

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu cepat mempengaruhi berbagai media yang sudah ada. Hal itu mendorong manusia untuk semakin kreatif dalam mengelola ilmu pengetahuan sehingga mampu merubah pola pikir manusia untuk dapat berfikir secara efektif dan efisien agar tidak tertinggal dalam perkembangan di dunia teknologi informasi dan komunikasi. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini banyak melibatkan bidang multimedia karena efektif untuk menyampaikan informasi.

Pelajaran sejarah yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Depok masih menggunakan cara sederhana dan belum memanfaatkan kecanggihan teknologi pada era modern ini. Guru cenderung menjelaskan materi dengan menggunakan metode klasik dalam menyampaikan pelajaran sejarah.

Oleh karena itulah ide dalam mengembangkan mata pelajaran sejarah dalam bentuk media pelajaran mengenai sejarah ini menjadi tujuan dalam penulisan skripsi ini. Sehingga penulis mendapatkan inspirasi untuk membuat media pelajaran pada sekolah SLTP sederajat dengan judul skripsi “ Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kelas IX Semester Ganjil Pada SMPN 2 Depok Menggunakan Adobe Flash CS5 ”.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: "Bagaimana cara membuat media pembelajaran sejarah pada SMPN 2 Depok sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran?"

1.2 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan. Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media edukasi Pelajaran Sejarah dibuat untuk siswa SMP kelas IX.
2. Media pembelajaran ini hanya membahas materi Sejarah untuk semester ganjil.
3. Animasi simulasi materi yang dibuat hanya pada perang dunia II.
4. Media pembelajaran ini bersifat offline.
5. Media pembelajaran ini hanya mampu menampilkan hasil evaluasi dan tidak mampu menyimpan.
6. Media pembelajaran ini hanya mampu update materi dan soal evaluasi.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Untuk Kelas IX Semester Ganjil Pada SMPN 2 Depok Menggunakan Adobe Flash CSS", terdapat beberapa tujuan penelitian, antara lain :

1. Menciptakan suatu metode pembelajaran terbaru dengan memanfaatkan penggunaan multimedia guna membantu penyampaian materi sejarah pada siswa SMP kelas IX.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan alternatif dalam penyampaian materi sejarah di SMPN 2 Depok.
4. Meningkatkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang berbagai macam media pembelajaran yang dapat diciptakan guna mendukung proses belajar mengajar di Sekolah khususnya SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian dapat mendukung bahan ajar guru dalam memberikan pelajaran terkait Sejarah bangsa Indonesia untuk para siswa.
2. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya sejarah dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir historis (historical thinking) melalui kajian fakta dan peristiwa sejarah secara benar.

4. Dapat menjadi media untuk meningkatkan semangat belajar dengan adanya animasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sejarah pada SMPN 2 Depok adalah:

1.6.1 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan adobe flash dan materi sejarah untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran sejarah. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan dibuat dengan menganalisa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan serta akan menggunakan analisis SWOT dalam perancangan awal serta analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan akan mengikuti Systems Development Life Cycle (SDLC) yang meliputi, *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.6.4 Metode Testing

Pengetasan media pembelajaran sistematika ajaran islam yang telah dibuat dengan metode black box testing dan white box testing, yaitu sebagai sarana untuk pengetasan jika terjadi bug atau error pada aplikasi yang telah dibuat.

1.6.5 Pengujian

Pengujian adalah tahap dimana pengujian terhadap perangkat lunak dimulai dari pengujian *software* agar *software* tersebut bebas dari eror dan bisa sepenuhnya bisa digunakan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran dan kerangka yang jelas mengenai pokok bahasan dalam setiap bab dalam penelitian ini maka diperlukan sistematika pembahasan. Berikut gambaran sistematika pembahasan pada masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai penjelasan tentang tentang teori dasar yang berhubungan dengan media pembelajaran, pengertian media pembelajaran,

pengertian sejarah, *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *media pembelajaran* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diuraikan mengenai tentang analisis yang digunakan dan langkah pembuatan media pembelajaran serta perancangan (interface) program.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai hasil pembuatan media pembelajaran dan hasil uji media pembelajaran berdasarkan implementasi sebelumnya. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan pengembangannya.