BAB II
MULTIMEDIA, PETA IPS TERPADU SEKOLAH DASAR

II.1. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor *video*, *synthesized* band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan.

Menurut Suyanto (2008) menjelaskan sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkan oleh Hyperead (apple) pada 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989. Mengenai perangkat lunak audio visual *connection* (AVC) dan *video addapter card* bagi PS/2. Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia dipasarkan.

Output visual dapat ditampilkan di layar komputer dan di monitor televisi yang tersambung. *Output audio* dapat disediakan oleh alat *output* suara *speaker stereo* dan headset. Pada 1990, harga sistem multimedia yang lengkap berkisar $10000, tapi harganya sejak itu menurun, membuat teknologi itu dalam jangkauan perusahaan kecil yang benar-benar membutuhkann. Namun, harga perangkat keras tidak mencerminkan total biaya yang cukup mahal karena dalam multimedia terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan lain-lain seperti: televisi, monitor *video* dan sistem piringan optik atau sistem *stereo*. Semua dimaksudkan untuk menghasilkan penyajian audio visual. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar 3 dimensi, foto, *video*, *video* bergerak atau animasi dan mendengar suara *stereo* atau musik. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dapat dikombinasikan dan efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih *output* dengan *mouse* atau dengan kemampuan layar sentuh mendapatkan dan menjalankan aplikasi.

II.2. Multimedia

Secara bahasa multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. (Rachmamultomedia dan Alphone, 2005/2006) juga mengartikan bahwa sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- Hofstetter (2001), multimedia dalam konteks komputer menggunakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
- Zeembry (2008), multimedia merupakan kombinasi dari data *text*, audio, gambar, animasi, *video*, dan interaksi.

II.2.1 Jenis Multimedia

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, kemunculan multimedia semakin beragam. Sedangkan multimedia menurut Samodra (2008) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: **Multimedia *Linear*** dan **Multimedia interaktif.**

1. Multimedia *Linear* adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film.



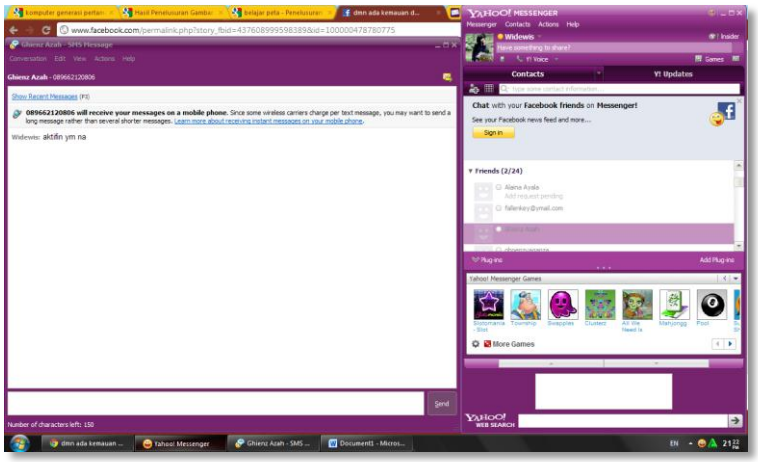
Gambar II.1 Multimedia linear
Sumber: *Screen Capture* Film Kambing Jantan

2. Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dll.

Menurut jenisnya multimedia interaktif dibedakan menjadi dua macam yakni:

a. Multimedia Interaktif *Online*

Multimedia Interaktif *Online* adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur / kawat / saluran /jaringan. Contohnya situs Web, Yahoo *Messengers*, dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.



Gambar II.2 Multimedia Interaktif *Online*
Sumber: *Screen Capture* Yahoo Messenger

b. Multimedia Interaktif *Offline*

Multimedia Interaktif *Offline* adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/ kawat / saluran / jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media ini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.



Gambar II.3 Multimedia Interaktif *Offline*
Sumber: *Screen Capture* Game Tarzan Disney

II.2.2. Komponen-komponen Multimedia Interaktif

Green Brown (2002), menjelaskan multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: teks, grafik, *audio*, interaktivitas *user*. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi, dll. Menurut Green Brown (2002) komponen-komponen yang terdapat dalam multimedia interaktif :

a. Text

Teks merupakan simbol visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe, ukuran dan warna. Satuan dari ukuran suatu teks disebut *size* . Biasanya jenis huruf (*font*) yang digunakan dalam multimedia interaktif bisa dipilih sesuai dengan tema

multimedia yang di angkat, kesesuain huruf juga dapat mempengaruhi keterbacaan tulisan.

b. Grafik

Grafik adalah suatu media berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar *digital*, lukisan, dan poster. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

c. Audio

Audio merupakan media berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, *backsound*.

d. Interaktivitas

Kegiatan interaktif membuat pengguna dapat masuk dan terlibat langsung didalam sebuah cerita dan mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna.

II.3. Multimedia dan Komputer

Dengan didukung oleh multimedia pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Bertambahnya Interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*interactivity enhancement*). Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*global audience*). Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran *(easy updating of content as well as archivable capabilities).*

Manfaat multimedia secara umum adalah dapat digunakan sebagai pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi.

a. Manfaat bagi siswa:

Dengan bantuan multimedia interaktif dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, kita dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.

b. Manfaat bagi pengajar:

Manfaat yang diperoleh guru/dosen antara lain adalah bahwa guru instruktur akan lebih mudah melakukan yang terjadi, manfaat itu diantarnya:

- Mudah dalam pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan.
- Menghemat waktu proses belajar mengajar.
- Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.
- Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

II.3.1. Peranan Komputer Dapat Meningkatkan Intelektual Anak

Mengutip dari Richard Claporth dalam buku Dahsyat dan Bahaya aktivasi otak tengah, memaparkan bahwa hasil dari implikasi Riset otak (*brain based research*), terhadap pembelajaran dan perkembangan manusia pada umumnya serta dampak terhadap perkembangan intelegensi, bahwa penggunaan komputer secara cerdas maka secara *reciphrocal* (timbal balik) komputer juga me-*reinforce* perkembangan kecerdasan.

Komputer mampu memenuhi rasa keingintahuan manusia, *curiosity* adalah sifat khas manusia, yang artinya selalu ingin tahu. Selain itu kecepatan, kecermatan dan keterkinian informasi dapat diperoleh melalui komputer. Dengan demikian terjadi pengayaan fungsi otak yang pada gilirannya meningkatkan produksi *sel neurogrial* saat komputer dan otak bekerja sama.

II.3.2. Komputer Dengan Intelegensi

Menurut Richard Claporth (2010), bahwa komputer berpengaruh positif terhadap kemampuan peningkatan intelegensi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer menjalar keseluruh dunia, dengan adanya teknologi ini semua jadi lebih cepat, praktis dan berita semakin informatif, saat ini pengunaan komputer juga telah merambah hingga ke tingkat Sekolah Dasar. Dengan adanya

komputer disekolah dasar berarti generasi muda, akan semakin tanggap dengan teknologi serta zaman serta mendorong pola pengajaran dan program pendidikan bangsa agar lebih maju.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh komputer terhadap perkembangan intelegensi pada umumnya menguntungkan dan memenuhi tuntutan masa depan dalam meneruskan berbagai informasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh komputer terhadap perkembangan intelegensi pada umumnya menguntungkan dalam memenuhi tuntutan masa depan untuk meneruskan berbagai informasi.

II.4. Ilmu pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan kependekan dari Ilmu pengetahuan sosial dijabarkan secara harfiah menurut kamus bahasa indonesia, ilmu adalah suatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode-metode yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala-gejala tertentu. Pengetahuan adalah gabungan beberapa ilmu yang disusun secara logis dan sistem dengan memperhitungkan sebab akibat. Sosial adalah berhubungan dengan masyarakat atau *human.*

Jadi ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mempelajari mengenai manusia dan lingkungan disekelilingnya melalui sistem yang logis agar dapat menerangkan gejala-gejala yang ada disekitarnya. Menurut *english social studies* adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.

II.4.1. Kurikulum KTSP SD dan IPS Terpadu

Mengutip dari Kebijakan Departemen Pendidikan Nasional (2006), dalam Kurikulum KTSP memaparkan tentang acuan kurikulum sekolah. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

KTSP adalah operasional yang disusun oleh Departemen Pendidikan Nasional dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Jadi kurikulum KTSP adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang dijalankan oleh masing-masing satuan pendidikan berdasarkan kebijakan wilayahnya.

II.4.2. Kompetensi Belajar IPS SD

Berikut ini adalah Standar Kompetensi Belajar Siswa IPS Kelas 4, Semester 1.

Tabel II.1 Standar Kompetensi Belajar Siswa
Sumber: Kurikulum KTSP (2006)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami Sejarah kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dilingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) . 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam dilingkungan kabupaten/kota, provinsi. 1.3 Menunjukna jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatnnya untuk kegitan ekonomi dilingkungsn setempat. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat kabupaten/kota, provinsi dan menjaga kelestariannya. 1.5 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya.

Berikut ini adalah standar kompetensi belajar siswa IPS Kelas 4, Semester II.

Tabel II.2 Standar Kompetensi Belajar Siswa
(Sumber: Kurikulum KTSP)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam, kegitan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota, dan provinsi.	2.1 Mengenal aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain didaerahnya. 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyrakat. 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakanya. 2.4 Mengenal permasalahan sosial didaerahnya.

II.4.3. IPS Terpadu SD

Sekolah Dasar adalah jenjang sekolah paling dasar, yang sering disebut *Foundation Education* yang menjadi dasar pendidikan formal pertama, sebelum dilanjutkan ke jenjang sekolah berikutnya yakni SMP, SMA. Maka karena merupakan jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS untuk SD hanya bersifat pengenalan dan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial. IPS untuk anak usia Sekolah Dasar disebut IPS Terpadu karena sifatnya yang masih menggambungakan semua materi sosial seperti sejarah, geografi dan ekonomi tapi lebih bentuknya lebih disederhanakan.

II.5. Peta

Peta menurut IPS Terpadu (2007), merupakan gambar seluruh atau sebagian permukaan bumi dalam bidang datar dengan perbandingan tertentu. Peta memberikan informasi tentang suatu wilayah tertentu. Untuk terampil membaca peta maka harus mengetahui unsur-unsur peta secara lengkap, agar mudah memperolah berbagai informasi yang dibutuhkan dari sebuah peta. Misalnya nama kota, batas daerah, nama sungai, dan gunung. Peta merupakan gambaran suatu tempat atau wilayah pada sebuah bidang datar.

II.5. Fungsi dan Tujuan Pembuatan Peta

a. Fungsi peta adalah:

-Menunjukkan lokasi permukaan bumi.

-Menentukan arah dan jarak berbagai tempat.

-Memperlihatkan bentuk -bentuk permukaan bumi atau kenampakan geografi.

-Mengumpulkan dan menyeleksi data-data atau keterangan dari suatu daerah.

b. Tujuan Pembuatan Peta:

-Menyimpan data-data yang ada di permukaan bumi.

-Menganalisis data spasial seperti perhitungan volum.

-Memberikan informasi dalam perencanaan tata kota dan pemukiman.

II.5.1. Struktur Belajar Peta

Didalam sebuah peta ternyata tidak hanya dapat menunjukan suatu tempat saja, tetapi didalam sebuah peta juga terdapat banyak unsur-unsur peta, dan simbol-simbol yang terdapat didalamnya dan tentunya harus dapat dibaca, dimengerti dan dipahami.

1. Unsur Peta

a. Judul Peta

Judul peta menunjukkan nama peta. Judul peta ditulis di bagian atas dengan huruf yang menonjol.

b. Garis Tepi Peta

Batas-batas pinggir gambar peta. Fungsi garis tepi untuk menulis angka angka derajat astronomis. Garis astronomis berguna untuk menentukan letak suatu tempat atau wilayah. Garis-garis yang tegak disebut garis bujur sedangkan yang garis-garis yang mendatar disebut garis lintang.

c. Legenda

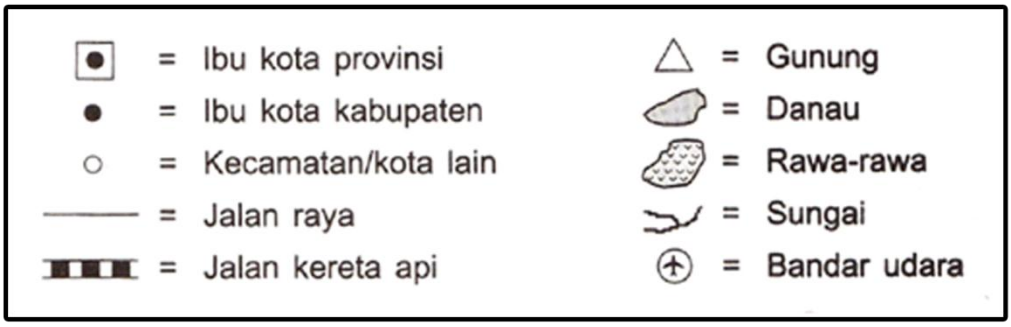
Keteranga-keterangan yang menjelaskan simbol-simbol pada peta. Biasanya legenda terletak dibagian bawah sebelah kiri maupun kanan.

d. Indeks Peta

Indeks adalah daftar nama atau kata yang terdapat dalam atlas, indeks biasanya diletakan dibagian atas suatu atlas. Indeks disusun menurut abjad, dan memberi keterangan mengenai halaman tempat, nama atau kota berada.

2. Simbol Peta

Gambar yang digunakan untuk mewakili objek-objek dalam peta. Misalnya simbol untuk danau, sungai, jalan, rel kereta, ibukota provinsi, batas kabupaten, dan sebagainya, berbentuk warna, garis, dan gambar.



Gambar II.4 Simbol Peta

Sumber: Buku IPS Terpadu, Kelas 4 SD

3.Warna- warna Pada Peta

Warna hijau : menunjuka dataran rendah

Warna kuning : menunjukkan dataran tinggi,

Warna cokelat : menunjukkan daerah pegunungan,

Warna putih : menunjukkan puncak pegunungan yang tertutup salju,

Warna biru : menunjukkan daerah perairan (laut, sungai, danau).

Warna biru untuk laut, dibedakan dengan ketajaman pekatnya, gunanya untuk menunjukan kedalam laut, (biru tua dan biru muda).

4.Mata Angin

Jarum pedoman atau garis yang menunjukan arah suatu tempat. Mata angin merupakan penunjuk arah. mata angin yang dikenal terbagi atas empat arah pokok mata angin, yaitu utara (U), timur (T), selatan (S), barat (B). Kita dapat menggunakan pedoman matahari untuk mengetahui arah barat dan timur. Di mana pun kita berada, saat melihat matahari terbit, di situlah arah timur. Saat sore hari ketika matahari tenggelam, itulah arah barat.

a. Antara timur dan selatan dinamakan arah tenggara.

b. Antara timur dan utara dinamakan timur laut.

c. Antara selatan dan barat dinamakan ara barat daya.

d. Antara utara dan barat dinamakan arah barat laut.

5. Skala Peta

Dengan skala kita dapat menggambar suatu tempat yang sangat luas di atas kertas yang kecil, mengetahui atau menentukan jarak suatu tempat yang satu dengan tempat lainnya. Perbandingan jarak pada peta dengan jarak yang sesungguhnya. Sebuah peta selalu dibuat jauh lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya. Akan tetapi, letak, jarak, dan arahnya seperti keadaan yang sebenarnya.

II.6 Teknik Analisa Kasus dan Penggalian Data

Menurut Patton (1990 : 9), dalam pendekatan penelitian kualitatif setting yang dipilih dibiarkan alamiah *(naturalistic)*, dalam arti peneliti tidak melakukan perlakuan *(treatment)* atau experiment apapun terhadap jalannya maupun hasil

program yang dicapai. Hal senada dinyatakan pula oleh Kirk dan Miller (1986:9) "*Qualitative research is a particular tradition in a social science than fundamentally depends on watching people in their own territory and interacting with them in language, on their own terms".*

Kualitatif pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan kuantitatif. Penelitian Kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahnnya. Metode Kualitatif 1 dengan Analisis 5 W + 1 H merupakan *problem solving* untuk memecahkan suatu masalah. Tehnik Analisis 5 W + 1 H di ciptakan oleh Mc.Laren yang setiap problem di rumuskan oleh 5 *statement* yaitu *What* (apa), *where* (dimana), *when* (kapan), *which* (yang mana), *who* (siapa) dan *How* (bagaimana).

Teknik Analisa 5W + 1 H

1. *What*: Apa itu Peta?
2. *Where*: Dimana biasa belajar IPS peta?
3. *When*: Kapan waktunya IPS peta?
4. *Which*: Yang mana IPS peta?
5. *Who*: Siapa yang belajar IPS peta?
6. *How*: Bagaimana cara beljar IPS peta?

Metode kualitatif 2 dengan analisis SWOT yang dibuat oleh Albert Humphrey. SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*).

Analisa SWOT Belajar Dengan Media Digital

1. *Strenghts/*Kekuatan:

- Keunggulan belajar dengan multimedia adalah lebih effisien.
- Fleksibelitas belajar tinggi karena bisa diulang-ulang setiap saat.
- Belajar semakin menyenangkan

2.*Weaknesses*/Kelemahan:

- Anak jadi malas membaca buku dan menulis.
- Anak kecanduan terhadap media elektronik.
- Anak jadi terbiasa segala sesuatu dengan yang instan atau praktis.

3.*Opportunities*/Peluang

- Anak-anak sudah mengenal dan sudah akrab dengan *game.*
- Anak-anak banyak yang sudah memiliki *gadget* yang canggih.
- Anak-anak sekarang sudah akrab dengan teknologi berbasis digital.

4.*Threats*/Ancaman

- Susah untuk laku karena sebagaian orang lebih memilih buku.
- Banyaknya pesaing-pesaing dibidang multimedia interaktif yang mengeluarakan produk dan inovasi terbaru.
- Buku cetak merupakan saingan yang ketat dengan CD interaktif

Analisa SWOT Belajar Dengan Media Konvensional

1. *Strenght/*Kekuatan:

- Memacu anak menjadi lebih rajin membaca
- Tidak kecanduna dengan media elektronik
- Belajar dengan proses tidak instan

2.*Weakness*/Kelemahan:

- Jenuh dengan text yang banyak, dan gambar yang monoton
- Anak jenuh dan dan cepat mengantuk
- Edisi buku-buku paket jarang yang update

3.*Opportunity*/Peluang

- Tidak semua sekolah memiliki fasilitas komputer
- Tidak semua anak mengerti dan tanggap terhadap teknologi

4.*Threat*/Ancaman

- Banyak Cd interaktif yang menawarkan revolusi belajar baru
- Perkembangan era teknologi dan komunikasi semakin canggih.

a. Teknik Penggalian Data

Dalam penggalian data dan informasi penulis menggunaka teknik wawancara dan angket. Menurut teknik penggalian data bahwa untuk mendapat hasil data yang lebih akaurat teknik tersebut dapat dilakukan bersamaan, dengan mengambil 4 orang untuk di wawancara dan 20 angket yang disebarkan kesetiap siswa di beberapa sekolah, yakni SD DARUL HIKAM, SDK BPK SINGGASANA, SDK BINA BAKTI 3, DAN SDN ADETEX.

II.7. Opini Anak Dalam Belajar Peta

Berikut adalah opini dari 4 orang responden, 2 responden merupakan pengajar dan 2 responden lagi merupakan siswi SD. Menurut Yuni salah seorang guru kelas di SD Swasta di Kota Bandung (2012) menjelaskan kesempurnaan belajar anak dapat ditinjau dari fasilitasnya. Untuk sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana belajar yang sudah lengkap bererta dengan pemanfaatan teknologi informasinya. Menurut Yuyun salah seorang guru kelas SD Negeri di Kota Bandung (2012) menjelaskan untuk dapat untuk mencapai suatu kegiatan belajar mengajar yang ideal, belajar anak harus dapat memenuhi beberapa aspek, yakni adanya buku sumber dan media peraga. Fidelia salah seorang siswi SD Swasta di Kota Bandung (2012) berpendapat media bantu belajar peta disekolahnya sudah menggunakan komputer karena sekolah saya merupakan sekolah yang lumayan bonafit, maka sarana dan prasaran untuk kegiatan belajar mengajar sudah bagus. Evelina salah seorang siswi SD Swasta di Kota Bandung (2012) berpendapat belajar dengan bantuan multimedia masih belum dimaksimalkan, Cuma kadang-kadang saja, selebihnya masih menggunakan globe dan atlas.

Dengan demikian ternyata tidak semua anak mengetahui apa itu multimedia interaktif, tanggap terhadap teknologi apalagi dibeberapa sekolah fasilitas dan alat bantu belajar peta masih belum mendukung walaupun ada

beberapa orang diantaranya ada yang mengetahui multimedia interaktif dengan fasilitas yang sudah menunjang tetapi ada juga yang sudah mengetahui tetapi tidak memiliki komputer disekolah ataupun dirumahnya.

Sedangakan hasil dari Quisioner tentang *gadget* elektronik dan multimedia termasuk game didalmnya, 30 responden mengatakan senang dengan multimedia interaktif dan menyukai *game* petualangan, serta memiliki gadget elektronik yaitu tablet, PSP, PS2, Laptop bahkan *handphone* , yang mereka punya dan merupakan fsilitas yang dimilki meskipun kebanyakan bukan milik pribadi, tapi milik orang, kakak atau sodara mereka.

20 responden mengatakan lebih senang dengan *game simulasi seperti* the sims, tapi mayoritas yang menyukai game simulasi adalah anak perempuan. Dan kebanyakan dari meraka hanya pernah menggunakan laptop dan *handphone* serta komputer rumah saja.

Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan multimedia ini harus diperuntukan kepada mereka anak SD yang tinggal diwilayah perkotaan, kalangan SD menengah keatas, yang sudah kenal dengan multimedia dan teknologi, serta sudah memiliki fasilitas belajar lengkap disekolah maupun dirumahnya, agar penggunaan multimedia bisa tepat guna dan sasaran.

II.8. Segmentasi

Segmentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesaia adalah golongan-golongan. Segmentasi ini adalah untuk mentukan target audiens yang cocok menjadi sasaran adanya multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran. Dengan studi kasus dilakukan di Bandung. Bandung dipilih karena dianggap sudah bisa mewakili cara belajar dan gaya hidup anak didaerah perkotaan. Dengan SDM Bandung sudah tergolong maju serta merupakan salah satu ibu kota provinsi, maka Bandung dianggap sudah cukup pantas dijadikan studi kasus.

II.8.1. Demografi

Demografi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006), adalah susunan jumlah, perkembangan penduduk. analisis kependudukan dapat merujuk

masyarakat secara keseluruhan atau kelompok tertentu yang didasarkan kriteria seperti pendidikan, kewarganegaraan, agama, atau etnisitas tertentu.

- Target : anak-anak
- *Gender*: laki-laki dan perempuan.
- Usia: 9-10 tahun

  Karena anak berumur 9-10 umumnya masih duduk dikelas 4 SD.
- Sosial Ekonomi: menengah

  Karena status ekonomi menengah, sudah lebih akrab dengan teknologi dan informasi, serta fasilitas penunjang belajarnya sudah lengkap.
- Pendidikan: pelajar Sekolah Dasar

  Karena materi pengenalan peta ini baru dikenalkan kepada anak kelas Sekolah Dasar kelas 4.

Didalam analisis target audiens peramcangan CD Interaktif ini, terdapat 2 target audiens yaitu target primer dan sekunder, target audiens primer ditujukan kepada anak Sekolah Dasarnya sendiri, sedangkan target sekunder ditujukan kepada orang tua anak.

II.8.2. Psikografi

Psikografis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengukuran kuantitatif gaya hidup, kepribadian dan demografik konsumen. Psikografis yang menjadi target audiens perancangan adalah untuk anak yang senang berpetualang, kalangan ekonomi menengah ketas, sering berkunjung ke toko buka, senang menggambar atau senang terhadap gambar, anak yang tanggap terhadap teknologi dan informasi.

II.8.3. Geografi

Geografi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ilmu mengenai struktur dan permukan bumi. Jadi geografis untuk perancangan media ini adalah untuk mentukan posisi letak target audien berada. CD interaktif ini ditujukan untuk seluruh kota besar di Indonesia. Kota besar lebih diutamakan karena pola pikir, gaya hidup dan status ekonomi masyarakatnya sudah tanggap terhadap teknologi dan sudah mengutamkan pentingnya pendidikan.