

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan mengenai dinosaurus pada jaman purba memang sangat menarik untuk dipelajari, kini pun sudah banyak buku-buku atau media informasi lain yang menyajikan pengetahuan tentang kehidupan dinosaurus pada jaman purba. Namun akibat kemajuan jaman dan pesatnya perkembangan kehidupan manusia, pengetahuan ini mulai kurang digemari dan terlupakan, padahal selain dari ilmu pengetahuan yang didapat di sekolah, pengetahuan mengenai kehidupan dinosaurus juga diperlukan oleh anak-anak usia 9 sampai 15 tahun.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka dibuat salah satu cara untuk mengenalkan pengetahuan tentang kehidupan dinosaurus dengan menggunakan sarana penyampaian yang lebih menarik minat dan perhatian anak-anak. Salah satunya dengan menggunakan teknologi multimedia. Multimedia merupakan konsep baru dalam bidang teknologi informasi, dimana teks, gambar, suara, animasi dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan secara interaktif.

Dalam penulisan ilmiah ini, dibuat sebuah aplikasi pengetahuan mengenai kehidupan dinosaurus, dalam bentuk multimedia dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana penyampaian informasi. Pembuatan aplikasi yang berjudul **“Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengetahuan Dinosaur Bagi Anak-Anak Menggunakan Macromedia Director MX”**. Diharapkan dapat membantu dan mempermudah anak-anak usia 9 sampai 15 tahun dalam mempelajari kehidupan dinosaurus.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran interaktif mengenai pengetahuan dinosaurus.

1.3 Tujuan

1. Membuat aplikasi pembelajaran interaktif mengenai pengetahuan dinosaurus.
2. Membuat rangkaian permainan yang mampu membantu meningkatkan pengetahuan pada anak.

1.4 Pembatasan Masalah

Terdapat beberapa hal yang akan menjadi batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Aplikasi ini menggunakan program Macromedia Director MX sebagai media pembuatannya.
2. Pembahasannya hanya selingkup pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif pengetahuan dinosaurus.
3. Informasi yang terdapat pada aplikasi ini yaitu, informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dinosaurus meliputi informasi mengenai fosil, jenis hewan, jaman hidup, tipe spesies, *cladogram*, teori kepunahan, serta beberapa permainan seperti permainan merangkai gambar, permainan mencari perbedaan pada gambar, permainan menembak gambar, dan permainan mencari benda atau gambar yang tersembunyi.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Membahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, pembatasan masalah, sistematika.

Bab II : Landasan Teori

Membahas tentang teori-teori yang menunjang topik tugas akhir.

Bab III : Perancangan dan Pemrograman Aplikasi

Membahas tentang perancangan dan merealisasikan aplikasi pembelajaran interaktif mengenai pengetahuan dinosaurus .

Bab IV: Pengamatan Data

Membahas tentang hasil uji coba dan analisa aplikasi pembelajaran interaktif mengenai pengetahuan dinosaurus yang telah di buat.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Membahas tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan topik serta saran yang mungkin membantu dalam pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif mengenai dinosaurus ini.