

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat pada masa sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi. Hasil perkembangan teknologi itu adalah komputer. Penggunaan komputer sendiri pun telah begitu luas digunakan baik oleh individu di rumah atau oleh instansi perusahaan baik untuk bidang bisnis, keamanan, hiburan dan lain-lain. Untuk bidang pendidikan, komputer telah memegang peran yang begitu besar dalam hal pengajaran.

Pada kesempatan ini penulis mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk murid Sekolah Dasar kelas VI menjadi topik pembahasan karena pada mata pelajaran ini terdapat beberapa bab yang membutuhkan penjelasan berupa visualisasi, animasi, gambar dan suara agar menjadi lebih menarik, ini dikarenakan tampilan pada isi buku kurang menarik dan terlihat monoton karena yang disajikan kurang tersedia secara lengkap tanpa adanya visualisasi gambar bergerak dan hanya berupa teks hitam putih sehingga siswa biasanya akan cepat merasa jenuh dan dapat menimbulkan rasa malas belajar.

Dengan adanya aplikasi multimedia dalam bentuk CD pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat mengatasi hal tersebut dan dapat membantu proses suatu pembelajaran itu sendiri agar mudah memahami dan mengingat

materinya. Apalagi di usia anak-anak kecenderungan mereka lebih banyak untuk bermain daripada harus belajar, jadi dengan adanya aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash ini diharapkan akan membuat belajar menjadi menyenangkan karena untuk tampilan animasinya lebih banyak dan siswa dapat menyerap lebih banyak informasi dan minat untuk belajar pun dapat bertambah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membangun sebuah paket aplikasi multimedia yang interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam agar menjadi lebih menarik dipelajari dan mudah untuk dipahami oleh murid kelas VI Sekolah Dasar dengan menggunakan program macromedia flash?”

C. Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif sebagai penunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang difokuskan pada anak-anak murid kelas VI Sekolah Dasar. Pokok bahasan atau materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini hanya akan menyajikan topik mengenai gerak dan gaya, tata surya dan topik mengenai bumi, bulan dan matahari yang sesuai

kurikulum tahun 2006 guna mempermudah pemahaman untuk topik-topik pembelajaran tersebut.

Aplikasi multimedia pembelajaran ini didukung menggunakan *software* Macromedia Flash MX 2004 sebagai *software* utamanya dan *software* pendukungnya Adobe Photoshop 7.0, SwishMax dan Adobe audition 1.5.

D. Tujuan dan Manfaat

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Strata-1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas VI Sekolah Dasar berbasis multimedia.
2. Mengembangkan kemampuan di bidang multimedia.

Manfaat yang diharapkan adalah:

1. Dapat membantu dan memberi kemudahan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar untuk menyerap materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan cara yang lebih menarik dan jelas sehingga materi dapat diterima dengan cepat dan mudah.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi di bidang komputer.

E. Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan.

2. Metode Kepustakaan

Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

3. Metode Browsing

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek melalui pencarian di internet.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang sejarah multimedia, definisi multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur desain aplikasi

multimedia, siklus hidup pengembangan multimedia dan sekilas teori tentang perangkat lunak yang akan digunakan dan berisi materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI yang digunakan dalam pembuatan sistem. Pemaparan materi meliputi topik gerak dan gaya, tata surya dan topik mengenai bumi, bulan dan matahari.

BAB III ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA

Dalam bab ini memberikan penjelasan mengenai analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang perancangan dan tahapan implementasi dari aplikasi yang telah dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari masalah yang ada.