

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak (TK) adalah dimana tahap pendidikan pertama sebelum masuk tahap sekolah dasar. Dalam usia dini anak banyak berkembang dengan berbagai permainan yang dapat mereka lakukan, anak usia dini gampang-gampang susah. Kadang memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Dengan permainan anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang permainan itu dan mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar, dimana setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini.

Dengan menggunakan *system* permainan diharapkan membantu anak usia dini agar lebih giat belajar setiap permainan anak lebih cepat mengenal sehingga orang tua atau guru memataui anak lebih mudah.

Dari permasalahan tersebut dibuat Aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini yang dituangkan dalam sebuah tugas akhir berjudul “*Aplikasi Pembelajaran Menggunakan Action Script Berbasis Multimedia*” dan diharapkan agar aplikasi ini dapat membantu anak usia dini lebih giat belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan di kaji dan di berikan solusinya dalam memberikan pembelajaran untuk anak usia dini penelitian ini adalah bagaimana

anak usia dini lebih semangat belajar dengan menggunakan Aplikasi Pembelajaran Menggunakan *ActionScript* Berbasis Multimedia.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Pengguna dari aplikasi ini adalah siswa TK A.
2. Data yang ditampilkan berupa animasi, gambar dan audio.
3. Aplikasi akan menggunakan huruf dari A sampai Z dan angka 0 sampai 9.
4. Metode CBI (*Computer Base Intruction*) berbasis multimedia.
5. CD plug dan play

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat suatu Aplikasi Pembelajaran Menggunakan *ActionScript* Berbasis Multimedia, untuk merangsang daya pikir anak agar cepat memahami pembelajaran dengan metode berbasis multimedia interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menumbuhkan kembangkan minat, kreatifitas, dan imajinasi anak dalam proses belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang ide penelitian secara terinci meliputi, latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Menjelaskan tentang referensi dari penelitian ini yang berkaitan serta acuan dari pelaksanaan penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya : Bahan/Data, Peralatan, Prosedur dan pengumpulan data, dan Analisis dan Rancangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan penelitian dari aplikasi sampai sistem yang telah diuji coba.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.