

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perangkat lunak Adobe Flash yang selanjutnya disebut Flash, dulunya bernama "Macromedia Flash", dikompilasi menjadi format .swf, Flash juga dapat dikompilasi menjadi format.exe, ataupun .apk.[1]

Android mempunyai basis pengguna yang besar dari setiap pengguna mobile platform dan berkembang cepat setiap hari. Jutaan pengguna perangkat Android mulai mencari aplikasi, Permainan, dan konten digital lainnya. Android memberi sebuah platform kelas dunia untuk membuat aplikasi dan game untuk pengguna Android di mana-mana, serta sebuah pasar terbuka untuk mendistribusikannya secara langsung. [2]

SD Negeri Deggung adalah salah satu Sekolah Dasar yang termasuk sekolah favorit yang ada di Kabupaten Sleman. Namun beberapa pelajarannya masih manual sehingga harus membeli buku maupun membawa buku yang banyak dan merepotkan. Pada jam pelajaran Guru akan memakan banyak waktu yang lama untuk menjelaskan materi mata pelajaran sejarah tersebut yang dirasa kurang tepat waktu dan siswanya cenderung bosan mendengarkan karena banyak materi yang disampaikan.

Dari Permasalahan tersebut diatas maka Penulis melakukan Penelitian dengan Judul “Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam Di Sekolah Dasar Negeri Deggung Kelas V”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam untuk SD kelas V dibuat ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Lokasi Penelitian di SD Negeri Deggung Sleman.
- b. Materi yang dibahas berupa Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan Islam untuk Kelas V.
- c. Hasil Penelitian berupa aplikasi desktop dan android.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Menghasilkan aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif memberikan materi pembelajaran.
- b. Memberikan Guru materi mata pelajaran sejarah kerajaan islam dengan metode pembelajaran yang baru.

1.5 Manfaat Dari Penelitian Ini adalah :

- a. Membantu Guru menyampaikan materi Pelajaran Sejarah Kerajaan Islam kepada Siswa Kelas V Di SD Negeri Deggung.
- b. Membantu Siswa Kelas V SD Negeri Deggung dalam memahami materi Pelajaran Sejarah Kerajaan Islam.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pembahasan baru yang diharapkan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data tersebut di ambil dengan metode sebagai berikut :

1.Observasi

Mengumpulkan data di sekolah SD Negeri Deggung yang beralamat di Bangunrejo, Tridadi, Sleman, Yogyakarta. Beberapa materi sejarah kerajaan agama islam berupa data-data gambar,foto, dan soal-soal. Yang akan dijadikan objek tugas akhir ini.

2.Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung ke guru dan karyawan sekolah terhadap bagian yang berkaitan dengan yang dapat

memberikan masukan tentang media pembelajaran interaktif khususnya materi Sejarah Kerajaan Islam.

3. Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literatur yang bersangkutan dengan Tugas Akhir ini atau objek yang bersangkutan, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku keperustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Dokumentasi

Pengambilan gambar atau foto di SD Negeri Deggung yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan sebuah obyek pada program tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, Metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana jadwal kegiatan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan pustaka dan konsep dasar multimedia, unsur-unsur multimedia, beberapa alat multimedia,

manfaat dan fungsi multimedia , perangkat lunak yang digunakan, spesifikasi perangkat keras multimedia, dan komputer multimedia.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan sejarah SD Negeri Deggung, visi, misi, profil sekolah dan mengangkat potensi yang ada.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan pembahasan pra produksi, strategi kreatif yang digunakan, strategi perancangan grafis dan strategi perancangan materi sejarah kerajaan islam.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA



1.8 Rencana Kegiatan

Berikut ini adalah jadwal kegiatan berdasarkan alur yang sudah digambarkan sebelumnya.

Tabel 2.1 Jadwal Rencana Kegiatan

NO	KEGIATAN	JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Data												
2	Penulisan Laporan												
3	Asistensi Bab I												
4	Asistensi Bab II												
5	Asistensi Bab III												
6	Asistensi Bab IV												
7	Asistensi Bab V												
8	Analisis Kebutuhan												
9	Rancangan Bangun Program												
10	Uji Coba Program (testing)												
11	Revisi Naskah, Desain Rancangan, Code Program												
12	Implementasi Program												