasi)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Selain itu tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain sebagainya).

Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan beberapa metode penelitian, salah satunya dengan metode pengumpulan data, antara lain :

A. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada staf tata usaha dan guru pada Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Emaus Liliba sehingga diperoleh data yang dibutuhkan.

B. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Emaus Liliba.

C. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil referensi dari beberapa sumber seperti buku, dokumen, artikel, jurnal penelitian di internet yang terkait dengan penelitian.

1.3.2. *Application Design* (Perancangan Aplikasi)

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. Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan *story board* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

1.3.3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merekayasa animasi pada aplikasi pembelajaran, seperti pengumpulan materi yang digunakan dalam menunjang pembuatan aplikasi ini. *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, misalnya gambar macam-macam nama profesi pekerjaan dan *effect sound* yang sesuai dengan karakter anak TK, serta mengambil 15 nama profesi pekerjaan yang ada disekitar mereka dan sering mereka jumpai agar mereka lebih mudah mengenali profesi-profesi tersebut.

1.3.4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *story board*.

Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti *Adobe Flash CS 6*, *Adobe Audition 1.5*, *Photoshop CS 6* atau produk *open source* lainnya baik yang gratis maupun berbayar.

1.3.5. Testing (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *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 *coding*.

2. Distribution (distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka aplikasi ini akan disimpan dalam bentuk CD.

1.7. 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 penulisan, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori – teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

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 aplikasi 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.