

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan yang begitu pesat di bidang teknologi informasi, khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan. Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif. Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menjalankan suara, gambar, animasi, dan video menjadi suatu bentuk karya yang menarik dan dapat dinikmati oleh pengguna. Sebagai alat bantu, komputer juga memiliki kelebihan diantaranya dapat menghasilkan informasi secara cepat, tepat, dan akurat.

Penyampaian materi pelajaran ilmu komputer dan pengantar teknologi informasi komunikasi di SD N Jetak 2 saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada murid didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti di disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid cenderung monoton dan kurang maksimal. Murid cenderung sulit memahami ataupun menerima pelajaran.

Media pembelajaran ilmu komputer dan pengantar dunia teknologi informasi berbasis multimedia ini dianggap penting karena untuk memaksimalkan

penyampaian materi kepada siswa, selain itu untuk memberi bekal ilmu dan wawasan seputar dunia teknologi kepada siswa di tengah era perkembangan teknologi sekarang ini, agar generasi anak bangsa tumbuh dengan wawasan ilmu pengetahuan teknologi yang cukup baik.

Dalam rangka membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran komputer perlu disusun suatu pedoman yang dapat dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Mengingat permasalahan di atas penulis terdorong membuat aplikasi multimedia pembelajaran yang nantinya dapat digunakan untuk membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar di SD N Jetak 2. Maka dari uraian di atas penulis menuangkannya ke dalam skripsi dengan judul "**Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Ilmu Komputer dan Pengantar Teknologi Informasi Komunikasi di SD N Jetak 2 Sragen Dengan Macromedia Flash**".

1.2 Rumusan Masalah

Penyampaian tujuan yang sesuai dengan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah membuat media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran ilmu komputer dan pengantar dunia teknologi informasi di SD N Jetak 2 Sragen?
2. Bagaimanakah proses penerapan pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran ilmu komputer dan pengantar dunia teknologi informasi di SD N Jetak 2 Sragen?

1.3 Batasan Masalah

Karena permasalahan mencakup bagian yang luas maka penulis perlu membatasi topik. Agar penjelasan nantinya tidak terlalu jauh, maka materi pelajaran ilmu komputer dan pengantar teknologi informasi yang disajikan dalam aplikasi ini hanya untuk kelas IV dan V semester 2, dengan menggunakan Software Macromedia Flash 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia, yang dapat memudahkan siswa-siswi untuk mempelajari dan mengerjakan soal-soal ilmu komputer pada SD Negeri Jetak 2 Sragen.
2. Memberikan pengenalan akan teknologi komputer kepada siswa sebagai bagian dari kehidupan masa kini.
3. Memberikan acuan bagi guru untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran komputer di sekolah dasar.
4. Menerapkan dan memperaktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang aplikasi multimedia.
5. Mendekatkan teknologi komputer kepada peserta didik sejak dini, dalam hal ini murid SD N Jetak 2 Sragen.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi tiga yaitu:

1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
3. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
4. Menambah ke efektifan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Komputer Dan Pengantar Dunia Teknologi Informasi di SD Negeri Jetak 2 Sragen.

1.5.2 Manfaat Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun software aplikasi berbasis multimedia.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

1.5.3 Manfaat Bagi Instansi

1. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ilmu komputer.
2. Menjadi bahan dalam media pembelajaran yang cepat, tepat dan inovatif.

3. Menciptakan sistem baru yang lebih baik dari sistem sebelumnya.
4. Mengembangkan profesionalisme guru.
5. Meningkatkan ke efektifan proses belajar mengajar pelajaran ilmu komputer dan pengantar teknologi informasi.
6. Hasil dari aplikasi ini dapat digunakan guru untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar yang ada di SD Negeri Jetak 2 Sragen.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Suatu metode diperlukan dalam melakukan suatu kegiatan, dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya :

1.6.1 Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap hal-hal apa saja yang berhubungan dengan objek penelitian ini, observasi dilakukan proses pembelajaran Ilmu Komputer dan Pengantar Teknologi Informasi di SD Negeri Jetak 2 Sragen, observasi dilakukan selama beberapa pertemuan, observasi dilakukan saat pelajaran.

1.6.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi terbagi menjadi dua yaitu:

- a. Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber- sumber data atau langsung dari objek yang diteliti. Adapun Data Primer meliputi LKS dan buku teknologi informasi dan komunikasi.

b. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek yang diteliti, dengan kata lain peninjauan teori-teori dari buku-buku literature, laporan, dokumen, majalah ilmiah yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Adapun Data Sekunder diambil dari Internet.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode dengan mempelajari dari buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak terkait yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan guru di SD Negeri Jetak 2 Sragen mengenai kebutuhan dan fungsi dari aplikasi media pembelajaran tersebut, sehingga pembuat dalam hal ini bisa mengetahui tingkat kebutuhan ataupun hasil manfaat dari aplikasi yang dibuat.

1.6.5 Uji Coba

Setelah selesai maka dilakukan serangkaian pengujian untuk menjamin bahwa sistem dapat berjalan dengan baik agar kemudian dapat dilakukan evaluasi tentang kelebihan dan kekurangan sistem untuk pengembangan selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang Tinjauan Pustaka dan dasar-dasar teori yang melandasi pembuatan skripsi ini. Dasar teori yang diuraikan diantaranya adalah tentang Multimedia Pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan mengenai analisis system yang mendasari pembuatan aplikasi. Menentukan kebutuhan sistem sampai pembuatan model (rancangan).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses pembuatan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktis maupun secara teoritis.

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	APRIL 2012				Mei 2012			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah	■							
2	Analisis Kebutuhan Masalah	■	■						
3	Pengumpulan Data	■	■	■					
4	Membuat Rancangan Sistem	■	■	■	■				
5	Rancangan Bangun Program	■	■	■	■				
6	Uji Coba Program (testing)					■			
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program						■		
8	Implementasi Program					■			
9	Pembimbingan Penulisan Naskah Skripsi	■	■	■	■	■			
10	Penulisan Akhir Masalah						■		
11	Pendadaran						■		