

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi dan teknologi ini, penggunaan komputer merupakan salah satu alat yang sangat dibutuhkan keberadaannya dan hampir semua pekerjaan yang dapat digantikan oleh komputer telah digantikan oleh komputer, khususnya pekerjaan yang berkaitan dengan dunia pendidikan seperti sekolah. Sekarang ini telah banyak kita jumpai sekolah-sekolah yang telah menggunakan komputer untuk mempermudah pembelajaran yang mereka lakukan kepada siswa. Komputer sebagai perangkat teknologi canggih akhirnya terpilih sebagai salah satu alternative yang paling mungkin dalam membantu menyelesaikan pekerjaan dan menangani arus informasi dalam jumlah yang besar serta membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat dan akurat.

Sekolah Dasar Negeri 04 Mulya Kencana masih menggunakan cara konvensional berupa teks dalam RPP, RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) dirangkum melalui book (buku). RPP PKN merupakan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran pada mata pelajaran PKN atau bisa dikatakan sebagai buku panduan guru mata pelajaran PKN yang nantinya akan diterapkan kedalam proses belajar-mengajar didalam kelas kepada siswa/i Sekolah Dasar Negeri 04 Mulya Kencana kelas 3.

Berdasarkan uraian singkat di atas, maka perlu untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu memberikan

kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran RPP PKN untuk Sekolah Dasar kelas 3. Dengan ini penulis ingin membuat aplikasi media interaktif yang berjudul "MEDIA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SDN 04 MULYA KENCANA LAMPUNG KELAS 3 DAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

"Bagaimana merancang pembelajaran PKN berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) kedalam aplikasi multimedia interaktif di Sekolah Dasar Negeri 04 Mulya Kencana Lampung kelas 3?"

1.3. Batasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah dalam sistem informasi sangat besar, maka batasan masalah yang akan dijadikan dasar desain CD interaktif yang dibuat yaitu sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian

Materi pembelajaran PKN berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) di Sekolah Dasar Negeri 04 Mulya Kencana Lampung kelas 3.

2. Fitur atau informasi yang disajikan:

Semester 1

a. Tema Lingkungan

- b. Tema Pengalaman
- c. Tema Kegiatan
- d. Tema Tempat Umum
- e. Tema Hiburan
- f. Tema Kesehatan

Semester 2

- a. Tema Pertanian
- b. Tema Keperluan Sehari-hari
- c. Tema Kerajinan Tangan
- d. Tema Kegemaran
- e. Tema Pendidikan
- f. Tema Permainan

Dalam perancangan media interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia di antaranya:

1. Adobe flash CS3
2. Adobe photoshop CS3

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata I jurusan system informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia CD interaktif pada materi pembelajaran PKN berdasarkan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) Sekolah Dasar Negeri 04 Mulya Kencana Lampung kelas 3?

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana Komputer.
2. Aplikasi akan menjadi alat untuk menyampaikan materi pelajaran berbentuk CD interaktif.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini RPP PKN.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada guru PKN kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri 04 Mulya Kencana Lampung.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak sekolah yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi -definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil tampilan dari pembuatan aplikasi multimedia, script dalam pembuatan aplikasi multimedia, pengetesan sistem aplikasi multimedia, pengujian pengguna sampai pemeliharaan sistem aplikasi multimedia ini.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

