

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang kian hari kian marak dibicarakan dan digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga kaum lanjut usia. Selain itu dalam dunia pendidikan, perkantoran, pariwisata, industri, hiburan, militer dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer. Sehingga penggunaan komputer saat ini pun tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya dalam penyediaan suatu informasi. Setiap orang membutuhkan informasi, dan sekarang hanya dengan duduk di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa menjelajah ke berbagai belahan dunia dan memperoleh informasi untuk data-data yang kita butuhkan secara cepat dan praktis.

Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik.

Kecanggihan aplikasi ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing, software multimedia seperti ini disebut dengan pembelajaran interaktif.

Pembuatan aplikasi berupa CD Interaktif berbasis multimedia bagi siswa Sekolah Dasar adalah salah satu contoh perwujudan pembelajaran interaktif di bidang pendidikan. Dalam menyampaikan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya, SDN Sinduadi I masih menggunakan metode pengajaran yang umum. Yaitu dengan guru menerangkan di depan kelas dan dengan alat bantu praktek yang masih sederhana. Dengan metode pengajaran seperti ini siswa masih belum maksimal dalam mencerna materi pelajaran yang diberikan, jika catatan atau buku pelajaran tidak dibaca secara berulang-ulang.

Kami menyimpulkan bahwa sebenarnya siswa membutuhkan suatu metode pembelajaran yang baru. Mereka memang selayaknya diberikan suatu alternatif penyampaian materi yang menyenangkan agar otak kiri dan otak kanan mereka dapat bekerja seimbang dan kegiatan belajar mengajar pun menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga mereka lebih terpacu semangatnya untuk terus belajar. Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan SDN Sinduadi I Mlati Sleman Yogyakarta sebagai objek penyusunan Tugas Akhir dengan judul yang kami angkat yaitu "APLIKASI MULTIMEDIA DALAM CD INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN GAYA DAN MACAMNYA DALAM PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS 5 SDN SINDUADI I"

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah mengenai “Bagaimana membuat suatu media pembelajaran dalam bentuk program aplikasi multimedia interaktif untuk siswa kelas 5 agar mereka lebih mudah dalam menyerap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan, tetapi materi dan isinya tidak melenceng dari kurikulum?”.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan tersebut agar ruang lingkup pembahasan tidak meluas maka penulisan Tugas Akhir ini dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Pembuatan CD Interaktif sebagai media pembelajaran bagi siswa/siswi sekolah dasar kelas 5 yang mempelajari tentang gaya dan macamnya. Jadi siswa sebagai *user* (pemakai) ada interaksi langsung dengan objek yang dipelajari melalui aplikasi multimedia tersebut, tentu saja dengan alat bantu seperangkat komputer.
2. Menyediakan materi-materi yang sesuai dengan kurikulum yang sedang berlangsung yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006.
3. Terdapat gambar animasi tentang Gaya Magnet, Gaya Gravitasi dan Gaya Gesekan, contoh pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari, serta soal-soal latihan.

4. Output yang dihasilkan berupa CD Interaktif, dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan software pendukung seperti Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Memberikan dan menyampaikan suatu media pembelajaran dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar.
2. Menyajikan materi gaya dan macamnya dimana penerapan dan contoh- contohnya disajikan melalui penggabungan antara teks, gambar, animasi dan suara sehingga siswa diharapkan mudah untuk memahaminya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar penelitian mendapatkan hasil yang akurat , maka dalam Tugas Akhir ini data yang dibutuhkan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Pengamatan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melihat secara langsung dan mencatatnya secara sistematis apa yang sedang terjadi.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data atau dokumen-dokumen untuk kemudian dilakukan analisa.

4. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan-bahan referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibatasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar Tugas Akhir ini lebih mengarah pada permasalahan dan membuat keteraturan dalam penyusunan dan penulisannya maka dibuat dalam beberapa bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan Tugas Akhir, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang merupakan penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis sistem yang akan dibuat, rancangan perangkat keras maupun perangkat lunak, kelayakan sebuah sistem, serta konsep perancangan sistem dan tinjauan umum pada sekolah yang dituju.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengelasan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Februari 2010				Maret 2010				April 2010				Mei 2010					Juni 2010	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2
1.	Persiapan	■	■																	
2.	Pengumpulan Data		■	■	■															
3.	Pembuatan Aplikasi					■	■	■	■	■	■	■	■							
4.	Pengujian Aplikasi													■	■	■	■	■	■	■
5.	Pembuatan Laporan													■	■	■	■	■	■	■