

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Tanpa kita sadari seiring berjalannya waktu, teknologi multimedia saat ini berkembang semakin pesat terutama pada sektor pendidikan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Dalam bidang pendidikan sendiri multimedia dikembangkan menjadi sarana pembelajaran yang menciptakan berbagai macam media pembelajaran seperti CD/DVD Ensiklopedi, Aplikasi/CD Pembelajaran interaktif, Kamus Elektronik, dan masih banyak aplikasi multimedia pendidikan lainnya. Multimedia sendiri sebenarnya di kenal pertama kali pada dunia teater, namun perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mengubah multimedia yang sekarang dikenal dengan panduan dari hasil gambar atau image, grafik, teks, suara, TV, dan animasi sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual.

Sistem multimedia telah banyak digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya dalam proses pendidikan. Selain metode pembelajaran yang bersifat efisien dan efektif, penggunaan perangkat teknologi informasi dalam pembelajaran juga di tujuan agar dapat meningkatkan keinginan belajar dan kesenangan dalam proses belajar seorang siswa.

Banyak pendapat yang mengemukakan bahwa belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan dan menimbulkan antusias.

Dengan kata lain, teknologi multimedia pada bidang pendidikan memiliki tujuan yakni mengubah cara seseorang / siswa dalam proses belajar dan dalam menggali atau memperoleh informasi, dan juga membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit. Tujuan bagi pendidik adalah dapat mengembangkan teknik pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga dapat memberi hasil yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan yang ada, bahwa multimedia memiliki latar belakang dan arti penting dalam dunia pendidikan membuat penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran multimedia sekaligus mengangkat masalah tersebut ke dalam judul Tugas Akhir yaitu **"Aplikasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Bahasa Inggris Sebagai Media Belajar Di SD Model Sleman Dengan Menggunakan Aplikasi Flash"** dengan harapan aplikasi yang dibuat dapat bermanfaat dan memotivasi semangat belajar untuk siswa/siswi SD Model itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ada, penulis mengangkat permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana membuat aplikasi berhitung dengan bahasa inggris menggunakan aplikasi Adobe Flash sebagai media belajar yang berkualitas dan memiliki manfaat bagi siswa/siswi maupun guru di SD Model ?".

I.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Bahasa Inggris Sebagai Media Belajar Di SD Model Sleman Dengan Menggunakan Aplikasi Flash penulis membatasi masalah pada aplikasi ini yaitu aplikasi yang dibuat hanya ditujukan untuk siswa/siswi kelas 2 sesuai materi dari buku matematika "Maths Alive 2" sebagai acuan belajar yang digunakan di SD Model.

I.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

I.4.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran matematika dengan menggunakan bahasa inggris berbasis multimedia yang ditujukan pada SD Model untuk digunakan sebagai media penyampaian materi yang diharapkan mampu memicu kepekaan siswa/siswi kelas 2 dalam menangkap dan memahami materi yang di sampaikan secara audio visual.

I.4.2 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan pada program studi Diploma III Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di SD Model Kabupaten Sleman yaitu dengan bertanya langsung kepada ibu Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd selaku kepala sekolah SD Model tentang materi matematika yang digunakan di sekolah tersebut sebagai bahan yang dibutuhkan untuk data-data penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang digunakan penulis dengan mempergunakan buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas. Dalam hal ini kepustakaan yang dilakukan oleh penulis dengan cara membaca buku di perpustakaan SD Model yang terkait dengan materi matematika dengan menggunakan bahasa inggris (Maths Alive 2) untuk kelas 2 SD.

3. Wawancara (Interview)

Metode wawancara (interview) yaitu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan melakukan wawancara atau tanya jawab langsung kepada orang yang bersangkutan. Penulis melakukan wawancara

langsung kepada ibu Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd selaku kepala sekolah SD Model Kabupaten Sleman.

4. Dokumentasi

Metode dengan mengambil gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian sebagai bahan dokumentasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis dalam lima bab, sistematika penulisan yang digunakan seperti dibawah ini:

BAB I. PENDAHULUAN

Bahasan pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bahasan pada bab ini yaitu membahas sistem secara umum meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar multimedia, perangkat lunak (software) pendukung yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bahasan pada bab ini meliputi sejarah TK/SD Model Kabupaten Sleman, Visi, Misi, Tujuan, Struktur Organisasi.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bahasan pada bab ini meliputi Merancang Isi, Merancang Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, Memproduksi Sistem, Membuat Background dan Ukuran Halaman, Mempersiapkan Gambar, Mengolah Suara, Pembuatan Aplikasi Pada Macromedia Flash Profesional 8.

BAB V. PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar yang merupakan rujukan penulis selama melakukan dan menyusun penulisan baik sebagai penunjang maupun sebagai data.

LAMPIRAN

Sebagai pelengkap dalam laporan penelitian yang meliputi surat keterangan, listing program, peraturan-peraturan, dan sebagainya.

1.7 Rencana Kegiatan

Dalam pembuatan aplikasi ini diperkirakan memerlukan waktu selama 3 bulan, adapun uraian rencana kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	BULAN															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan	█	█	█	█												
2	Observasi ke SD Model	█	█	█	█												
3	Pengambilan Data					█	█	█	█								
4	Analisa Data									█	█	█	█				
5	Pembuatan Aplikasi													█	█	█	█
6	Pengujian Aplikasi																
7	Penyusunan Laporan																