

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Umumnya kegiatan belajar-mengajar dilakukan di sekolah-sekolah formal dengan tujuan agar tercapai suatu pendidikan yang berkualitas dan efektif. Namun banyak pula anak-anak kurang beruntung yang tidak dapat bersekolah karena keterbatasan biaya. Adanya sekolah non formal yang didirikan para relawan membuat anak-anak yang kurang beruntung bisa mendapatkan kesempatan untuk belajar seperti di sekolah-sekolah formal. Kegiatan belajar-mengajar secara tatap muka yang dilakukan setiap minggu ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya metode pembelajaran yang membosankan sehingga minat belajar anak-anak berkurang dan tidak mau kembali ke sekolah lagi.

Untuk mendukung proses belajar tersebut maka perlu dirancang suatu program aplikasi komputer yang sering dikenal dengan perangkat ajar. Tujuan utama penggunaan komputer adalah karena kemampuan komputer yang dapat menarik minat belajar seseorang, khususnya anak-anak. Ini dikarenakan pengajaran dengan menggunakan komputer dapat dilengkapi dengan berbagai animasi, gambar, video, dan audio sehingga lebih atraktif dan membuat anak-anak merasa tertarik dan tidak bosan dalam belajar. Selain itu, pengajaran yang diberikan kepada anak-anak dengan menggunakan komputer juga dapat mengenalkan komputer sejak dini sehingga mereka kelak akan terbiasa menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam melakukan pekerjaan. Dibuatnya perangkat ajar berbasis multimedia yang bersifat *user friendly* yang mudah dipelajari dan digunakan membuat anak-anak tertarik untuk belajar.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat suatu perangkat ajar berbasis multimedia yang membantu proses belajar?
2. Bagaimana perangkat ajar berbasis multimedia ini dapat meningkatkan minat belajar anak-anak?

1.3. Tujuan

Pembuatan aplikasi perangkat ajar ini memiliki beberapa tujuan yang diantaranya:

1. Perangkat ajar membantu dalam proses belajar anak-anak.
2. Perangkat ajar meningkatkan minat belajar anak-anak. Serta mengenalkan komputer sejak dini pada anak-anak.

1.4. Batasan Masalah

Batasan-batasan dalam aplikasi perangkat ajar berbasis multimedia adalah:

1. Menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS3 Professional* untuk pembuatan animasi.
2. Menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*.
3. Perancangan program aplikasi perangkat ajar memiliki beberapa modul seperti:
 - a) Menu utama
 - b) Materi pelajaran
 1. Pelajaran huruf
 2. Pelajaran warna
 3. Pelajaran hewan
 4. Pelajaran bentuk
 5. Pelajaran kosakata
 - c) Mini *game*
 1. *Game Puzzle*
 2. *Game Memory*
 - d) Latihan
 - e) Cerita-cerita anak
 1. Cerita timun mas
 2. Cerita cinderela
 3. Cerita si kancil dan siput
 4. Cerita keledai si pembawa garam
 5. Cerita saudagar jerami

- f) Lagu-lagu anak
 - 1. Lagu balon ku
 - 2. Lagu lihat kebun ku
 - 3. Lagu bintang kecil
 - g) Bantuan
4. Pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu.
 5. Mini *game* dalam perangkat ajar tidak dibatasi oleh waktu.
 6. Tidak terkoneksi pada *internet*.
 7. Tidak ada menu *login*.

1.5. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada proposal ini adalah:

BAB I. PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang
Cerita singkat mengenai mengapa penulis mengambil topik/judul ini.
- b. Rumusan Masalah
Intisari masalah yang ingin penulis pecahkan/pelajari.
- c. Tujuan
Tujuan pembuatan karya ilmiah. Tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.
- d. Batasan Masalah
Berisi hal-hal yang akan dibuat/diimplementasi oleh penulis.
- e. Sistematika Pembahasan
Sistematika pembahasan berisi garis besar (*outline*) dari tiap bab.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang penulis gunakan ketika membuat aplikasi ini.

BAB III. ANALISA DAN PEMODELAN

Dalam bab ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (*method*) utama yang dibuat.

BAB V. PENGUJIAN

Laporan dari pengujian tiap *class/fungsi/method* yang dibuat (*whitebox testing*) dan laporan dari kuisioner (*blackbox testing*).

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Pengetahuan yang didapat penulis setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru.

b. Saran

Hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.