

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Pemanfaatannya sudah meliputi berbagai hal dan lapisan. Salah satunya adalah pemanfaatan untuk media pembelajaran bagi para pelajar dengan berbasis Multimedia. Pembelajaran ini akan lebih menarik minat untuk belajar karena medianya yang menerapkan media komputer. Dengan perkembangan teknologi komputer yang begitu pesat dapat menyediakan berbagai hal yang menarik untuk di tampilkan. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi yang dapat menampilkan hal – hal tersebut dengan tampilannya yang menarik untuk di perhatikan.

Sama seperti bidang yang lainnya komputer juga sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Bahkan komputer telah menjadi mata pelajaran wajib di sekolah – sekolah. Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat dapat memungkinkan untuk menyediakan sarana pembelajaran yang lebih menarik dan asik untuk di ikuti. Kecanggihan dari aplikasi Multimedia dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu ketika memanfaatkannya, sehingga akan menambah rasa ingin belajar para siswa.

Dalam bidang pengajaran komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar jarak jauh, atau pembelajaran tanpa

tatap muka. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar dalam hal ini, guru yang menguasai materi pelajaran ,sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer, sedangkan ahli komputer yang mampu merealisasikan segala hal dalam komputer biasanya tidak menguasai materi pelajarannya. Padahal jika persiapan untuk ujian akhir nasional, pembelajarannya di berikan dengan media yang berbeda dan hal baru yang akan sangat membantu para siswa agar lebih semangat lagi dalam belajar dalam mempersiapkan ujian akhir nasional dan tentunya berbeda dengan media yang biasa di gunakan. Pada kesempatan ini, penulis ingin membuat model pembelajaran berbasis multimedia untuk membantu sebagai media pembelajaran dan mempersiapkan ujian akhir nasional khususnya untuk siswa kelas IX, untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Alam agar siswa tersebut semakin bersemangat dalam belajar lagi untuk mempersiapkan ujian yang akan mereka hadapi, dan lebih siap lagi untuk menghadapinya dengan segala persiapan yang telah di tempuh dan dengan mental yang lebih siap lagi.

Berdasarkan penjelasan yang ada di atas yang membahas tentang perkembangan komputer yang sangat pesat khususnya yang berbasis multimedia, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul : **"Aplikasi pelatihan persiapan ujian akhir nasional berbasis multimedia pada SMP N 3 KARANGANYAR"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan permasalahannya. Permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran persiapan ujian akhir nasional yaitu :

1. Bagaimana membuat suatu pembelajaran dengan suatu media yang berbeda dengan informasi penyampaian yang berbasis komputer dengan tujuan untuk lebih mendorong dan mendukung para murid untuk belajar lebih giat lagi?
2. Bagaimana proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran persiapan ujian akhir nasional ini bisa lebih efektif sehingga memudahkan bagi siswa untuk belajar dengan lebih asik dan menyenangkan?

1.3 Batasan Masalah

Masalah-masalah yang terjadi dalam pembuatan aplikasi persiapan ujian akhir nasional (CD interaktif) ini hanya dibatasi pada aplikasi multimedia berupa CD interaktif sebagai sarana pembelajaran soal-soal untuk persiapan menghadapi ujian akhir nasional yang merupakan keharusan bagi para siswa untuk menamatkan studinya menuju ke tingkat selanjutnya. Agar pembuatan aplikasi multimedia ini tepat sasaran dalam pembuatannya penulis membatasi lingkup multimedia ini hanya pada empat mata pelajaran saja yaitu

Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Camtasia Studio 5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menghasilkan suatu aplikasi pembelajaran (CD interaktif) berbasis multimedia untuk pembelajaran para siswa untuk persiapan menghadapi ujian akhir nasional. Pembuatan aplikasi ini secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penyusun, dalam hal ini adalah mahasiswa STMik AMIKOM sebagai berikut :

- a. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
- b. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 STMik AMIKOM Yogyakarta.

2. External

Bagi para siswa SMP N3 Karanganyar, dengan dibuatnya CD interaktif ini sebagai pendukung belajar dalam menghadapi ujian akhir nasional yang diharapkan bisa menjadikan alternatif belajar yang

membuat siswa jadi lebih dari siap untuk menghadapi ujian akhir nasional, mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan Media lain bagi siswa SMP N3 karanganyar dalam belajar untuk menghadapi ujian melalui CD interaktif.
- b. Memfokuskan siswa belajar dengan media lain yang lebih menarik dan membuat praktis dengan adanya empat mata pelajaran sekaligus dalam satu media.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, menambah wawasan dalam membuat aplikasi multimedia yang kompleks. Dan untuk menguji kemampuan dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh.
2. Bagi siswa, memberikan metode lain dalam belajar mengerjakan soal soal pelatihan ujian dengan media komputer, agar lebih mudah dan biasa langsung tahu nilai dan skor yang di dapat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan alat prosedur dan teknik yang dipilih dalam melaksanakan penelitian sebagai upaya mencapai tujuan penelitian. Penulis mendapatkan berbagai macam metode yaitu

:

1. Pengumpulan data

Agar data di peroleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi yang benar maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

a. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab antara peneliti dan pihak sekolah.

b. Metode Studi Pustaka

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil data dari pihak sekolah yang disini adalah SMP N3 karanganyar yang berupa soal-soal pelatihan ujian atau soal ujian akhir tahun yang sebelumnya.

2. Perancangan Aplikasi

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

3. Pembuatan Aplikasi

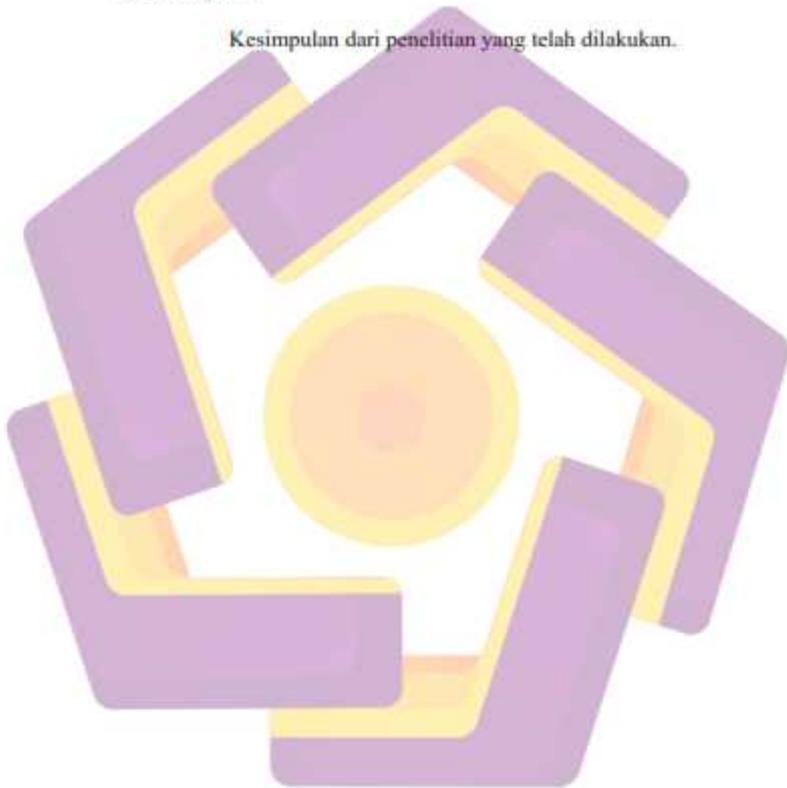
Melakukan proses pembuatan aplikasi pelatihan persiapan ujian akhir nasional yang di lakukan dari tahap awal hingga akhir, sehingga aplikasi pelatihan persiapan ujian akhir nasional dapat digunakan.

4. Uji Coba Aplikasi

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dapat membantu dalam pembelajaran dan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang di harapkan.

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.



1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia. Macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Mendefinisikan masalah, analisis kelemahan sistem, analisis SWOT kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*), analisis kebutuhan sistem baru, analisis kelayakan sistem. Pada tahap perancangan yaitu merancang konsep, merancang isi, dan diagram aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan mengenai implementasi dan pemeliharaan sistem, dan pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran persiapan ujian akhir nasional.

BAB V : PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

