

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan teknologi di dunia yang sangat memudahkan dalam segala aktivitas yang dilakukan manusia. Khususnya pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau juga biasa disebut dengan *Information and Communication Technology (ICT)* yang telah banyak dimanfaatkan di segala lapisan masyarakat baik dari rumah tangga, perkantoran, dunia industri bahkan dunia pendidikan untuk mempercepat dan mengefisienkan pekerjaan yang dilakukan.

Sekolah yang merupakan salah satu sarana pendidikan formal patut memperhatikan perkembangan teknologi ini. Para guru kini dituntut untuk dapat menghadirkan suatu metode pendidikan dengan lebih variatif. Dengan metode pendidikan yang lebih variatif ini diharapkan mampu merubah pandangan para siswa tentang betapa susahny belajar menjadi pembelajaran yang lebih mengasyikkan. Sehingga dapat meningkatkan proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan efektif.

Pembangunan aplikasi pembelajaran dengan Macromedia Flash MX sangat membantu dalam penerapannya sebagai pengembangan media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berbasis multimedia yang interaktif.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran (TIK) berbasis multimedia ini para siswa di SD N Pujokusuman I dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana membangun aplikasi multimedia untuk media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan Macromedia Flash MX ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas maka penelitian ini, membatasi permasalahan hanya pada perencanaan dan pembuatan aplikasi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berbasis multimedia saja. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kurikulum dasar pengenalan Komputer di SD N Pujokusuman I Yogyakarta. Sebagai contoh : pengertian komputer, pengenalan *hardware* , *software* dan *ms office*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan aplikasi pembelajaran TIK ini adalah :

1. Internal
  - a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang di dapatkan selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

Amikom Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.

- b. Sebagai salah satu syarat dalam upaya memperoleh gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
  - c. Mengembangkan ilmu yang telah di peroleh dalam membuat aplikasi multimedia.
2. Eksternal
- a. Sosialisasi dan pengembangan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran.
  - b. Dengan metode pembelajaran berbasis multimedia ini dapat memudahkan proses belajar mengajar di SD N Pujokusuman I Yogyakarta.
  - c. Sebagai ucapan terima kasih kepada tempat magang / SD N Pujokusuman I atas kesempatannya menambah ilmu selama ini.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah :

1. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan pengembangan *software* Macromedia Flash untuk pembuatan media pembelajaran.
2. Bagi tempat magang / SD N Pujokusuman I, sebagai masukan atau referensi media pembelajaran berbasis multimedia dalam memudahkan proses belajar mengajar.

3. Bagi mahasiswa, sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama belajar.
4. Bagi masyarakat umum, sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan.

### 1.6 Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Tinjauan pustaka, mempelajari buku, artikel, dan situs yang terkait
2. *Interview* / wawancara langsung  
*Interview* adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dengan cara menanyakan langsung dengan sumber data .
3. *Observasi*  
*Observasi* adalah suatu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang diteliti.
4. *Browsing*  
*Browsing* adalah suatu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mencari informasi di internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Beberapa hal yang akan dibahas pada laporan ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang pembuatan aplikasi pembelajaran, rumusan masalah dan batasan masalah yang dihadapi, tujuan pembuatan aplikasi pembelajaran dan manfaat yang dapat diperoleh. Serta metode dan sistematika penulisan yang digunakan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang konsep dan teori dasar mengenai " Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Berbasis Multimedia " dengan menggunakan Macromedia Flash MX, dan software pendukung lainnya .

## **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini membahas tentang profil SD Pujokusuman sebagai tempat penelitian. Berisi sekilas gambaran sekolah dan sistem pembelajaran TIK yang digunakan.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan implementasi program yang telah direncanakan. Dan pembahasan terhadap aplikasi yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini memberikan kesimpulan terhadap proyek yang telah dibangun dalam penelitian ini. Termasuk saran yang akan dikemukakan dari penulis.