

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman mendorong kita untuk selalu mengikutinya. Terutama dalam bidang ilmu komputer, yang setiap hari selalu mengalami perkembangan teknologi maupun informasi. Kemajuan akan teknologi memegang peranan penting bagi perusahaan. Perkembangan Multimedia salah satunya, dengan multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat Gambar, Teks, Audio, Video dan Animasi atau Gambar Tiga Dimensi untuk dijadikan sebuah Aplikasi Multimedia yang Interaktif.

Kata Multimedia itu sendiri di dalam lingkungan komputer mengisyaratkan bahwa banyak media yang dibawah kendali komputer. Dalam pengertian yang lain adalah sebuah komputer multimedia perlu mendukung lebih dari satu jenis media yang berbasis antara lain: teks, gambar, video, animasi dan audio. Maksud dari hal tersebut adalah sebuah komputer dapat melakukan manipulasi pada data teks dan gambar yang diubah menjadi data multimedia sehingga menjadi komputer yang berbasis multimedia.

Multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, Multimedia dapat digunakan untuk membuat Iklan Televisi, untuk keperluan Presentasi atau Seminar, Grand Opening, Mendesain Majalah dan membuat sebuah Company Profile atau Multimedia Interaktif dalam bentuk CD Interaktif atau CD Tutorial/Pembelajaran serta Film-film Animasi.

Dengan keunggulan software-software yang ada, pihak pengelola menyajikan informasi yang lebih efektif dan efisien. Dari kecanggihan aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan. Aplikasi software multimedia yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat merespon dan yang menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna juga dapat memilih jenis informasi yang diinginkan tanpa harus mencari kemana-mana. Dalam hal ini yang mencakup kriteria di atas adalah CD Tutorial/Pembelajaran.

Oleh karena itu, penyediaan pusat informasi yang disediakan harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi, akan memberikan citra yang baik bagi Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal pada Laboratorium. IPS SD (PPPPTK PKn dan IPS) Kota Malang serta mempermudah bagi guru-guru SD di Indonesia pada

umumnya dan guru-guru SD di Kota Malang pada khususnya dalam mengajar di sekolah.

Kepanjangan dari PPPPTK PKn dan IPS adalah Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pengetahuan Kewarganegaraan Dan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu Unit Pelaksana Teknis di bidang pendidikan dan pelatihan guru di lingkungan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Sesuai dengan fungsinya, penulis yang merupakan salah satu tim produksi bekerjasama dengan Laboratorium IPS SD PPPPTK PKn dan IPS memberikan informasi berbasis multimedia sebagai sarana untuk mempermudah para guru-guru SD dalam mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Peserta didik yang berada pada sekolah dasar kelas satu, dua, dan tiga berada pada rentangan usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung.

Saat ini, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD kelas I – III untuk setiap mata pelajaran dilakukan secara terpisah, misalnya IPA 2 jam pelajaran, IPS



2 jam pelajaran, dan Bahasa Indonesia 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatannya dilakukan secara murni mata pelajaran yaitu hanya mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berhubungan dengan mata pelajaran itu. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (holistik), pembelajaran yang menyajikan mata pelajaran secara terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan anak untuk berpikir holistik dan membuat kesulitan bagi peserta didik.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kesiapan sekolah sebagian besar peserta didik kelas awal sekolah dasar di Indonesia cukup rendah. Sementara itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang telah masuk Taman Kanak-Kanak memiliki kesiapan bersekolah lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mengikuti pendidikan Taman Kanak-Kanak. Selain itu, perbedaan pendekatan, model, dan prinsip-prinsip pembelajaran antara kelas satu dan dua sekolah dasar dengan pendidikan pra-sekolah dapat juga menyebabkan peserta didik yang telah mengikuti pendidikan pra-sekolah pun dapat saja mengulang kelas atau bahkan putus sekolah. Maka rumusan masalah tersebut di atas adalah ***“Bagaimana Membuat CD Tutorial Untuk Pembelajaran Guru-guru SD Kota Malang Menggunakan Software Opensource Jahsaka?”***.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi *Multimedia Interaktif* saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana membuat sebuah CD Tutorial/Pembelajaran yang akan disebarluaskan di seluruh kota Malang pada khususnya dan seluruh Indonesia pada umumnya dalam bentuk cd tutorial dengan format video

Lebih detail lagi penulis menjabarkan secara rinci mengenai masalah-masalah yang akan di bahas, yaitu :

- Alat *multimedia interaktif* apa saja yang dibutuhkan untuk membuat cd tutorial.
- Bagaimana mengatur *job description crew* yang benar.
- Bagaimana analisis biaya produksi sehingga sebuah *production house* tidak mengalami kerugian dalam memproduksi program acara.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini, software yang digunakan adalah Jahsaka Opensource, Adobe Photoshop, Adobe Audition.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah :

- ✦ Untuk membuat dan mengembangkan penyampaian informasi oleh Laboratorium IPS SD PPPPTK PKn Dan IPS dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa cd tutorial.
- ✦ Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara menyampaikan informasi agar dapat disajikan secara lebih menarik serta bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia secara maksimal.
- ✦ Merupakan salah satu syarat dari beberapa syarat kelulusan program strata 1 STMIK AMIKOM Jurusan Sistem Informasi juga penulisan laporan ini dapat dipakai sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan yang sudah di dapat selama di bangku kuliah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Bagi Instansi

Dengan adanya penelitian dan kemudian penulis susun dalam bentuk laporan diharapkan :

- ❖ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal PPPPTK PKn Dan IPS dapat memberikan pemahaman kepada guru tentang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas awal Sekolah Dasar.
- ❖ Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teori yang di dapat dalam perkuliahan.

1.4.2.2 Bagi Mahasiswa

- ❖ Untuk menambah cakrawala pengetahuan dalam bidang multimedia.
- ❖ Menambah pengetahuan sebelum terjun langsung ke dunia kerja dan ke tengah masyarakat untuk mengabdikan ilmu yang telah di dapat.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1.5.1 Studi Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku-buku, majalah, internet serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti agar dapat memberikan hasil yang maksimal.

1.5.2 Studi Lapangan

Yaitu penelitian dengan cara melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung dari Laboratorium IPS SD pada

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal PPPPTK PKn Dan IPS Kota Malang untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

1.5.3 Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak instansi untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam pembuatan cd tutorial dan laporan skripsi.

1.5.4 Metode Analisis Data

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan laporan.

BAB II. Dasar Teori

Bab ini membahas tentang pengertian multimedia yang meliputi : sejarah multimedia, definisi multimedia, manfaat multimedia, perangkat lunak multimedia, dsb.

BAB III. Tinjauan Umum

Bab ini membahas sejarah perusahaan, perkembangan perusahaan, visi & misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dsb.

BAB IV. Analisis Sistem Multimedia

Bab ini membahas tentang analisis SWOT dan analisis biaya bagi sebuah aplikasi multimedia khususnya cd tutorial dalam pengaruhnya pada Laboratorium IPS SD untuk kemajuan pendidikan di Indonesia, khususnya di Kota Malang.

BAB V. Pembahasan

Bab ini membahas tentang proses pembuatan cd tutorial dan teknik-teknik pengeditan dalam software editing Jahshaka Opensource.

BAB VI. Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.7 Rencana Pengerjaan Skripsi

Untuk memperlancar kegiatan pengerjaan skripsi, maka peneliti membuat suatu rencana atau jadwal kegiatan agar mencapai target yang ditentukan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membagi 8 tahapan kerja yang berkesinambungan dan saling mendukung seluruh pelaksanaan penelitian yang membutuhkan waktu selama 3 bulan. Rencana kegiatan akan diuraikan sebagai berikut:

**Tabel Rencana Kegiatan Pengerjaan Skripsi
Tahun 2006**

NO	Rician Tahapan Kegiatan	Bulan											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan												
2	Praktek Lapangan												
3	Pengumpulan data												
4	Pembuatan Bab I												
5	Pembuatan Bab II												
6	Pembuatan Bab III												
7	Pembuatan Bab IV												
8	Pembuatan Bab V												
9	Pembuatan Bab VI												

Tabel 1.1 Rencana kegiatan