

## Abstrak

Adanya perkembangan teknologi benar-benar sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang berperan besar yaitu teknologi yang berbasis ICT. Teknologi ini sangat tepat digunakan di Negara-negara berkembang seperti di Indonesia.

Pada kenyataannya Indonesia sudah menerapkan pendidikan yang didukung dengan fasilitas ICT, akan tetapi dalam pelaksanaannya tersebut banyak sekali terjadi masalah terutama pemerataan teknologi berbasis ICT ini. Bahkan dari data terakhir yang didapat sekitar pertengahan february 2010 menyatakan bahwa tingkat perbandingan pemakaian komputer mencapai 1 : 2000 dimana satu komputer digunakan untuk 2000 siswa.

Selain masalah diatas ada juga masalah lain yang selalu ada yaitu peran guru sebagai pengajar terkadang mengalami kebosanan dalam mengajar yang secara tidak langsung mengganggu kualitas kegiatan belajar mengajar.

Adanya penerapan teknologi multipoint ini diharapkan menjadi salah satu solusi permasalahan dalam penggunaan teknologi berbasis ICT ini. Teknologi multipoint memungkinkan penggunaan lebih dari satu pointer dalam sebuah komputer. Teknologi ini juga memungkinkan adanya pengimplementasian pembelajaran secara *Collaborative* , *cooperative* dan *competitive*.

Dari alasan-alasan tersebut penulis bermaksud untuk membangun aplikasi yang berbasis multipoint ini yang berjudul “Penerapan Teknologi Multipoint sebagai Aplikasi Pendukung Kegiatan Belajar Mengajar Berbantu Komputer” untuk kalangan SD. Aplikasi yang dibangun berbentuk Quiz atau pertanyaan-pertanyaan dimana pertanyaan-pertanyaan tersebut dibungkus secara interaktif dan menarik dalam sebuah *game*. Aplikasi ini dapat disisipkan dalam sebuah kegiatan belajar dan mengajar maupun kegiatan diluar kegiatan belajar mengajar tetapi masih dalam lingkungan formal sekolah.

**Kata Kunci** : *Multipoint, ICT, Collaborative, Competitive, Cooperative, Game, SD.*