

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bidang pendidikan adalah faktor penting yang menunjang kemajuan disegala bidang, sebagai contoh bidang ekonomi, teknologi dan budaya. Sebagai negara berkembang, bidang pendidikan di Indonesia masih belum begitu diperhatikan. Di masa sekarang kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat aplikasi pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu perangkat lunak pembuat aplikasi pembelajaran yang cukup populer pada saat ini adalah *flash*. *Flash* adalah sebuah program yang diciptakan untuk membuat animasi berupa teks maupun gambar mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan atau menghidupkan. Animasi sudah ada sejak zaman purba, dimana ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding gua yang menggambarkan gerak dari binatang-binatang.

Animasi pada zaman purba menggambarkan sebuah urutan kejadian suatu peristiwa dimasa tersebut. Sejak manusia menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai media penyampaian komunikasi, maka timbul keinginan manusia untuk menghidupkan gambar-gambar tersebut menjadi sebuah media penyampaian yang lebih ekspresif. Maka, manusia terus berusaha untuk mengembangkan animasi. Perkembangan animasi saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang.

Animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan semata. Banyak dari orang menggunakan animasi sebagai media penyampaian informasi yang lebih efisien dalam segi waktu dan memiliki tampilan yang sangat menarik seperti halnya dalam dunia pendidikan saat ini.

Animasi didalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai media pembelajaran yang sangat menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi Anak playgroup dan pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman mereka terhadap suatu bidang ilmu tertentu yang dirasa sulit untuk dipahami. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses belajar mengajar dalam menyampaikan sebuah materi yang mungkin kurang dipahami oleh siswa jika melalui buku secara langsung.

Salah satu perangkat lunak pembuat animasi yang cukup populer saat ini adalah *Macromedia Flash*. Dimana saat ini versi terbaru dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash* menawarkan berbagai fitur serta kemudahan dalam penggunaannya. Tampilan *interface*, fungsi serta pilihan palet yang beragam dan juga kumpulan-kumpulan *tool* yang lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis sangat tertarik untuk membuat animasi di bidang pendidikan. Animasi yang akan dibuat penulis adalah animasi tentang pelajaran pengenalan abjad-angka untuk playgroup. Mengingat

pengenalan abjad-angka pada playgroup sangat susah dimengerti dengan metode yang biasa-biasa saja. Oleh sebab itu, penulis berusaha untuk mengenalkan pelajaran pengenalan abjad-angka kepada anak Playgroup dengan menawarkan *interface* yang menarik dan dengan metode yang baru sehingga tidak jenuh dalam mempelajari abjad-angka. Pelajaran pengenalan abjad-angka yang akan dibuat animasinya oleh penulis difokuskan pada pengenalan huruf, dan angka yang sangat umum menjadi pengenalan awal dalam mempelajari dan memahami abjad-angka. Karena animasi ini dibuat oleh penulis untuk diperuntukan kepada anak usia dini khususnya siswa taman kanak-kanak. Hasil dari animasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul “ **Animasi Interaktif Pengenalan Abjad-Angka Untuk Playgroup dengan Menggunakan Macromedia Flash** ”.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

Dalam penulisan tugas akhir ini, sangat dibutuhkan pembatasan masalah agar tidak keluar dari topik yang akan dibahas. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu :

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat animasi dengan *Macromedia Flash* harus sedemikian rupa agar teori yang disampaikan dapat benar-benar menghibur dan memudahkan untuk dapat memahami.

2. Bagaimana membuat animasi dengan konsep yang sederhana dengan menggunakan multimedia agar lebih menarik minat untuk memainkan animasi pengenalan abjad-angka.
3. Kurang minatnya anak dalam pengenalan abjad-angka membuat susah untuk dimengerti.

### **I.2.2 Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah media interaktif agar lebih menarik dan telah sesuai standar atau kriteria kelayakan untuk membuat media interaktif?
2. Bagaimana menentukan sebuah tema dalam membuat media interaktif agar lebih menarik bagi yang melihatnya?

### **I.2.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, berikut ini adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu:

1. Materi animasi pembelajaran ini mengenalkan huruf-huruf abjad balok mulai dari A hingga Z, mengenalkan angka yang dimulai dari angka 0 hingga 9.
2. Animasi pembelajaran ini di khususkan untuk sekolah playgroup yang baru mengenalkan pelajaran pengenalan abjad-angka kepada para peserta didiknya.
3. Animasi interaktif pengenalan abjad-angka ini di buat dengan menggunakan *macromedia flash 8*.

### **I.3 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat penelitian dilakukan untuk meneliti bagaimana cara pembuatan sebuah Animasi Pembelajaran Pengenalan Abjad-Angka ini adalah :

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan anak dalam memahami pelajaran pengenalan abjad-angka sejak usia dini.
2. Membuat suatu animasi yang dapat serta digunakan sebagai permainan yang mengasah pengetahuan.

#### **I.3.2. Manfaat**

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran dengan interface yang lebih menarik dari sekedar membaca buku.
2. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kreativitasnya di bidang multimedia.

### **I.4 Metodologi Penelitian**

Adapun metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

*a. Library Research*

Penulisan ini dimulai dengan studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data melalui buku-buku, ataupun internet yang berhubungan dengan penelitian ini. Kemudian membaca dan mempelajari bahan-bahan tersebut dan dasar teori pembuatan aplikasinya.

*b. Sampling*

Merupakan metode pengumpulan data untuk mengambil sampel atau contoh-contoh tentang data yang diperlukan, yaitu dengan melihat contoh animasi yang telah ada dan mencari data di internet, buku tutorial pembuatan aplikasi, kemudian mengambil sampel yang dibutuhkan.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Agar penulisan ini lebih sistematis, maka tulisan ini akan dibuat dalam 5 bab yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan pembuatan animasi interaktif pengenalan abjad-angka dan menjelaskan aplikasi yang akan digunakan

**BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada Bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari perancangannya.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulisan tugas akhir tentang animasi interaktif pengenalan abjad-angka pada taman playgroup.