

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah memicu inovasi dalam hal pembelajaran. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang berbasis multimedia. Metode ini banyak digunakan karena ada beberapa aspek yang membuat penggunaan multimedia pada komputer mampu memberikan kontribusi yang positif bagi penggunanya. Kontribusi ini berupa gambar yang realistis, suara yang dinamis serta animasi gambar yang menarik.

Aplikasi multimedia juga dapat digunakan sebagai sarana penunjang pendidikan. Aplikasi ini dapat memberikan berbagai fasilitas kemudahan bagi penggunanya di berbagai bidang studi. Salah satunya adalah aplikasi multimedia dalam penunjang pembelajaran tentang informasi pahlawan – pahlawan nasional. Dengan aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan anak-anak dalam mengembangkan kreatifitas, daya tangkap, dan daya ingat selama proses pembelajaran. Kelebihan lainnya adalah aplikasi ini dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga dapat meminimalkan tingkat kejenuhan selama proses belajar mengajar. Aplikasi berbasis multimedia juga dapat membantu peningkatan standar belajar mengajar karena memanfaatkan teknologi yang lebih baik dibandingkan dengan proses

belajar mengajar secara manual. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis memilih untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul “Informasi Pahlawan – Pahlawan Nasional Berbasis *Multimedia*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa hal:

1. Belum tersedianya media pengajaran tentang pahlawan nasional yang dinilai lebih menyenangkan yang dapat memberikan efek teks, animasi gambar serta suara.
2. Pemberian contoh objek yang tidak bergerak sering kali memberikan respon yang kurang terhadap antusiasme anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis hanya membatasi tentang informasi pahlawan – pahlawan nasional berbasis multimedia.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Memberikan variasi pembelajaran pada tingkat sekolah dasar sehingga menimbulkan minat belajar yang tinggi.

2. Membuat suatu visualisasi pengenalan nama-nama pahlawan berbasis multimedia sehingga mampu memberikan alternatif bagi dunia pendidikan dalam hal pengajaran.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Memberikan motivasi kepada anak-anak untuk lebih mengenal nama - nama pahlawan nasional.
2. Menjadi acuan atau inspirasi bagi semua kalangan untuk dapat menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.