

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan Sekolah Dasar seringkali seorang Guru masih menggunakan sistem pembelajaran secara konvensional. Metode pembelajaran secara konvensional menyebabkan siswa kurang semangat dalam belajar dan sulit memahami yang diajarkan, misalnya jika siswa lupa dengan pelajaran yang diajarkan dan siswa tersebut malu untuk bertanya maka siswa tersebut akan kesulitan untuk mengejar pelajaran yang sudah diajarkan.

Kemudahan aplikasi multimedia interaktif komputer yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran manusia. Multimedia pembelajaran berbasis interaktif yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi berbasis interaktif.

Pengenalan tentang lingkungan hidup kiranya penting untuk mengajarkan kepada para siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup sejak dini. Siswa nantinya akan diajarkan bagaimana cara merawat dan melestarikan lingkungan hidup. SDIT Bina Insan Kamil sebagai suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang namun masih menggunakan cara-cara manual menarik penulis untuk meneliti dan mengembangkan sistem multimedia pembelajaran dan permainan berbasis interaktif guna mempermudah murid dalam proses pembelajaran sehingga disusunlah skripsi dengan judul "Perancangan Multimedia

Interaktif Pada SDIT Bina Insan Kamil Tentang Pengenalan Lingkungan Hidup”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat multimedia interaktif tentang pembelajaran/ pengenalan lingkungan hidup untuk SDIT Bina Insan Kamil.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat pemanfaatan teknologi multimedia cakupannya luas sesuai fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada perancangan aplikasi multimedia interaktif untuk pengenalan lingkungan hidup pada SDIT Bina Insan Kamil.

- a. Multimedia yang digunakan meliputi gambar, animasi dua dimensi, video, teks, suara.
- b. Software yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS, Adobe Flash*.
- c. Konten materi pengenalan lingkungan hidup bersumber dari internet dan buku-buku tentang pengenalan lingkungan hidup.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. Memperbaiki dan mengembangkan sistem pengajaran yang lama dengan sistem baru berbasis multimedia interaktif dengan tujuan membantu siswa dalam proses pembelajaran serta menutupi kekurangan yang ada pada sistem yang lama.

- b. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem Informasi.
- c. Syarat kelulusan jenjang Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga lingkungan hidup.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data-data yang dilakukan dengan cara pengamatan.

#### b. Metode wawancara

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (Tempat penelitian SDIT Bina Insan Kamil) untuk memperoleh informasi yang akurat.

#### c. Metode Studi Kepustakaan

Yaitu metode mempelajari dari buku-buku literatur, website dan referensi yang digunakan sebagai acuan pembuatan Tugas Akhir.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Salah satu cara untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan yaitu:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori tersebut diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi-informasi dari berbagai pihak.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tahapan-tahapan perencanaan sistem komputerisasi dengan menggunakan software multimedia seperti adobe flash, adobe photoshop, dll.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem dan pembahasan sistem serta tampilan sistem secara umum.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

**1.8 Rencana Kegiatan Penelitian**

Penyusunan skripsi akan lebih mudah dan lancar jika penulis membuat suatu jadwal kegiatan sehingga semua kegiatan dapat terencana dengan baik dan selesai tepat waktu.

