

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi setiap tahunnya sangatlah pesat dan akan terus berkembang . hampir semua orang membutuhkan teknologi yang akan membantu pekerjaan sehingga lebih mudah dalam penyelesaian maupun penyampaian nya.

Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan ide-ide kreatif yang lebih baik. Saat ini pembelajaran dengan sytem buku cetak masih banyak di gunakan, terutama di Sekolah Dasar negeri maupun swasta. Pasalnya penggunaan buku cetak ini membuat kurang ketertarikan siswa dalam mempelajari materi yang sedang dijelaskan.

Pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang didapatkan siswa sekolah dasar saat ini sangatlah menarik tetapi masih saja terdapat kekurangan didalamnya seperti buku cetak yang memuat gambar hitam putih khususnya peta yang memuat sejarah sehingga menimbulkan kurang tertarikan pada siswa untuk mempelajari lebih lanjut. Berdasarkan hal tersebut, Penerapan multimedia interaktif ini membantu para guru SDN Perumnas Condongcatur untuk memberikan penyampaian teori yang terdapat dalam materi ajar sekolah dasar kelas 5 tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana pembuatan multimedia interaktif peta dengan Database Berbasis Desktop sebagai materi ajar guru kelas 5 SDN Perumnas Condongcatur dapat di manfaatkan dalam membantu guru dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah sebagai berikut

1. Media ini menampilkan peta indonesia
2. Media interaktif peta ini hanya menampilkan sejarah penyebaran kerajaan-kerajaan Hindu-Budha dan islam yang ada di indonesia menyesuaikan materi kelas 5 SDN Perumnas Condongcatur
3. Media interaktif ini dibuat hanya untuk bahan ajar guru kelas 5 SDN perumnas Condongcatur
4. Database hanya terhubung dalam menu quiz.
5. Software yang hanya digunakan yaitu XAMPP,Adobe Flash Professional CS6, Notepad++ dan corelDraw X4
6. Sistem ini tidak Online melainkan Offline atau berbasis desktop

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini membantu para guru untuk lebih mudah dalam memberikan penyampaian teori yang terdapat didalam peta sejarah ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk guru maupun siswa kelas 5 SDN Perumnas Condongcatur, dimana penggunaan materi pembelajaran ini berinteraksi langsung dengan teknologi khususnya komputer atau laptop, sehingga harapannya siswa maupun guru tidak tertinggal dalam bidang Ilmu pengetahuan Sosial maupun ilmu teknologi. Pembuatan karya ilmiah ini sebagai turut berperan serta dalam pengembagangan ilmu teknologi khususnya IT.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berhubungan dengan penerapan Multimedia interaktif pembelajaran ini..

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertanya langsung pada guru ips kelas 5 di SDN perumnas condongcatur guna melengkapi data yang dibutuhkan untuk kelengkapan aplikasi

3. Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan melakukan browsing yang berhubungan dengan multimedia interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah :

1. BAB I: PENDAHULUAN

Mengulas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang dasar penerapan multimedia interaktif peta dengan Database . juga tentang konsep-konsep penyusunan tugas akhir.

3. BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisis tentang apa yang akan dikembangkan dari proses dasar penerapan multimedia interaktif peta dengan database

berbasis desktop dan apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan multimedia interaktif tersebut.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan Penerapan multimedia interaktif Peta dengan Database yang di kerjakan. Juga tentang konsep penyusunan tugas akhir.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca.

