

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi komputer mengalami kemajuan yang sangat pesat. Seiring dengan berjalannya waktu komputer yang awalnya hanya sebagai mesin hitung mampu berubah menjadi sebuah teknologi modern. Dengan komputer segalanya dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat dan aman. Komputer adalah alat elektronik multiguna yang yang dapat menerima input data, mengolah data, menyimpan program dan hasil pengolahan data (informasi), menyajikan informasi yang kerjanya dikendalikan oleh program yang tersimpan dalam penyimpanannya dan bekerja secara otomatis.

Di Indonesia sendiri pengetahuan masyarakatnya tentang penggunaan teknologi komputer masih sangat minim. Hal ini dikarenakan kurangnya Sumber Daya Manusia yang berkompeten dan mampu bersaing dalam penggunaan teknologi komputer. Oleh karena itu, pengenalan teknologi komputer sejak dini pada anak-anak sangat diperlukan agar mereka mengerti dan dapat menggunakan komputer untuk hal-hal yang positif dan lebih berguna.

Di tingkat Sekolah Dasar pelajaran komputer hanya dimasukkan pada pelajaran Muatan Lokal. Terkadang hanya dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler atau melalui les komputer yang tentunya memerlukan biaya

tambahan lagi. Hal tersebut selain tidak efektif juga memberatkan Orang Tua murid dengan biaya les yang masih terbilang mahal. Sehingga sebagian dari Orang Tua cenderung mengabaikan pelajaran ilmu komputer sebagai hal yang sangat penting seiring dengan perkembangan zaman. Pendidikan tingkat Sekolah Dasar banyak mendidik anak-anak untuk mengenal hal-hal baru dan menjadi dasar yang kuat untuk mereka belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi kelak.

Disamping itu masih ada hal-hal yang belum bisa dituangkan, oleh sebab itu untuk membahas permasalahan tersebut di atas maka laporan penelitian ini dibuat dengan judul **"Pembelajaran Interaktif Ilmu Komputer sebagai Mata Pelajaran Wajib di Sekolah Dasar"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah, **Bagaimana membuat aplikasi multimedia untuk membuat sistem pembelajaran interaktif tentang ilmu komputer kepada siswa Sekolah Dasar. Untuk lebih memfokuskan masalah tersebut yang sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah "Bagaimana membuat sistem pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar?"**

1.3. Batasan Masalah

Mengingat begitu banyak permasalahan mengenai pembelajaran ilmu komputer, maka perlu dibatasi pada ruang lingkup:

1. Sistem aplikasi multimedia yang akan dibuat dirancang untuk membantu guru dalam memperkenalkan komputer kepada para siswa didiknya.
2. Multimedia interaktif ini mengacu pada kurikulum materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Sekolah Dasar.
3. Multimedia interaktif yang dibuat ditujukan untuk Siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
4. Pengenalan perangkat keras komputer secara garis besar meliputi: Monitor, CPU, Keyboard, Mouse, CD-ROM, Speaker, Scanner dan Printer, serta Evaluasi yang berupa latihan soal.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif pada tingkat Sekolah Dasar
2. Menerapkan teori yang telah didapatkan selama di bangku kuliah, terutama yang berkaitan dengan multimedia.
3. Memberikan usulan kepada Pemerintah khususnya Dinas Pendidikan untuk menambah pelajaran komputer sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar.

4. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian di atas diharapkan bahwa setelah penelitian ini selesai dilaksanakan dapat diambil beberapa manfaat antara lain:

1. Dapat memberikan suatu teknologi yang mudah dan praktis kepada siswa Sekolah Dasar.
2. Membantu memberikan kemudahan bagi guru-guru untuk memperkenalkan ilmu komputer kepada siswa didik melalui multimedia interaktif.
3. Dapat menerapkan Ilmu Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Mampu mengembangkan Ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menjadi Mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan menerapkannya dalam membantu dunia pendidikan di Indonesia

1.6. Metodologi Penelitian

Pembuatan skripsi ini menggunakan metode:

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada beberapa Sekolah Dasar di daerah Depok Sleman Yogyakarta untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

2. Metode kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

3. Internet

Yaitu cara yang dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui layanan internet.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, penulisan mengenai multimedia, serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

Selain itu juga dibuat secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan system, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

