

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Kualitas pendidikan dasar masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat umumnya kurangnya minat baca siswa. Kritikan ini berdasarkan survey kalangan akademis, bahwa prosentase informasi anak lebih banyak lewat TV, dibandingkan melalui buku. Sedangkan kualitas buku – buku pelajaran yang baik belum tentu menarik minat anak untuk membacanya. Demikian juga dalam memahami isi bacaan, masih sangat rendah.

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang makin beragam. Salah satunya kemajuan dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk penyampaian materi pelajaran di sekolah, dengan meracik data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya di dalam suatu media seperti Compact Disk (CD).

Di mana data – data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data – data suara atau video sekalipun. Di sini

dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis

Cara penyampaian materi pelajaran saat ini masih banyak yang bersifat manual, yaitu masih melibatkan manusia secara langsung. Metode pembelajaran seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan manusia memiliki sifat pelupa. Tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Dari uraian di atas diidentifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar. Kedua meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, agar dikemudian hari siswa tidak gagap teknologi.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka skripsi ini mengambil judul **“Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Geometri dan Pengukuran”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pengamatan penulis berikut ini adalah rumusan masalah dari Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Geometri dan Pengukuran :

“Bagaimana merancang Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Geometri dan Pengukuran dapat meningkatkan minat belajar para siswa?”

## 1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan pembahasan, maka diberlakukan ruang lingkup masalah sebagai berikut :

### 1.3.1 Masalah yang dibahas :

- a. Memanfaatkan software – software multimedia yang telah dipelajari untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang bersifat interaktif
- b. Memberikan informasi tentang macam bangun geometri yang ditampilkan secara audio visual dan deskripsi.

### 1.3.2 Materi yang disampaikan :

- a. Pengertian Geometri
- b. Macam – macam bangun geometri
- c. Pengertian masing – masing jenis bangun geometri

### 1.3.3 Software – software yang digunakan :

- a. Macromedia Flash 8
- b. Adobe Photoshop CS
- c. Cool Edit Pro

## 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah

### 1.4.1 Maksud

- a. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu computer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta
- b. Sebagai syarat kelulusan S1 – Sistem Informasi.

### 1.4.2 Tujuan

- a. Mengembangkan Aplikasi Multimedia Interaktif dibidang pendidikan pelajaran Matematika khususnya Geometri untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV, V dan VI.



## 1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan pengamatan

b. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

c. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengadakan wawancara langsung terhadap beberapa narasumber.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan pengamatan ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

**BAB II : DASAR TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topic secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan menggunakan analisis deskriptif.

**BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai program yang diusulkan, desain program dan manual program.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran – saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat.

