

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi multimedia yang mengalami perubahan cukup pesat menyebabkan berbagai inovasi untuk mendukung kecanggihannya, sehingga memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangannya. Namun hal tersebut tidak bisa lepas dari komputer sebagai salah satu alat teknologi yang saat ini mampu untuk mewujudkan perkembangan tersebut dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, perkantoran, telekomunikasi, industri, bisnis, hiburan dan lain sebagainya. Informasi merupakan salah satu hal yang sangat mendasar dan yang paling penting dalam mewujudkan perkembangan didalam bidang tersebut, pertukaran informasi dapat dilakukan secara konvensional yaitu dengan cara bertatap muka langsung atau dengan bantuan peralatan yang masih sangat sederhana seperti media cetak dan media elektronik sampai dengan peralatan digital yang mampu mengatasi keterbatasan sarana jarak dan waktu serta dapat menghemat biaya operasional.

Integrasi dari berbagai media (teks, gambar dan video) ke dalam komputer saat ini mendukung perkembangan teknologi informasi apalagi didukung juga dengan berkembangnya berbagai perangkat lunak yang memiliki kelebihan yang berbeda - beda sehingga pengguna dapat memilih bahkan saling menggabungkan hasil aplikasi untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan

dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat. Penerapan aplikasi multimedia dibidang pendidikan yang menonjol tertuju pada aktifitas pembelajaran ini meliputi membaca, mendengar dan melihat dengan menggunakan perangkat teknologi informasi interaktif yang dapat menghasilkan dan menampilkan berbagai aplikasi secara menarik, maka beberapa media ini mampu memberikan pemahaman secara keseluruhan dengan lebih mudah, meskipun hanya ditampilkan dalam waktu yang singkat. Dengan keunggulan dari multimedia yang dapat menggabungkan berbagai media tersebut, bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran pengenalan anggota tubuh dengan menggunakan bahasa jawa membutuhkan media untuk menampilkan informasi yang dapat menjelaskan secara detail dan interaktif mengenai materi.

Pada saat ini pergeseran dalam perkembangan budaya masyarakat jawa sangatlah nampak, hal ini dikarenakan arus globalisasi yang merambah kearah berbagai aspek kehidupan masyarakat jawa, secara spesifik hal ini bisa dilihat dalam sistem pembelajaran yang diperoleh, ataupun yang diberikan oleh anak - anak. Misalnya saja pada tingkat Sekolah Dasar yang begitu kurang mengerti dan mengenal bahasa jawa antara lain dalam pengenalan anggota tubuh, hal ini disebabkan karena kurangnya pembelajaran bahasa jawa dalam lingkungan internal pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media pembelajaran Multimedia pengenalan bahasa jawa pada anak - anak Sekolah Dasar yang mudah dipahami dan mengerti oleh anak - anak usia Sekolah Dasar.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing - masing dibidang yang berbeda - beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian pendidikan tersebut kepada anak-anak sekolah, khususnya untuk anak kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar, dengan penyampaian pendidikan melalui multimedia dengan menyesuaikan kurikulum dan dasar materi. Aplikasi yang dipakai antara lain: Macromedia Director MX, SwishMax , Adobe Photoshop CS 2 , Hanacaraka V 1.0 dan Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA” ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan secara dini. Tujuan dari penulisan adalah:

1.4.1 Internal

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.
2. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
4. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori di bidang praktek.
5. Tercapainya Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran dan Pengabdian.

1.4.2 . Eksternal

Yakni bagi masyarakat atau dunia pendidikan dini, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.
2. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak.

1.5 Metode Pelaksanaan

1.5.1 Metode Pengamatan

Metode pelaksanaan dengan cara melihat langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi.

1.5.2 Metode Interview

Metode pelaksanaan yang bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab kepada nara sumber.

1.5.3 Metode Browsing

Pencarian data di internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, penelitian metode dan sistematika penulisan laporan.

Bab II DASAR TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang di gunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

Bab III TINJAUAN UMUM

Menguraikan informasi tentang obyek penelitian SD (Sekolah Dasar) perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

Bab IV PEMBAHASAN

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

Bab V PENUTUP

Bagian ini merupakan penutup dari semua laporan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

