

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia kini semakin lama semakin maju oleh adanya perkembangan teknologi yang selalu bertambah. Seperti contohnya komputer, dahulu kala hanya masyarakat kalangan atas saja yang mampu memiliki komputer. Akan tetapi sekarang komputer juga dapat dimiliki oleh masyarakat kalangan menengah, bahkan kalangan bawah pun juga dapat memilikinya.

Akan tetapi kualitas pendidikan dasar masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat umumnya, yaitu kurangnya minat baca siswa dan minat untuk belajar sudah sangat semakin berkurang. 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 pemahaman masyarakat.

Dengan 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 dan pembelajaran semua mata pelajaran yang ada di sekolah dengan tampilan menarik dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, yaitu dengan cara meracik data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya di dalam suatu media seperti Compact Disk (CD).

Dengan cara tersebut 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 dan praktis. 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 lupa. Tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sarana yang mampu memberikan pemahaman materi dengan sangat menarik dan digemari oleh siswa. Kedua meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, agar dikemudian hari siswa tidak gagap teknologi dan ketinggalan informasi.

Dengan mempelajari adanya suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka skripsi ini mengambil judul ***“Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Komputer Untuk Anak Sekolah Dasar (SD)”***.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pengamatan penulis berikut ini adalah rumusan masalah dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Komputer Untuk Anak Sekolah Dasar (SD):

“Bagaimana merancang atau membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Komputer Untuk Anak Sekolah Dasar, agar dapat memperkenalkan dan memberi pengetahuan tentang dasar – dasar bagaimana cara mengoperasikan komputer sedini mungkin?”

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 fungsi – fungsi program atau software yang ada pada komputer.
- c. Memberikan contoh cara mengoperasikan komputer dengan baik dan benar untuk anak Sekolah Dasar (SD) Kelas 4 sampai dengan kelas 6.

1.3.2 Materi yang disampaikan :

- a. Pengertian dan Sejarah Komputer
- b. Mengenal Komputer dan Komponennya
- c. Mengetik menggunakan Microsoft Word
- d. Membuat Tabel menggunakan Microsoft Excel
- e. Memutar CD film atau mendengarkan lagu menggunakan Windows Media Player

1.3.3 Software – software yang digunakan :

- a. Macromedia Flash MX
- b. Adobe Photoshop CS2
- 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 daya kreatifitas ilmu computer dan menambah wawasan 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 dan pengetahuan tentang dasar – dasar komputer khususnya untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 3 sampai dengan kelas 6 .

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.