

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Pendidikan di era globalisasi seperti saat ini tidak lepas dari teknologi informasi. Teknologi informasi dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat di manfaatkan yaitu menggunakan multimedia sebagai sarana mengajar.

Metode yang di gunakan di SMA N 1 Karanganyar dalam mengajar di dominasi dengan menjelaskan slide materi yang ada pada LCD proyektor yang hanya menggunakan teks dan menulis dari buku paket. Metode ini di rasa kurang dalam pembelajaran seni rupa karena pembelajaran seni rupa di butuhkan gambar, teks, animasi, suara dan video. Kondisi tersebut menunjukan pemanfaatan multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran kurang maksimal dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru.

Metode pembelajaran dalam menggunakan media interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru di sekolah SMA N 1 karanganyar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan jelas. Dalam aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan seni rupa murni dan terapan seluruh

provinsi indonesia untuk kelas xii SMA N 1 Karanganyar menggunakan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar dan video. sehingga penyampaian informasi bisa lebih banyak.

Dari permasalahan yang telah di uraikan penulis di atas maka skripsi ini mengambil judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif pengenalan seni rupa murni dan terapan seluruh provinsi indonesia untuk kelas XII SMA N 1 Karanganyar”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat di ambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif materi pengenalan seni rupa murni dan terapan seluruh provinsi indonesia untuk kelas xii SMA N 1 Karanganyar yang mudah di pahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMA N 1 Karanganyar?”

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tepat sasaran yang di tuju, maka di berikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi, yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan di rancang oleh penulis untuk kelas dua belas (XII) SMAN 1 Karanganyar.
2. Aplikasi Media pembelajaran ini berisi materi pengenalan seni rupa murni dan terapan seluruh provinsi indonesia.

3. Aplikasi media pembelajaran ini di rancang menggunakan software adobe flash cs6, Photoshop cs6, dan Illustrator cs6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Pembuatann aplikasi media pembelajaran yang bisa di jadikan media dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru di SMA N 1 Karanganyar.
2. Menerapkan teori yang telah di dapat di bangku kuliah, terutama dalam bidang multimedia.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan S1 teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang di gunakan pada pembuatan skripsi ini menggunakan metode :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Studi Pustaka

Metode ini di maksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

1.5.1.2 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan di teliti yang meliputi pengamatan terhadap masalah yang ada.

1.5.1.3 Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan guru berkaitan proses belajar mengajar di SMAN 1 Karanganyar.

1.5.2 Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, melakukan analisis SWOT dan perancangan sistem multimedia untuk merancang media pembelajaran yang akan di buat.

1.5.3 Implementasi sistem

Membuat aplikasi dengan menggunakan *software* Adobe flash Cs6 sesuai dengan perancangan.

1.5.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja aplikasi, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini di susun secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing bab akan di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di uraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak di gunakan.

BAB III ANALIS PERANCANGAN

Pada bab ini akan di bahas identifikasi masalah, analis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini di uraikan hasil-hasil dari tahap analis, desain serta hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan di uraikan tentang kesimpulan dan saran.

