

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Era globalisasi dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Perkembangan ini terus terjadi di setiap bidang kehidupan manusia. Demikian juga di bidang multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio, video serta animasi dan visual dalam suatu aplikasi. Perkembangan aplikasi ini terjadi juga terhadap metode pembelajaran pada suatu sistem pendidikan. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran yang baik adalah yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengajar maupun yang diajarkan. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila penyajiannya dibuat lebih menarik yang disertai visualisasi.

Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku atau modul membuat siswa terkadang kurang memperhatikan materi yang dijelaskan dan cenderung akan merasakan minat belajar berkurang, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku atau modul hanya menampilkan berupa teks dan pada tampilan isi buku tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih), dan jika menggunakan alat peraga

maka akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit apalagi jika setiap penyajian materi menggunakan alat peraga. Hal ini dapat menyebabkan siswa akan cepat merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang dan akan membutuhkan biaya tidak sedikit jika harus selalu menggunakan alat peraga dalam penyajian materi. Multimedia memungkinkan cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk mata pelajaran IPS khususnya kelas IV SD ini, banyak membutuhkan visualisasi dengan animasi, teks, gambar-gambar, suara, video agar lebih menarik dan tidak monoton. Fakta menyatakan bahwa menyampaikan informasi dengan multimedia dapat meningkatkan ingatan dalam belajar karena materi pelajaran dalam bentuk audio visual akan lebih mudah dipahami dan secara fisiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya.

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)* yang menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, maka multimedia sangatlah efektif dan multimedia dapat menjadi tool ampuh untuk pengajaran dan pendidikan¹.

Oleh karena itu dengan adanya aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas IV SD ini diharapkan akan dapat menambah minat belajar siswa serta melengkapi media pembelajaran yang sudah berjalan.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana merancang aplikasi berbasis multimedia secara jelas, lengkap dan interaktif dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas IV SD”.

¹ M.Suyanto, 2003, MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Offset, Yogyakarta, hal 23.

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalahnya, yaitu :

1. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk merancang suatu aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas IV SD.
2. Dan didalam perancangan aplikasi tersebut hanya sebatas memberikan informasi yang berisikan materi pokok semester I dan II, yaitu materi pokok semester I mengenai peta lingkungan setempat, kenampakan alam, sosial dan budaya, sumber daya alam, peninggalan sejarah Indonesia, kepahlawanan dan patriotisme dan materi pokok semester II mengenai sumber daya alam dan kegiatan ekonomi, memahami pentingnya koperasi, perkembangan teknologi, hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.
3. Software utama yang digunakan yaitu Macromedia Director-MX 2004, dan software pendukung, yaitu Adobe Photoshop CS3, Swish MAX 2.0, Cool Edit Pro 2.0.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan ini, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

- 1) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang strata satu di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Untuk membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas IV SD khususnya SD Karangasem 1 Wonosari.

1.4.2. Manfaat Penelitian

- 1) Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- 2) Memudahkan pengajar dalam menyampaikan pelajaran IPS kelas IV kepada murid khususnya di SD Karangasem 1 Wonosari.

1.5. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian dalam penyusunan laporan penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1. Metode Interview

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber dalam hal ini pengajar bidang studi IPS kelas IV SD dengan studi kasus SD Karangasem 1 Wonosari Yogyakarta guna mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

1.5.2. Metode Observasi

Penelitian dengan melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti.

1.5.3. Metode Study Pustaka

Mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini dan membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

1.5.4. Metode Literatur

Mencari atau mengambil data dari literatur yang ada, seperti buku atau modul pembelajaran, silabus materi pokok SD kelas IV.

1.5.5. Development of learning models

Merupakan model pengembangan pembelajaran IPS kelas IV SD yang bersifat melengkapi media pembelajaran yang sudah ada yang nantinya dirancang dan dikembangkan secara multimedia interaktif.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, pengertian multimedia interaktif, perangkat lunak yang digunakan, dan tinjauan umum mengenai materi pokok IPS kelas IV SD semester I dan II yang menyesuaikan model penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang menjadi silabus SD Karangasem 1 Wonosari, yaitu pada semester I materi pokok mengenai peta lingkungan setempat, kenampakan alam sosial dan budaya, sumber daya alam kita, kepahlawanan dan patriotisme, peninggalan sejarah indonesia, dan pada materi pokok semester II mengenai sumber daya alam dan kegiatan ekonomi,

memahami pentingnya koperasi, perkembangan teknologi, dan hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dibahas mengenai definisi analisis sistem, analisis pieces, analisis kebutuhan sistem multimedia, dan studi kelayakan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem, dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.

LAMPIRAN

Lampiran berisi rincian biaya proyek.