

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia terhadap informasi memacu cepatnya perkembangan teknologi di bidang informasi dan telekomunikasi. Kemajuan teknologi yang semakin meningkat didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, membuktikan bahwa kini informasi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat turut membantu manusia dalam mendukung segala aktivitas kehidupannya. Teknologi informasi merupakan sarana informasi yang dapat meningkatkan dan mendorong kerja manusia diberbagai bidang. Apabila berbicara tentang teknologi informasi tentu saja tidak dapat lepas dari peran komputer sebagai salah satu media informasi.

Dikembangkan aplikasi komputer yang menggabungkan dari berbagai media teks, gambar, dan audio menjadikan komputer sebagai teknologi yang tidak hanya mampu menghasilkan informasi, tetapi mampu untuk membuat suatu aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan di bidang kehidupan, khususnya dunia pendidikan di sekolah dasar.

Multimedia merupakan salah satu konsep dalam bidang informasi dimana informasi dapat disajikan dalam bentuk gambar, teks maupun suara yang diproses kemudian hasilnya disampaikan. Dengan teknologi multimedia, maka

penyampaian materi akan lebih menarik, karena dilengkapi dengan gambar, suara narasi serta animasi, sehingga diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri tanpa rasa bosan. Siswa dapat memahami suatu materi dengan melihat objek yang dipelajari dan berinteraksi langsung dengan komputer. Dengan adanya teknologi multimedia tersebut, berbagai kepentingan di segala bidang, khususnya pendidikan. Multimedia bisa dijadikan sarana untuk memajukan pendidikan, sehingga proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bisa berjalan lancar dan kondusif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan komputer pada anak-anak sekolah dasar sudah banyak diimplementasikan. Namun sedikit timbul masalah, yakni bagaimana cara mengenalkan komputer pada anak-anak. Salah satu alternatif yang saat ini banyak digunakan adalah dengan memasang aplikasi yang disukai anak-anak pada komputer di sekolah. Dengan adanya aplikasi multimedia tersebut anak-anak dapat mengenal atau bahkan menggunakan komputer. Penerapan multimedia untuk kepentingan pendidikan, khususnya mata pelajaran IPS Kenampakan Alam. Kelebihan multimedia menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara penglihatan, suara dan gerak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, pada dasarnya permasalahan yang dihadapi adalah Bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik, mendidik, menghibur dan dapat menyampaikan informasi dengan baik yang mudah dipahami sehingga menjadi media alternatif mendidik berkaitan penyampaian pelajaran IPS kenampakan Alam untuk siswa kelas IV SD Ringinharjo yang telah dikemas dalam bentuk yang berbeda, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing. Agar pembahasan dapat difokuskan dalam hal ini, maka akan dibatasi pada lingkup yang lebih sempit yaitu :

- a. Aplikasi multimedia yang dibuat merupakan materi tentang Kenampakan Alam IPS untuk kelas IV SD.
- b. Software yang digunakan adalah Macromedia Flash Professional 8 yang didukung perangkat lunak Adobe Audition 1.5, Adobe Photoshop CS2.
- c. Subyek penelitian adalah siswa SD Ringinharjo kelas IV.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan serta penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Diploma III (D 3) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menarik, menyenangkan dan memudahkan pemahaman anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki manfaat, adapun manfaat yang diperoleh dapat dirasakan baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang media pembelajaran
 - b. Dapat menambah wawasan tentang cara menyampaikan materi pelajaran pada siswa-siswa
2. Bagi siswa-siswa
 - a. Siswa dapat belajar dalam bentuk yang menarik.
 - b. Siswa dapat belajar dan berlatih secara mandiri.
 - c. Siswa tidak merasa bosan terhadap cara belajar yang monoton dan tidak bervariasi

1.6 Metode Penelitian

Demi tercapainya tujuan, dibutuhkan data-data yang mendukung untuk memperjelas maksud dan dalam pengumpulan data tersebut digunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang bersangkutan sebagai bahan pelengkap dan pembandingan data-data yang diperoleh dari studi literatur.

3. Pengembangan program aplikasi multimedia

Pada tahap pengembangan program aplikasi multimedia dilakukan analisa kebutuhan aplikasi, perancangan konsep dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam 5 bab, untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang akan dibahas. Sistematika penulisan laporan ini akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Membahas tentang teori multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi tentang pembahasan objek yang diteliti yaitu sekilas profil SD Ringinharjo.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan dalam bab sebelumnya dengan menerapkan langsung penggunaan software aplikasi

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran