

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti dari detik demi detik sejak manusia lahir sampai mati. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya dan juga lingkungannya. Manusia berbeda dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya karena dia memiliki keistimewaan yaitu memiliki akal pikiran. Akal pikiran inilah yang menyebabkan manusia secara alami serta reflek berusaha untuk belajar tentang apa saja. Manusia melakukan pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara, namun tujuannya sama yaitu memahami apa yang dipelajari.

Berbagai cara belajar telah dilakukan oleh manusia, diantaranya dengan mendengarkan, membaca, melihat, mengamati lingkungan, konsultasi, dan lain sebagainya. Dalam mencapai tujuan belajar manusia membuat perangkat bantu dalam menunjang proses pembelajaran. Teknologi informasi sebagai media yang menunjang terciptanya perangkat ajar. Dengan teknologi informasi maka manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dia butuhkan.

Majunya suatu bangsa banyak ditentukan oleh kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri, karena pendidikan sebagai upaya mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdidikasi tinggi. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas maka inovasi pada dunia pendidikan harus ditingkatkan, mulai dari metode pembelajaran, media pembelajaran, proses pembelajaran dan kompetensi pendidik. Dengan menggunakan teknologi informasi yang berupa

multimedia pembelajaran diharapkan dapat sebagai media untuk proses belajar yang berbeda dari yang lain dan dapat menerangkan lebih jelas tentang materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sekarang ini sangatlah bermanfaat dan dapat mempermudah guru untuk membantu menerangkan kepada siswa atau sebagai media belajar untuk siswa pada saat di rumah masing-masing tentang hal yang mencakup materi yang akan disampaikan. Tetapi banyak guru tidak memanfaatkan teknologi tersebut dikarenakan ketidak bisaan dalam membuat dan mengoprasikannya, dengan teori tersebut maka guru tidak mau hal yang sulit dan lama untuk menerangkan materi, cukup dengan membaca buku dan menjelaskan langsung kepada siswa, hal itulah yang menyebabkan kebosanan siswa dalam memperhatikan proses belajar mengajar.

Untuk mengurangi dampak kebosanan siswa maka penulis membuat media pembelajaran dengan pengabungan animasi 2 dimensi agar ada hal baru dalam pendidikan yang dimana materi yang akan disampaikan akan di masukan didalam media pembelajaran tersebut hal ini juga tidak menghilangkan peran buku pelajaran sebagai sumber utama belajar. Dengan pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan para siswa dapat lebih konsentrasi dan paham dengan materi yang disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada :

- Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang digabungkan dengan animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Geografi kelas 8 di SMP N 3 Sentolo ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, penulis akan membatasi pembahasan sebagai berikut :

1. Model aplikasi yang akan dibuat berbentuk media interaktif.
2. Isi dari media interaktif yang akan dibuat mencakup materi Geografi kelas VIII, dari bab 1-4 yaitu :
 - Kondisi fisik wilayah dan penduduk.
 - Permasalahan kependudukan dan upaya penanggulangannya.
 - Permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya.
 - Permasalahan kependudukan dan dampaknya terhadap pembangunan.
3. Dibuat untuk siswa SMP kelas VIII.
4. Penelitian yang akan dibuat hanya sampai pada tahap pengujian sistem.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS 4, Adobe Photoshop CS 4, Adobe Illustrator CS 4, Audacity.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang media pembelajaran.
3. Sebagai media penerapan ilmu, serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang mempunyai daya saing yang lebih tinggi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Sebagai alternatif pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran sebagai sarana informasi yang akan digunakan.
2. Dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran serta memberi sarana yang berbeda dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1.5 Metode Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Beberapa metode untuk mengumpulkan data, antara lain adalah sebagai berikut :

a. Studi Lapangan

Metode ini diperoleh secara langsung dengan menggunakan dua cara yaitu :

- Metode Observasi / *Observation*

Secara langsung melakukan pengamatan terhadap SMP N 3 Sentolo.

- Metode Wawancara / *Interview*

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan secara lisan oleh dua pihak yang berhadapan langsung secara fisik. Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara kepada guru yang bersangkutan, yaitu guru IPS SMP Negeri 3 Sentolo kelas VIII dan Siswa kelas VIII.

b. Studi Kepustakaan / *Library*

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembandingan.

c. Studi Kearsipan / *Documentation*

Pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca data dan arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Pengolahan Data

Proses pengolahan data dengan menggunakan metode deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

3. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta permodelannya.

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem berisi pembuatan rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

5. Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi pemaparan hasil-hasil dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

6. Pengujian Sistem

Sistem yang sudah jadi akan diuji untuk memastikan hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, materi-materi yang dibahas sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian (metode penelitian), dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti serta akan menjelaskan *software-software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

BAB V PENUTUP

Berisikan saran dan kesimpulan dari perumusan masalah yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

