

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini dapat dikatakan semakin maju. Multimedia sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi mempunyai peranan penting dalam bidang pendidikan, terutama pada sekolah dasar. Peranan multimedia dalam bidang pendidikan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Dalam penelitian ini penerapan multimedia digunakan dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada topik peristiwa alam.

Penggunaan multimedia pada mata pelajaran IPA mempunyai fungsi sebagai visualisasi peragaan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa juga tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, dan guru juga tidak merasa kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa didiknya. Dengan diterapkannya multimedia pada Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga pengguna akan lebih memahami dan tidak terpaku pada gambar saja, karena multimedia disajikan dalam bentuk animasi gerak yang dikombinasikan dengan suara.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan aplikasi berbasis multimedia dan penelitian ini diberi judul " Aplikasi Proses Terjadinya Hujan Berbasis Multimedia".

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang ditimbulkan dari penelitian :

- Bagaimana membuat aplikasi proses terjadinya hujan berbasis multimedia agar dapat disajikan secara interaktif dan mudah digunakan (user friendly).
- Bagaimana proses analisis pembuatan materi dan uji kelayakan aplikasi multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas untuk membatasi ruang lingkup pembahasan masalah adalah sebagai berikut :

1.3.1 Lingkup penelitian

1. Penelitian yang dilakukan terbatas pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi peristiwa alam, yaitu proses terjadinya hujan.
2. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu responden dari siswa kelas 3 sekolah dasar dan guru mata pelajaran IPA.
3. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2010.

1.3.2 Media yang digunakan

Guna mempermudah siswa didik maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar, maka media yang digunakan yaitu CD (Compact Disc), karena CD mudah dioperasikan dan praktis. Selain itu, terdapat media selain CD yang digunakan, yaitu media online dengan cara upload ke situs video seperti, Youtube.

Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif terlebih dahulu akan dikonvert menjadi format file video, seperti .flv. Kemudian setelah dikonvert menjadi format .flv, akan di upload ke Youtube. Sehingga video dapat dilihat dan didownload pengguna dengan mudah dan cepat. Penggunaan media online digunakan sebagai alternatif penggunaan media selain CD.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan dasar ilmu dan teori yang telah dipelajari pada saat pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek.
2. Mengembangkan ide dalam membuat aplikasi multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Sosialisasi aplikasi multimedia untuk pembelajaran ke semua pihak dan lembaga pendidikan pada khususnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat membuat aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.
2. Menjadi sebuah tolok ukur kemampuan untuk membuat Sistem Informasi yang berbasis multimedia, khususnya dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif untuk sekolah dasar.

3. Membangun suatu sistem informasi yang diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan lebih memahaminya.
4. Sarana yang dapat menunjang dalam kegiatan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang berdasarkan Ilmu Pengetahuan Alam.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini antara lain :

1.6.1 Observasi

Metode observasi yaitu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan gejala yang tampak pada objek penelitian. Penelitian ini melakukan observasi langsung di SD Negeri Kemasan 1 Surakarta. Setelah melakukan observasi ke sekolah tersebut, diperoleh data tentang kegiatan belajar mengajar yang sebagian masih belum menerapkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA khususnya untuk kelas 3.

1.6.2 Wawancara

Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data untuk memperoleh data dan informasi dari narasumber secara lisan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan ke narasumber. Metode wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan kepala sekolah SD Negeri Kemasan 1 Surakarta sebagai narasumbernya.

Wawancara yang telah dilakukan menghasilkan informasi tentang penerapan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif di dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan aplikasi multimedia interaktif sebagian telah digunakan pada SDN Kemasan 1 Surakarta, tetapi masih untuk kelas tertentu saja. Penggunaan aplikasi multimedia interaktif baru digunakan di kelas 4 sampai kelas 6 yaitu untuk mata pelajaran IPA. Sedangkan untuk kelas 1,2,dan 3 belum menggunakan aplikasi multimedia dalam kegiatan belajar mengajar.

1.6.3 Metode Literatur atau Pustaka

Metode ini dapat dilakukan dengan cara mempelajari buku, literatur, maupun sumber lainnya yang berkaitan dengan pembuatan skripsi ini untuk memperoleh dasar teori yang mendasari penulisan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terbagi dalam 5 bab. Pembagian bab demi bab adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang sejarah dan masa-masa berkembangnya aplikasi multimedia, serta prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Menguraikan tentang analisis dan perancangan sistem yang dibuat.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan hardware dan software yang digunakan.

Bab V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti untuk kesempatan yang akan datang.

Daftar Pustaka

Lampiran