

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi khususnya dibidang komputer telah sedikit banyaknya merubah kebiasaan hidup dan cara kerja sehari-hari. Salah satu contohnya, sebelum komputer banyak digunakan jika akan membuat surat atau dokumen lainnya kita bisa menggunakan mesin tik dan sekarang hampir dapat dipastikan fungsi mesin tik telah dapat diganti oleh komputer karena banyak keuntungan yang didapat seperti kerapihan surat, huruf yang bervariasi dan bantuan komputer didalam perhitungan angka-angka. Oleh karena itu penggunaan komputer tidak akan pernah berhenti dan akan selalu dibutuhkan seiring dengan kemajuan dari fungsi komputer itu sendiri.

Dilain sisi penulis melihat bahwa anak-anak adalah calon generasi penerus bangsa. Anak-anak nantinya akan menggantikan peran dan melanjutkan tugas-tugas pendahuluannya. Dan bukan hanya itu saja, diharapkan setiap generasi harus lebih baik dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu penulis melihat perlunya pendidikan anak dalam melatih keterampilan dan menambah pengetahuan. Penulis mengharapkan apa yang didapat oleh mereka harus lebih baik dari apa yang pernah penulis dapat kan sewaktu penulis masih anak-anak. Sebagai contoh, untuk mengasah kemampuan anak biasanya melihat dari buku atau papan tulis tapi dengan adanya komputer maka dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif di dalam dunia pendidikan . Banyak kelebihan dan manfaat yang

didapatkan dengan menggunakan komputer didalam pendidikan. Seperti yang penulis coba buat didalam program ini dimana penulis mencoba memberikan alternative lain bagi kalangan pengajar dalam mengasah kemampuan anak dengan media komputer.

Untuk mempermudah, dalam mengasah kemampuan anak-anak dengan media komputer, maka dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memilih judul **“ Aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan retensi pada anak menggunakan Macromedia Flash”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Agar penulisan ini terarah dan tidak keluar dari alur pembahasan, dan penulis mengambil permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas maka ditetapkan batasan-batasan terhadap masalah-maslah yang ada. Hal ini dimaksudkan agar pemecahan masalah tidak terlalu menyimpang. Adapaun batasan yang dimaksudkan adalah bagaimana menarik minat untuk meningkatkan retensi pada anak media macromedia flash.

I.2.1. Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka indentifikasi masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Metode pembelajaran untuk mengasah kemampuan pada anak saat ini yang masih kurang menarik.

2. Menciptakan animasi Multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk belajar, dan mengasah kemampuan pada anak.
3. Kurangnya minat anak belajar.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari identifikasi masalah yang ada adalah :

1. Bagaimana membuat media aplikasi yang bagus sehingga anak menganggap bahwa belajar tidak membosankan.
2. Bagaimana membuat anak mampu menangkap pembelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang diberikan oleh gurunya disekolah.
3. Bagaimana cara meningkatkan retensi pada anak supaya menarik untuk mempelajarinya.

1.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman menggunakan Macromedia Flash 8 sebagai aplikasi.
2. Pembuatan animasi ini hanya mengambil dua mata pelajaran sebagai sampelnya, yaitu bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
3. Media pembelajaran ini membahas tentang meningkatkan retensi pada anak.
4. Untuk pemodelan penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML).

1.3. Tujuan Dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari Penyusun Tugas Akhir ini adalah :

1. Untuk mempelajari teori dasar tentang Aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan retensi pada anak.
2. Untuk merancang sebuah aplikasi untuk mengasah kemampuan anak .
3. Untuk membuat sebuah program yang bisa digunakan sebagai media pengajaran kepada anak, terutama untuk aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan retensi pada anak.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan Tugas Akhir ini :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam merancang dan membangun suatu perangkat ajar berbasis komputer dengan tampilan yang menarik dan akraktif, terutama tentang aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan retensi pada anak.
2. Melalui Aplikasi Tulisan yang dibuat dengan *Macromedia Flash 8* ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan retensi pada anak.

1.4. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah :

1. Penelitian Kepustakaan

Memperoleh informasi dengan mengumpulkan, mempelajari dan membaca berbagai referensi dari buku, makalah dan tulisan ilmiah lainnya yang dibutuhkan dalam penulisan tugas akhir.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, indentifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang urian teori-teori dalam pemecahan masalah yang akan dibahas yang berkaitan dengan aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan retensi pada anak menggunakan Macromedia Flash.

BAB III : ANALISA DAN PERNACANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang hasil analisa sistem yang sedang berjalan dan bagaimana perancangan untuk membuat sistem yang akan dibangun serta prosedur, juga akan menjelaskan tentang suatu sistem yang akan diusulkan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil analisa terhadap sistem yang dirancang atau dibuat, dan pembahasan terhadap hasil sistem tersebut serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai permasalahan yang telah dibahas yang bersifat untuk membangun yang berhubungan dengan tugas akhir ini.