

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran saat ini mulai banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Kebutuhan akan informasi yang mudah dipahami membuat media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman belajar, khususnya untuk anak – anak. Sekolah Dasar (SD) merupakan tujuan yang paling utama dalam perkembangan media pembelajaran guna mendukung pendidikan secara dini.

Multimedia yang terdapat dalam media pembelajaran merupakan salah satu hal yang paling penting didalamnya. Perpaduan video, suara, gambar, animasi menjadikan media pembelajaran ini menjadi lebih interaktif sehingga tak khayal banyak materi – materi pelajaran sekolah yang dimasukkan didalamnya.

Pada saat ini di sekolah telah di perkenalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dalam proses pembelajaran setidaknya TIK menempati tiga peranan, yakni sebagai konten pembelajaran (standar kompetensi), sebagai media pembelajaran, dan sebagai alat belajar.

Media pembelajaran sangat bervariasi dalam menyajikan isi kepada anak-anak mulai dari belajar sholat, pengenalan kebudayaan Indonesia, sampai belajar jaringan pun sudah dirasakan oleh mereka, namun adanya keinginan untuk merubah program media pembelajaran itu sendiri masih sulit karena masih harus manual dan merubah *source code* program.

Media pembelajaran yang terkoneksi dengan database local di harapkan memudahkan pengguna dalam mengupdate materi tanpa harus merubah *source code* program tersebut sehingga bisa memudahkan guru dalam hal menambahkan materi pelajaran di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media pembelajaran dengan multimedia yang di sukai oleh anak dengan harapan informasi yang disampaikan akan mempermudah anak untuk memahami dan mengerti pelajaran TIK.

1.3 Batasan Masalah

Sistem (aplikasi) multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk pembelajaran interaktif yang akan dikemas dalam CD.
2. Media pembelajaran ini berisi materi TIK khususnya Microsoft Office Word 2003 berupa tutorial berektensi SWF dan berdasarkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk anak tingkat SD.
3. Dalam pembuatan pembelajaran interaktif ini menggunakan software (perangkat lunak) yaitu: Adobe Photoshop CS2, Macromedia Director MX 2004, Macromedia Captivate, Cool Record Edit Pro dan software pembantu Apache dan Adobe Dreamweaver.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan media promosi ini adalah untuk mengetahui apakah **“MEMBANGUN FASILITAS SEARCHING DAN KONEKSI DATABASE PADA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA”** ini dapat digunakan secara optimal di bidang ilmu pelajaran. Tujuan dari penulisan adalah:

- 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. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada terutama murid anak Sekolah Dasar.
- e. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- f. Memudahkan siswa untuk memahami pelajaran TIK.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Memudahkan guru yang bersangkutan dalam mengajar mata pelajaran TIK.
- b. Mempermudah murid dalam mengerti dan memahami pelajaran TIK.

- c. Menciptakan suasana belajar yang asik dan menyenangkan karena murid dapat bermain sambil belajar.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulis sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka dimana membahas tentang hasil karya dari sumber lain guna untuk perbandingan dan beberapa teori lain yang mendasari penyusunan skripsi ini yang berkaitan dengan multimedia dan elemen-elemen multimedia.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat :

1. Didasarkan pada analisis yang obyektif
2. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan
3. Berhubungan dengan apa yang dikerjakan

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian

DAFTAR PUSTAKA

