

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Posisi geografis Kepulauan Indonesia yang sangat unik menyebabkan Indonesia termasuk daerah yang rawan terhadap bencana. Gempa bumi dan tsunami merupakan bencana yang sering kali terjadi di Indonesia. Kurangnya pengetahuan mengenai gempa bumi dan tsunami menjadi salah satu penyebab tingginya jumlah korban yang berjatuhan. Penyampaian pengetahuannya hanya sebatas pengenalan jenis-jenis gempa bumi ataupun panduan keselamatan saat terjadi gempa bumi.

Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi multimedia memungkinkan unsur-unsur gambar, video, suara, teks, animasi dan grafik yang dapat dikemas menjadi satu melalui pembelajaran berbasis Komputer. Dengan menggunakan sistem pembelajaran multimedia dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan interaktif. Hal ini akan menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar yang menyebabkan penyerapan pada materi menjadi lebih optimal.

Dari permasalahan diatas, maka dikembangkan sebuah aplikasi pengetahuan gempa bumi dan tsunami berbasis multimedia. Aplikasi ini memberikan pembelajaran tentang gempa bumi dan tsunami dalam bentuk gambar, teks, video, suara dan animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang berbasis multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan yaitu "bagaimana merancang, mendesain dan membangun suatu aplikasi pembelajaran berbasis multimedia menggunakan bahasa pemrograman Lingo yang dapat membantu dunia pendidikan dalam proses belajar mengajar".

1.3 Ruang Lingkup

Mengingat luasnya ruang lingkup yang ada, maka penulis membatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- Unsur-unsur multimedia yang digunakan : gambar, teks, video, suara dan animasi.
- Aplikasi ini ditujukan untuk siswa SD kelas VI tetapi tidak menutup kemungkinan bagi siapa saja yang ingin mempelajarinya.
- Materi pembelajaran dibatasi pada pembelajaran mengenai pengertian gempa bumi, macam-macam gempa bumi, tanda-tanda akan terjadi gempa bumi, tindakan yang harus dilakukan saat

gempa bumi terjadi, skala gempa, zona daerah gempa di Indonesia, istilah yang berkaitan dengan gempa, serta pengetahuan tsunami.

- Aplikasi ini hanya menyajikan latihan soal yang berbentuk benar atau salah dan pilihan ganda.
- Aplikasi ini akan di kemas dalam bentuk CD Interaktif.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun suatu “aplikasi pengetahuan gempa bumi dan tsunami berbasis multimedia menggunakan lingo” untuk mempermudah dan membantu dunia pendidikan dalam proses belajar dan mengajar.