

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bagi sebagian besar anak belajar merupakan sesuatu yang menjenuhkan terutama untuk anak taman kanak-kanak yang masih berusia belia. Hal ini disebabkan karena metode belajar yang tidak tepat dengan cara belajar anak dan sangatlah tidak menyenangkan apabila anak harus duduk diam mendengarkan pelajaran dan memutar otak sangat keras. Anak akanlah lebih tertarik dan lebih berminat dengan adanya media visualisasi yang sangat sesuai dengan rasa ingin tau dan keaktifan anak.

Berdasarkan berbagai keinginan dan kemudahan itu, maka lahirlah suatu pemikiran tentang adanya suatu program pembelajaran anak-anak usia taman kanak-kanak yang menjadikan komputer sebagai teman yang pintar, yang mampu menjawab dan memecahkan berbagai persoalan pengetahuan, karena tidak dapat dipungkiri lagi sumber daya manusia yang akan datang ditentukan oleh kualitas anak-anak yang sedang tumbuh dan berkembang saat pada ini. Sejak dini anak telah dididik oleh para orang tua dengan berbagai cara agar menjadi anak yang pandai dan cerdas.

Berdasarkan latar belakang masalah inilah, maka timbul suatu ide atau gagasan bagaimana dapat membuat anak dapat nyaman dan tertarik untuk belajar sehingga anak menjadi senang dan berprestasi dalam kelas. Dengan metode pembelajaran dengan video flash yang didalamnya

terdapat sebuah animasi kartun yang bergerak dengan komunikasi audience dengan komputer serta tampilan antar muka yang menarik akan sangat membantu sang anak dalam belajar pemahaman tentang bahasa mandarin yang sering dianggap susah dikarenakan terdapat banyak aturan didalamnya dinilai sangat cocok dengan daya serap dan kemampuan anak yang lebih mengandalkan visualisasi.

Dengan melihat kendala dan permasalahan yang ada, maka penulis mengambil judul, ” APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN UNTUK ANAK TAMAN KANAK - KANAK THERESIANA 01 BERBASIS FLASH.”

1.2. Perumusan Masalah

Dengan melihat bahwa banyak anak yang mengalami kesulitan menyerap materi – materi BAHASA MANDARIN , terdapat beberapa faktor penyebab :

- Media belajar tidak tepat dengan cara belajar anak.
- Anak usia belia masih senang dengan kegiatannya sendiri daripada mendengarkan pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka perumusan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana cara membuat aplikasi Pembelajaran bahasa mandarin yang menarik dan interaktif untuk membantu mengenal dan memahami bahasa mandarin.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat sangat terbatasnya tenaga dan kemampuan penulis serta tujuan pembuatan aplikasi Pembelajaran, maka penulis membatasi animasi pembelajaran ini hanya pada pemahaman mengenai pembacaan, kosakata, dan cara penulisan bahasa mandarin.

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah membuat program aplikasi pembelajaran yang dapat membantu anak-anak taman kanak-kanak dalam belajar BAHASA MANDARIN.

1.5. Manfaat Penyusunan Skripsi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penulisan laporan skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis

- a. Berguna untuk lebih mendalami pengetahuan serta untuk mempraktekkan ilmu pengetahuan animasi yang diperoleh selama sebagai mahasiswa Sistem informasi di Universitas Aki dalam bentuk Skripsi.
- b. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dalam menyelesaikan masalah. Dalam hal ini pembelajaran BAHASA MANDARIN untuk anak taman kanak-kanak.
- c. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dari bangku akademik.

2. Bagi akademik

1. Sebagai tolak ukur sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam pengetahuan dan penguasaan materi yang sudah diajarkan.
2. sebagai bahan evaluasi dan koreksi akademik dalam usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
3. Bermanfaat sebagai bahan untuk memperkaya kajian bacaan di perpustakaan Universitas Aki.
4. Dapat mengetahui dan membantu kemampuan daya serap mahasiswa dalam menerima materi yang telah di berikan.
5. Sebagai bahan literatur dan masukan bagi Universitas AKI dan menambah pengetahuan atau wawasan bagi rekan-rekan.

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah pandangan tentang cara belajar yang sudah ada saat ini.
- b. Sebagai referensi dalam pembelajaran untuk anak-anak.
- c. Membantu mempermudah Orang Tua mendampingi anak dalam belajar.
- d. Menjadikan anak – anak yang senang dan tertarik dengan cara belajar yang baru sehingga meningkatkan prestasi sang anak.
- e. Membantu para anak-anak untuk belajar dengan media komputer.

1.6. Metodologi Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Metode Wawancara

Merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan jalan komunikasi yaitu dengan kontak dan hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data (Wirartha, 2006; 37). Dalam hal ini yaitu menanyakan secara langsung kepada orang tua yang mempunyai anak taman kanak-kanak dan guru yang bersangkutan, agar penulis mengerti secara langsung bagaimana tuntutan pengguna terhadap software ini.

b. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati tanpa pertolongan alat lain (Tata Sutabri, 2004).

c. Metode Dokumen

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari literatur – literatur yang ada hubungan dengan objek penulisan

Skripsi (Wirartha,2006;36). Dalam hal ini penulis mengambil dari buku yang berkaitan dengan objek penelitian serta buku – buku yang ada kaitannya dengan pembahasan.

2. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh untuk penyusunan laporan skripsi ini antara lain dari :

a) Data Primer.

Adalah data yang diperoleh langsung melalui proses pengamatan dan wawancara secara langsung dengan sumber atau pihak yang bersangkutan (responden) yang siap untuk diolah (Wirartha,2006;35). Dalam penelitian ini data primer didapat melalui pengamatan langsung pada siswa di taman kanak-kanak Theresiana 01 Semarang.

b) Data Sekunder.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara tidak langsung yaitu melalui instansi atau lembaga, buku-buku, majalah – majalah, dan semua media yang berkaitan dengan permasalahan pada objek penelitian khususnya untuk program pembelajaran BAHASA MANDARIN anak taman kanak-kanak yang siap diolah (Wirartha,2006;35).

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika ini digunakan untuk lebih memudahkan dalam menguraikan isi-isi dalam tiap bab penulisan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TERORI

Pada bab ini akan diuraikan beberapa teori yang berkaitan dengan objek penelitian dan juga yang dijadikan dasar dalam melakukan penelitian hingga penulisan laporan tugas akhir. Terori yang nantinya dipakai meliputi pengertian belajar, media belajar, pembelajaran tentang anak, pengenalan bahasa pemrograman Adobe Flash CS3, seta pengertian rumus-rumus BAHASA MANDARIN.

BAB III : PERANCANGAN PEMBUATAN ANIMASI

Bab ini berisi tentang konsep ide cerita dan pembuatan story board serta prinsip dasar penganimasian, pengisian suara pada animasi dan konversi penganimasian.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI

Dalam bab ini, berisi tentang perencanaan aplikasi animasi yang meliputi analisa masalah yang berkaitan dengan jenis pembelajaran, pemilihan bahasa pemrograman, desain input, dan desain output serta menguraikan tentang implementasi animasi serta analisa biaya.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini, akan dijelaskan kesimpulan terhadap masalah yang ada serta pembahasan dan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi kesempurnaan sistem yang dibuat.

Daftar Pustaka

Evapinky, *Apa Itu Flash?*, [http://evapinky.blogspot.com/2010_05_01_archive.](http://evapinky.blogspot.com/2010_05_01_archive.html)

html, 2010

Hakim, Affanul, *Memahami Aplikasi Berbasis Flash*, <http://affanul.net/?p=662>,

2010.

Hasan, Alif, *Panduan Dasar Adobe Flash CS3 Untuk Pemula*, Jakarta : mediakita,

2009.

Jogiyanto, HM , *Analisis dan Desain Sistem : Informasi pendekatan terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta : Andi offset, 2006

Madcoms, *Adobe Flash CS3*, Yogyakarta : Andi Offset, 2009.