

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Aplikasi multimedia merupakan alternative yang semakin dikembangkan oleh pengembang *software* dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui media teks, gambar, audio, serta animasi yang berinteraksi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam satu program aplikasi, sehingga ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk di manfaatkan dan hal-hal yang positif sesuai dengan keperluan masing-masing.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video, dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia dapat digunakan pada bidang pendidikan, publikasi, dan pemasaran.

Khususnya dalam bidang pendidikan, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan menjadi daya tarik untuk mempelajari objek lainnya.

Sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional pada anak Sekolah Dasar menjadi latar belakang penyusunan untuk membuat aplikasi multimedia yang berjudul "Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Siswa Sekolah Dasar kelas VI Pada SD Minomartani 1 Sleman". Dengan adanya aplikasi ini, sistem pembelajaran pada anak Sekolah Dasar agar dapat dilakukan secara maksimal dan dapat menunjang sistem belajar dan mengajar anak. Selain itu sistem pembelajaran secara interaktif dan multimedia sebagai penunjang sistem tersebut maka diharapkan dapat mengangkat mutu dan kualitas anak-anak dalam dunia pendidikan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang suatu aplikasi multimedia pembelajaran yang bersifat inovatif yang dapat menarik minat dan mempermudah siswa dalam belajar?

### 1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi multimedia di bidang pendidikan sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis menerapkan ruang lingkup yang lebih detail dan menarik yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai penunjang pendidikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Siswa Sekolah Dasar kelas VI, khususnya pada materi tentang Gejala Alam di Indonesia dan Negara-Negara Tetangga. Aplikasi ini memuat tentang Gejala Alam di Indonesia, peristiwa alam yang terjadi karena faktor alam contohnya Gempa Bumi, Tsunami, Gunung Meletus, Angin Topan, Banjir. Sedangkan gejala alam di Negara-Negara tetangga contohnya Gempa Bumi dan Tsunami yang terjadi di Malaysia, Singapura, Myanmar, Thailand, India, Sri Lanka, Bangladesh, dan Siklon tropis, La Nina dan El Nimo yang terjadi di Asia Tenggara di sertai dengan cara menghadapi bencana alam, yaitu : menghadapi peristiwa Gempa Bumi, Tsunami, Gunung Meletus, dan Banjir.

*Software* yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah :

1. Macromedia Director MX berfungsi untuk menggabungkan sebuah objek menjadi aplikasi.
2. Adobe Photoshop CS3 berfungsi untuk mengedit objek atau foto.
3. Adobe Audition 2.0 berfungsi untuk memotong, menggabungkan suara.
4. Adobe After Effect 6.5 berfungsi untuk membuat efek-efek animasi.

5. Corel Draw 12 berfungsi untuk membuat objek-objek baru atau gambar-gambar baru.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan internal dan tujuan eksternal dari pembuatan aplikasi ini adalah:

##### **1.4.1 Tujuan Internal**

- a. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika.
- b. Membuat metode baru penyampaian informasi, dalam menunjang sarana proses belajar.
- c. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.

##### **1.4.2. Eksternal**

- a. Memberikan alternatif lain dalam proses belajar dengan menciptakan aplikasi baru yang lebih menarik dengan penerapan teknologi komputer.
- b. Sebagai alternatif baru dalam sistem pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar kelas VI dan memberikan nilai lebih dari pada media lain.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung dilapangan guna untuk mendapat gambaran yang jelas dan nyata mengenai aplikasi yang akan dibuat sehubungan dengan hal tersebut maka kami akan melakukan pencatatan cermat dan sistematis terhadap objek yang kami teliti.

#### 2. Wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian.

#### 3. Studi Literatur

Pengambilan data dari buku-buku tentang *software* yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih dalam mengolah *software-software*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan tugas akhir lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut :

## **1. Bab I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **2. Bab II Dasar Teori**

Landasan teori akan dibahas dalam bab II tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah dalam bidang mengembangkan sistem multimedia, perangkat lunak yang digunakan.

## **3. Bab III Tinjauan Umum**

Bagian ini akan membahas gambaran umum tentang dunia pendidikan khususnya untuk Sekolah Dasar.

## **4. Bab VI Pembahasan**

Dalam bab ini akan mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik dan memproduksi sistem atau berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir.

## 5. Bab V Penutup

Pada bab ini, penyusun akan memberikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang mungkin akan bermanfaat bagi pihak lain.

