

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Rambu lalu lintas adalah salah satu dari perlengkapan jalan, berupa lambang, huruf, angka kalimat atau perpanduan. Diantaranya rambu peringatan, rambu perintah, rambu larangan, rambu petunjuk bagi pemakai jalan. Rambu lalu lintas digunakan sebagai pengguna di jalan yang baik. Rambu sangat penting bagi pemakai jalan sebagai alat untuk petunjuk dan peringatan pada pengguna di jalan.

Rambu lalu lintas ini memberi definisi kepada anak-anak bagaimana isi, dan arti, dari simbol rambu lalu lintas dan peraturan yang sudah ditetapkan dalam undang-undang lalu lintas. Akan tetapi sebagian masyarakat di jalan banyak yang melanggar rambu lalu lintas. Hal ini karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk menaati peraturan lalu lintas.

Dalam hal ini ingin membuat suatu aplikasi pembelajaran android berbasis multimedia. Melalui aplikasi pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas diharapkan dapat mempermudah dalam mempelajari rambu lalu lintas sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Dengan penyajian yang interaktif, aplikasi ini diharapkan dapat menarik minat belajar anak-anak tentang rambu lalu lintas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka mengajukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Media

Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas untuk Anak-Anak Berbasis Android Dengan Animasi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Mengenalkan tentang rambu lalu lintas kepada anak-anak?
2. Tingkat kelayakan aplikasi untuk pembelajaran anak?
3. Mengetahui tentang rambu lalu lintas, dimana masa anak-anak akan lebih mudah mengingat dan menyerap ilmu yang dapat terbawa hingga dewasa?

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi batasan dan dasar dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi pembelajaran dibuat berbasis Android dengan *Actionscript 3.0* sebagai bahasa pemograman.
2. Pembahasan rambu lalu lintas tentang rambu perintah, rambu peringatan dan rambu larangan.

3. Aplikasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang akan dirancang dapat diimplementasikan kedalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi media pembelajaran rambu lalu lintas agar dapat mudah dipahami.
2. Membuat aplikasi media pembelajaran menggunakan aplikasi berupa gambar bergerak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah agar bisa memberikan suatu manfaat.

1. Bagi Anak-anak

Agar dapat lebih mudah mengenal rambu lalu lintas dengan animasi serta memahami teknologi informasi dan komunikasi berbasis multimedia.

2. Bagi Peneliti

Agar dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk memahami suatu pelajaran teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mengimplementasikan pengetahuan berbasis teknologi tersebut dengan cara tertulis maupun praktek, serta meningkatkan kreatifitas agar mendapatkan suatu pengetahuan bagi penulis, sehingga dapat mengolah imajinasi penulis dalam menuangkan ide dasar ini dalam sebuah aplikasi.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia dengan menggunakan versi Luther-Sutopo dengan 6 tahapan yaitu.

1. Konsep (*Concept*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
4. Pembuatan (*Assembly*)
5. Pengujian (*Testing*)
6. Distribusi (*Distribution*)

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis lakukan dalam membuat laporan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang materi tugas akhir meliputi rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori yang digunakan sebagai acuan dari sumber lain untuk menyusun penelitian, serta uraian singkat tentang perangkat lunak yang penulis gunakan dalam penyusunan penelitian ini.

## BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode dan data yang digunakan dalam pembahasan, serta langkah-langkah penyelesaian masalah selama menyelesaikan tugas akhir.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan pembahasan masalah mengenai media pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas untuk anak usia dini dengan animasi multimedia berbasis android meliputi model media pembelajaran, model dan desain menurut Luther Sutopo.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari uraian – uraian bab yang telah dibahas sebelumnya serta saran – saran yang coba disampaikan penulis guna melengkapi dan menyempurnakan perancangan aplikasi pembelajaran berbantuan komputer untuk masa yang akan datang.