

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia penerapannya dibidang pembelajaran mempunyai presentasi yang semakin berkembang dan dapat menampung lebih banyak informasi dan data. Hal ini di dasari oleh semakin majunya teknologi multimedia. Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya pengembangan visual dan auditori. Dengan media seperti ini, hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. [1]

SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta sebagai suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang. Bidang pendidikan dan penggalian potensi yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena menggunakan cara-cara manual, menarik penulis untuk meneliti dan mengembangkan sistem multimedia interaktif dan permainan berbasis interaktif guna memudahkan anak dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan budaya dan seni Indonesia. Masalah yang sering muncul adalah pengembangan pendidikan seni kreatifitas anak dan pemahaman terhadap pengenalan budaya Indonesia. Pengajaran yang manual menyebabkan anak kurang semangat dalam belajar dan susah memahami yang diajarkan. Misalnya jika anak lupa dengan pelajaran yang diajarkan dan anak tersebut malu untuk bertanya maka anak tersebut akan kesulitan untuk mengejar

pelajaran yang sudah diajarkan, umumnya anak-anak senang dengan metode pembelajaran disertai hiburan, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya dibidang seni kreatifitas dan pemahaman budaya. Karena kebudayaan daerah adalah nilai yang sangat tinggi jika bisa diterapkan dalam sebuah lingkungan masyarakat.

Dari latar belakang tersebut di atas, maka disusunlah skripsi dengan judul "Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif "Ayo Kenali Dan Cintai Indonesia" Pada SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta". Dengan adanya aplikasi ini diharapkan minat anak khususnya SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta dapat berkembang sehingga anak lebih bisa mengenai dan mencintai budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif "Ayo Kenali Dan Cintai Indonesia" Pada SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. Isi dari media interaktif dan game ini berupa budaya-budaya di masing-masing provinsi di Indonesia.
2. Tidak membahas *software* lain selain Adobe flash CS3, adobe photoshop CS. Penulis menggunakan adobe flash karena Adobe Flash

CS3 dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya. Flash ini juga dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan Flash, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file Flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman *web* tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya. Flash menghasilkan file bertipe (*ekstensi*). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. hal ini memungkinkan pengguna program Macromedia Flash untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.

3. Bentuk aplikasi berupa multimedia interaktif
4. Lingkup penelitian ini dilakukan sampai tahap pengujian sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian antara lain yaitu:

1. Untuk membuat Aplikasi Ayo Kenali dan Cintai Indonesia yang dapat membantu SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta dalam meningkatkan minat anak khususnya SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta.
2. Menerapkan Teknologi komputer di SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta untuk membantu kinerja khususnya dalam proses pengajaran tentang Budaya Indonesia kepada anak khususnya SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu bagi anak ,guru dan juga pihak SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta .

a. Manfaat bagi anak

Mendapat pengalaman yang menarik dalam media belajar kebudayaan Indonesia dengan multimedia interaktif.

b. Bagi guru

1. Sebagai alat bantu untuk mengajar khususnya tentang kebudayaan di Indonesia.
2. Memberikan pengetahuan pada guru agar lebih mengenal dekat tentang multimedia interaktif dan juga dunia komputer

c. Bagi SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta

1. Menambah koleksi media interaktif yang dapat digunakan kapan saja baik dikelas maupun individu
2. Meningkatkan mutu pendidikan dan juga kualitas SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku – buku *Flash Action Script*, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dirancang.

3. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti guru SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

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



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan pustaka

Beberapa penelitian tentang media interaktif berbasis multimedia pernah di buat oleh beberapa mahasiswa Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta misalnya Pembuatan Multimedia Interaktif Guna Memperkenalkan Wisata Dan Budaya Provinsi Bengkulu juga merupakan aplikasi teknologi berbasis multimedia diharapkan dapat membantu pemerintahan kota Bengkulu untuk mempromosikan wisata dan budaya Provinsi Bengkulu [2]. Kelemahan dari sistem ini yaitu penulis tidak memasukan seluruh elemen-elemen multimedia yaitu video.

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Wisata Kabupaten Lombok Timur Berbasis Multimedia [3]. Didalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan multimedia dalam perancangan sistem. Dalam penelitian ini terdapat kelemahan yaitu penulis tidak memasukan seluruh elemen-elemen multimedia yaitu video serta suara.

Pembuatan Aplikasi Multimedia Untuk Memperkenalkan Kabupaten Kebumen [4]. Dalam penelitian ini terdapat kelemahan yaitu penulis tidak memasukan seluruh elemen-elemen multimedia yaitu video.

Setelah penulis menelaah pada uraian di atas, maka penulis mencoba untuk membuat aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan seni