

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan oleh hampir semua orang. Terutama perkembangan dan kemajuan teknologi dibidang informatika membuat segala sesuatu mulai beralih keperalatan yang menggunakan sistem komputerisasi. Perkembangan perangkat lunak lebih pesat dibandingkan dengan perangkat keras maka tak heran jika secara perlahan sistem komputerisasi ini diterapkan dalam dunia pendidikan.

Suatu paket aplikasi memungkinkan kita untuk lebih mudah mempelajari dan memahami suatu materi secara efektif yang akan mendukung sistem pembelajaran khususnya untuk anak-anak. Informasi akan lebih baik dan menarik jika disampaikan dalam bentuk gambar-gambar yang inovatif, yaitu berupa animasi, gambar dan suara.

Paket Aplikasi ini dirasa sangat cocok untuk dikonsumsi anak-anak, terutama bagi para siswa yang duduk dibangku Taman Kanak-kanak (TK). Sebab penyusunan dalam aplikasi ini didasarkan pada tingkat kemampuan anak dalam memahami materi.

Aplikasi ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk sederhana, sesuai dengan kemampuan anak-anak, misalnya pengenalan angka, huruf,

hewan, transportasi, anggota tubuh, warna, dan lain-lain yang dilengkapi dengan gambar-gambar. Hal inilah yang sangat mungkin disukai anak-anak.

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka melalui Tugas Akhir ini penulis bermaksud merealisasikan masalah tersebut dengan memilih judul "Sistem Pembelajaran Siswa TK Menggunakan Multimedia".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka akan dibuat suatu program aplikasi "Sistem Pembelajaran Murid TK Menggunakan Multimedia" menggunakan Bahasa pemrograman Visual BASIC 6.0 yang ditujukan khususnya untuk siswa Taman Kanak-kanak (TK), yang memerlukan bimbingan seorang guru sebagai pengarah atau pemandu dalam proses belajar mengajar. Aplikasi "Sistem Pembelajaran Murid TK Menggunakan Multimedia" ini disertai tampilan gambar-gambar dan suara-suara serta animasi yang cukup menarik, pembuatan tampilan gambar hanya terbatas pada file dengan ekstensi *.jpg, *.bmp, untuk gambar dan *.mp3, *.mid, *.wav untuk suara serta *.gif, *.icon, *.swf untuk animasi.

1.3. Ruang Lingkup

Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dana dan kemampuan serta lebih memusatkan perhatian pada masalah konversi input teks dan gambar ke bentuk suara maka pada laporan Tugas Akhir ini perlu

diberikan batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yaitu :

1. Aplikasi ini dibuat untuk murid TK B yang beranjak naik ke Sekolah Dasar
2. Masukan berupa teks dan gambar yang telah tersedia dalam aplikasi ini terdapat pilihan menu yaitu : Pengenalan Huruf, Pengenalan Angka, Pengenalan Warna, Pengenalan Alat Transportasi, Pengenalan Buah, Pengenalan Anggota Tubuh, Pengenalan Hewan, Belajar Menulis Huruf dan Angka, dan Permainan.
3. Output yang dihasilkan oleh perangkat lunak berupa gambar, animasi, suara dan teks.

Dalam menjalankan program, user hanya mengklik aplikasi yang tersedia kemudian komputer akan membantu dengan cara pengucapan dalam suara disertai cara penulisannya.

1.4. Tujuan Penulisan

Tujuan dibuatnya software aplikasi " Sistem Pembelajaran Murid TK Menggunakan Multimedia" ini adalah sebagai berikut:

- Suatu media pembelajaran untuk anak-anak usia dini yaitu TK (Taman Kanak-kanak) sebagai aplikasi yang inovatif menggunakan multimedia
- Memudahkan anak-anak dalam belajar dan memudahkan guru-guru dalam mengajarkan materi tersebut.

- Mampu melafalkan, mengenali dengan baik materi dari menu yang dipilih.
- Aplikasi ini hanya sebagai alat Bantu pengajaran, dan belum dapat menggantikan peran pengajar yang mampu memberikan bimbingan, motivasi dan pendekatan kepada pelajar.
- Diharapkan dengan dibuatnya software aplikasi "Sistem Pembelajaran Murid TK Menggunakan Multimedia" minat anak-anak untuk belajar sehari-hari yang kurang, akan menjadi tertarik setelah menggunakan aplikasi ini.