

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah begitu pesat pada jaman ini. Perkembangan ilmu yang terjadi selama ini tidaklah berlangsung secara tiba-tiba, melainkan terjadi selama bertahap. Perkembangan ilmu terjadi karena manusia selalu dihadapkan pada tantangan alam, situasi dan kondisi yang memacu daya kreatifitasnya. Selalu terdapat dorongan untuk membuat manusia melangkah kearah kemajuan dan dorongan tersebut rasa ingin tahu. Pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut telah menghadirkan tantangan bagi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan yang sangat kompleks, salah satunya adalah peningkatan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan berkiprah di era globalisasi ini. Untuk itu lembaga pendidikan sebagai suatu institusi yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia diharapkan mampu memberikan yang terbaik dengan melakukan terobosan berikjut upaya perbaikan dengan tujuan untuk peningkatan kualitas proses dan produk pendidikan.

Namun hal tersebut tidak bisa lepas dari komputer sebagai salah satu alat teknologi yang saat ini mampu untuk mewujudkan perkembangan tersebut dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, perkantoran, telekomunikasi, industri, bisnis, hiburan dan lain sebagainya. Informasi merupakan salah satu hal yang sangat

mendasar dan yang paling penting dalam mewujudkan perkembangan didalam bidang tersebut, pertukaran informasi dapat dilakukan secara konvensional yaitu dengan cara bertatap muka langsung atau dengan bantuan peralatan yang masih sangat sederhana seperti media cetak dan media elektronik sampai dengan peralatan digital yang mampu mengatasi keterbatasan sarana jarak dan waktu serta dapat menghemat biaya operasional.

Integrasi dari berbagai media ( teks, gambar dan video ) ke dalam komputer saat ini mendukung perkembangan teknologi informasi apalagi didukung juga dengan berkembangnya berbagai perangkat lunak yang memiliki kelebihan yang berbeda-beda sehingga pengguna dapat memilih bahkan saling menggabungkan hasil aplikasi untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat. Penerapan aplikasi multimedia dibidang pendidikan yang menonjol tertuju pada aktifitas pembelajaran ini meliputi membaca, mendengar dan melihat dengan menggunakan perangkat teknologi informasi interaktif yang dapat menghasilkan dan menampilkan berbagai aplikasi secara menarik, maka beberapa media ini mampu memberikan pemahaman secara keseluruhan dengan lebih mudah, meskipun hanya ditampilkan dalam waktu yang singkat. Dengan keunggulan dari multimedia yang dapat menggabungkan berbagai media tersebut, bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran pengenalan rumah adat di Indonesia untuk anak Sekolah Dasar, membutuhkan media untuk menampilkan informasi yang dapat menjelaskan secara detail dan interaktif mengenai materi.

Pergeseran dalam perkembangan budaya di Indonesia sangatlah nampak, hal ini dikarenakan arus globalisasi yang merambah berbagai aspek kehidupan di Indonesia. Banyak sekarang ini ilmu pengetahuan sudah mulai diperkenalkan sejak dini. Ini ditujukan agar mereka bisa mempelajari kebudayaan Indonesia sejak dini tanpa mengesampingkan cara penyampaian yang menarik agar mereka tertarik untuk belajar dan tidak cepat bosan. Secara spesifik hal ini bisa dilihat dalam sistem pembelajaran yang di peroleh ataupun yang diberikan kepada anak-anak. Misalnya saja pada tingkat Sekolah Dasar yang kurang memahami antara lain dalam pengenalan rumah adat di Indonesia, hal ini disebabkan karena kurangnya pembelajaran tentang kebudayaan di Indonesia dalam lingkungan internal pada anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat media pembelajaran Multimedia pengenalan rumah adat di Indonesia pada anak-anak Sekolah Dasar yang mudah dipahami dan mengerti oleh anak-anak usia Sekolah Dasar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing-masing dibidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian pendidikan pengenalan 5 rumah adat yang terdapat di 5 pulau besar di Indonesia tersebut kepada anak-anak sekolah, khususnya untuk anak kelas 1-5 Sekolah

Dasar, dengan penyampaian pendidikan melalui multimedia dengan menyesuaikan kurikulum dan dasar materi. Aplikasi yang dipakai antara lain: Macromedia Director MX, SwishMax, Adobe Photoshop CS 3, dan Google Sketchup 6

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA" ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan secara dini. Tujuan dari penulisan adalah:

##### 1.4.1 Internal

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- d. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori di bidang praktek.
- e. Tercapainya Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran, dan Pengabdian

#### 1.4.2 Eksternal

Yakni bagi masyarakat atau dunia pendidikan dini, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.
- b. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak.
- c. Agar anak-anak bangsa dapat menjaga dan melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia

### 1.5 Metode Pelaksanaan

#### 1.5.1 Metode Pengamatan

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi.

#### 1.5.2 Metode Interview

Yaitu metode pelaksanaan yang bertatap muka secara langsung melalui Tanya jawab kepada nara sumber.

#### 1.5.3 Metode Browsing

Untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan obyek melalui pencarian di internet.

## 1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang di kandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini memuat latar belakang dilaksakannya penelitian perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan, sistematika penulisan serta manfaat skripsi ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat. Pemaparan teori termasuk software, hardware, yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang ha-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan. Dalam bab ini juga akan di

bahas tentang perancangan dari aplikasi yang dibuat, yaitu merancang konsep, merancang isi, merancang grafik.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan di bahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

