

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia telah mengalami perkembangan sehingga menyebabkan berbagai inovasi untuk mendukung kecanggihannya dan memberikan dampak positif yang sangat besar dalam perkembangannya pula. Hal ini tidak lepas dari peran alat yang merupakan salah satu teknologi masa kini yang mampu mewujudkan perkembangan tersebut di berbagai bidang, misalnya perusahaan, sekolah, instansi dan lain sebagainya, yaitu komputer.

Informasi merupakan hal yang paling mendasar untuk 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.

Dunia pendidikan mengalami perkembangan seperti halnya multimedia dan teknologi lainnya. Dari pembelajaran secara manual menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran berganti menggunakan multimedia interaktif yang mampu menampilkan aplikasi yang bagus. Hal ini memberikan pemahaman secara keseluruhan dengan lebih mudah, meskipun hanya ditampilkan dalam waktu yang singkat sehingga guru dapat menjelaskan kepada peserta didik dengan

lebih jelas, menarik dan mudah diterima khususnya dalam mata pelajaran SAINS bab makhluk hidup dan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu bagaimana membuat media pembelajaran Sains tentang makhluk hidup dan lingkungan untuk anak Sekolah Dasar berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pada sistem yang akan dibuat, maka dilakukan penyederhanaan masalah dan pembatasan yaitu:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran SAINS makhluk hidup dan lingkungan untuk anak-anak Sekolah Dasar berbasis multimedia.
2. Software yang dipakai antara lain: Macromedia Flash 8 dan Adobe Photoshop CS 3.
3. Materi yang akan dibahas yaitu :
 - a. Mengenal anggota tubuh dan kegunaannya serta mengenal cara menjaga lingkungan agar tetap sehat.
 - b. Mengenal bagian-bagian utama hewan (kucing, burung, ikan) dan tumbuhan serta tempat hidupnya.

- c. Media pembelajaran SAINS makhluk hidup dan lingkungan ditujukan kepada siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis membuat Tugas Akhir ini antara lain :

1. Membangun media pembelajaran SAINS makhluk hidup dan lingkungan untuk anak Sekolah Dasar berbasis multimedia pada SD Negeri Darat.
2. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak Sekolah Dasar dalam menerima materi SAINS makhluk hidup dan lingkungan
3. Memenuhi syarat kelulusan program Diploma 3 (D3) program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis multimedia ini yaitu:

1. Proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik
2. Pembelajaran menjadi lebih efisien karena guru tidak perlu menulis di papan tulis sebelum mulai menjelaskan

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis sebagai sumber untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini meliputi :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang akan dijadikan penelitian yaitu SD Negeri Darat, Wates, Kulon Progo.

2. Metode Wawancara

Metode yang merupakan pengumpulan data melalui tanya-jawab secara langsung kepada pihak – pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mendapatkan informasi dengan menggunakan pustaka atau buku – buku yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pembuatan aplikasi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan yang digunakan pada penulisan tugas akhir ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum, pengertian media pembelajaran dan perangkat lunak (software) yang di gunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi sejarah SD Negeri Darat, Wates, Kulon Progo, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, tugas dan tanggung jawab dari masing – masing bagian di sekolah, proses belajar mengajar Sains makhluk hidup dan lingkungan di SD N Darat.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi dari pembahasan media pembelajaran dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA