

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran[1].Proses pembelajaran dari masa ke masa melalui banyak perubahan sampai pada masa sekarang yang banyak menggunakan teknologi.Namun tidak seperti yang terjadi di TK PGRI Sumedang yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang belum menggunakan teknologi yang membuat para siswa lebih cepat bosan karena tidak adanya model pembelajaran yang lain.

Maka dari itu TK PGRI Sumedang membutuhkan metode lain terutama yang menggunakan teknologi agar menambah variasi metode pembelajaran, maka dari itu penulis menyarankan aplikasi Multimedia Intertaktif yang dimana di dalamnya terdapat kombinasi dari teks, grafik, animasi, audio dan gambar video yang cocok di dunia Pendidikan terkhusus di sekolah TK.

Untuk mengatasi masalah seperti di atas, maka solusi yang penulis tawarkan adalah dengan membangun sebuah aplikasi multimedia interaktif pengenalan hewan, yang didalamnya terdapat fitur kuis tentang pengenalan hewan yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran hewan serta membuat siswa menjadi lebih interaktif, inovatif dan kreatif serta lebih minat dalam mengenal hewan dan teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari masalah yang di uraikan diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. TK PGRI membutuhkan aplikasi multimedia interaktif agar ada metode lain pembelajaran pengenalan hewan.
2. Bagaimana membuat media yang memvisualisasikan materi pembelajaran?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Memvisualisasikan materi pembelajaran hewan.

1. Merancang aplikasi multimedia interaktif berbentuk game quiz pengenalan hewan untuk TK PGRI.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Batasan-batasan pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut :

1. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Nasional 2013 Nomor 137 tahun 2014 dan Nomor 146 tahun 2014 tentang pengenalan hewan untuk TK.
2. Aplikasi ini dibuat untuk dijalankan pada perangkat Android dengan sistem operasi minimal Android 6.0.

1.5 Luaran

Adapun *output* atau luaran yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Aplikasi android Multimedia Interaktif Pengenalan Binatang.
2. Jurnal.
3. HAKI (Hak Kekayaan Intelektual).