

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia menggunakan komputer ditahun 2015 ini sangatlah pesat. Penggunaan metode multimedia, seperti: pembelajaran disekolah, presentasi, iklan, pembuatan film dan lain-lain. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Dunia pendidikan saat ini juga mulai menggunakan teknologi multimedia sebagai media penyampaian materi terhadap siswa. Pembelajaran menggunakan media interaktif sangatlah bermanfaat bagi siswa dan guru karena lebih mudah dipahami serta mudah dalam menjelaskan materi pelajaran.

Akhir-akhir ini banyak gunung berapi dipulau jawa yang memperlihatkan aktivitasnya dan menjadi berita yang sangat populer dimasyarakat. Gunung meletus terjadi akibat endapan magma di dalam perut bumi yang didorong keluar oleh gas yang bertekanan tinggi. Informasi aktivitas gunung meletus tidak hanya diketahui oleh orang dewasa namun anak-anak juga perlu informasi tentang gunung meletus dengan adanya aplikasi multimedia dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang interaktif karena lebih menyenangkan dimana multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan dengan membuat media pembelajaran pengenalan gunung berapi di pulau jawa sebagai sarana informasi dan

pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pada siswa TK Amal Mulia berbasis multimedia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana Merancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa Dengan Konsep Interaktif Pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menjadikan bahasan yang lebih rinci, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Media pembelajaran hanya mengenalkan 7 gunung berapi yang ada di pulau Jawa yaitu Gunung Merapi, Gunung Bromo, Gunung Semeru, Gunung Kelud, Gunung Raung, Gunung Sundoro, dan Gunung Slamet.
2. Media pembelajaran interaktif hanya ditujukan untuk anak-anak TK Amal Mulia
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Director MX sebagai pengolah desain interaktif dan animasi, Corel Draw X7 sebagai pengolah gambar, dan Adobe Audition sebagai pengolah suara.
4. Tidak membahas software yang lainnya meskipun pada kenyataan penulis menggunakan software lain.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang bangun aplikasi pengenalan gunung berapi dipulau jawa dengan konsep interaktif pada TK Amal Mulia berbasis multimedia
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Sarjana 1 jurusan sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana komputer(S.kom )

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

##### **1. Manfaat bagi penulls**

- a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, multimedia dan menambah pemahaman tentang Macromedia director MX.
- b. Mampu menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dikelas

##### **2. Manfaat bagi guru**

- a. Memberikan kemudahan bagi guru untuk mengajar
- b. Sebagai alat bantu mengajar dengan tema pengenalan gunung berapi dipulau jawa kepada siswa di TK Amal Mulia

### 3. Manfaat bagi siswa

- a. Siswa menjadi senang dalam belajar
- b. Siswa mendapatkan ilmu tentang pengenalan gunung berapi dipulau jawa dengan media pembelajaran yang baru
- c. Siswa lebih termotivasi untuk belajar

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan data

###### 1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam tahapan ini penulis melakukan metode pengamatan secara langsung ke tempat penelitian

###### 1.6.1.2 Metode wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara tidak terstruktur karena wawancara yang bersifat bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali.

###### 1.6.2 Metode Perancangan

Merancang proses sebelum produksi yang nantinya dapat mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari 6 tahap.

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi digunakan penulis pada saat aplikasi telah selesai dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan baik dan sesuai dengan konsep yang dibuat sebelumnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi serta membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

### 3. BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan sistem secara detail baik secara umum maupun spesifik.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang rencana implementasi, kegiatan implementasi, pembahasan dan manual program.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan aplikasi yang dibuat. Saran berisi kekurangan serta kelemahan aplikasi itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.