

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan Manusia akan informasi semakin meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi atau sering di sebut dengan IT . Teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas. Dengan berkembangnya teknologi kita dapat memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Selain itu teknologi juga menyediakan bermacam-macam layanan yang dibutuhkan oleh semua pihak sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dalam Perkembangan teknologi selain informasi, kecanggihan teknologi ini juga dapat di jadikan sebagai media komunikasi. salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia.

Kebutuhan informasi dirasa penting bagi semua kalangan. Dengan berkembangnya teknologi yang demikian pesat, dapat digunakan sebagai cara untuk mengatasi masalah dalam menyediakan informasi secara tepat dan akurat. Multimedia dalam bagian dari Teknologi komputerisasi dapat menyajikan informasi lebih dari satu media komunikasi seperti teks, gambar, serta suara yang dapat di olah dan di sajikan secara menarik dan interaktif. Dengan keunggulan software – software yang ada, kita dapat menyajikan informasi yang lebih efisien , efektif dan tepat sasaran. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat

memberikan seseorang rasa ketertarikan seseorang untuk mengetahui lebih detail untuk memanfaatkan teknologi tersebut.

Software multimedia yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah software yang berfungsi untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna, selain itu pengguna dapat memilih jenis konten informasi yang dibutuhkan dan diinginkan pengguna tanpa harus mendapat kesulitan untuk mencari.

Penyajian informasi yang disediakan harus benar – benar diperhatikan, dikarenakan kemudahan dalam penyampaian informasi akan memberikan pemahaman, gambaran atau hal lainnya.

Banyak dari siswa-siswi Sekolah Dasar Kanisius Pendowo Magelang yang tidak lulus dalam mata pelajaran Kewarganegaraan

Dengan latar belakang permasalahan tersebut maka penulis merasa perlu membuat aplikasi tentang kewarganegaraan yang diwujudkan dan dikemas dalam bentuk “Media Penunjang Pembelajaran Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kanisius Pendowo Magelang Berbasis Multimedia“. Hal ini dibuat agar pembaca dapat mendapatkan informasi secara mudah .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah, dapat dirumuskan masalah yang ada sebagai berikut : ”Bagaimana Membuat Media Penunjang Pembelajaran

Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kanisius Pendowo Magelang Berbasis Multimedia?”

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi permasalahan pada pembuatan media penunjang pembelajaran multimedia yang sederhana tetapi menarik, inofatif, komunikatif, serta interaktif sehingga membuat para siswa-siswi Sekolah Dasar tertarik untuk mempelajari kewarganegaraan.

Media penunjang pembelajaran yang akan di buat oleh penulis akan menampilkan informasi materi kewarganegaraan, serta di berikan pembahasan pada beberapa hal yang di rasa perlu oleh penulis. Adapun software software yang di pergunakan dalam pembuatan media penunjang pembelajaran ini antara lain :

AutoPlay Media Studio 8 Trial, Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan :

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
4. Membantu konsentrasi pelajar dalam proses pembelajaran

1.4.2 Manfaat :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar sehingga pelajar tidak bosan.
3. Pelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pelajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.
4. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pelajar, serta memungkinkan pelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik

1.5 Metodologi Penelitian

1. Study Literatur: Mencari informasi di internet tentang pembuatan Autoplay.
2. Metode Observasi: Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa bab. Masing – masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pembuatan tugas akhir, tujuan pembuatan tugas akhir, pembatasan masalahnya, metodologi penulisan serta sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

Bab II. Landasan Teori

Berisi tentang penjelasan teoritis dalam berbagai aspek yang akan mendukung ke arah analisis tugas akhir yang dibuat.

Bab III. Gambaran Umum

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran obyek yang diteliti seperti sejarah berdirinya, struktur organisasi serta selukbeluk didalamnya

Bab IV. Pembahasan

Pada bab ini, membahas mengenai perancangan dan pembuatan media pendukung pembelajaran.

Bab V. Penutup

Pada bab ini, kesimpulan yang diperoleh dari serangkaian kegiatan. Selain itu saran-saran pengembangan lebih lanjut dari tugas akhir yang telah dibuat dituliskan pada bab ini.

Daftar Pustaka

Berisikan tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.