

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Agribisnis tanaman karet merupakan salah satu bisnis yang prospeknya sangat menjanjikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan faktor konkrit dalam upaya peningkatan kualitas dan kuantitas agribisnis di Indonesia. Mengingat Indonesia adalah negara yang berpotensi sangat besar di bidang agribisnis. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk di perhatikan adalah masalah prestasi belajar sumber daya manusianya. Masalah umum yang sering dihadapi adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar mengalami kegagalan, salah satunya adalah dalam media pembelajaran. Cara belajar yang kurang efektif dan media belajar serta bahan ajar yang kurang memadai.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pembelajaran yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi multimedia sangat menjanjikan potensi besar dalam mencapai prestasi belajar dan merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan Peluang bagi pendidik maupun peserta didik sehingga mendapat hasil yang maksimal, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak hanya

sebatas pada teks dari buku semata-mata, tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi.

Untuk itu penulis melakukan penelitian terhadap media pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel), agar dapat membantu para petani yang bekerja di CV.Balantika , dan masyarakat setempat untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai tanaman karet secara efektif dan efisien. Data penelitian ini nantinya akan menjadi dasar dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel). Penelitian Pendahuluan dilakukan guna mengumpulkan data tentang perkembangan teknologi dan informasi di lingkungan kantor dan perkebunan CV.Balantika. Data ini yang merupakan masukan utama yang melatar belakangi penelitian ini. Berdasarkan dengan penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan bahwa tanggapan pimpinan CV.Balantika sangat setuju terhadap pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dan pengembangan media pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel). Hal ini guna untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam bidang agribisnis karet, agar terciptanya Indonesia sebagai Negara agribisnis yang mendunia.

Sehubungan dengan adanya masalah ini, maka penulis mencoba untuk membuat aplikasi interaktif media pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel). Media

pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel) ini dilengkapi dengan animasi, video, sound dan teks. Media pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel) ini juga dilengkapi soal-soal latihan guna untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan para petani dalam memahami materi budidaya karet ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu :

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada budidaya cara penanaman karet?

1.3 Batasan masalah

1. Panduan budidaya penanaman karet dari pembibitan hingga masa panen.
2. Software yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, Adobe flash cs3.
3. Video yang disediakan adalah video cara panen karet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 (satu) pada jurusan Sistem Informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi media pembelajaran cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika Baturaja (Sum - Sel), agar memudahkan masyarakat luas dalam mempelajari cara penanaman karet.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapat gelar sarjana dengan kata lain telah menyelesaikan program studi strata 1 (satu) di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memberi kemudahan kepada CV.Balantika dalam mentraining karyawan baru.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Literature/Studi pustaka
Studi ini dilakukan dengan cara mencari dan membaca literature pada karya-karya sebelumnya dan sudah dibuat sebelumnya data-data yang berhubungan dengan media pembelajaran yang akan dibuat.
2. Interview/Wawancara
Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari ahli yang ada di CV.Balantika.
3. Perancangan media pembelajaran
Pada tahap ini akan dibuat perancangan media pembelajaran cara penanaman karet

4. Pengujian media pembelajaran

Pada tahap ini bertujuan melakukan pengujian media pembelajaran yang dibuat pada tahap 3. Dengan menggunakan beberapa parameter pengujian sehingga mendapatkan data yang bisa di analisis.

5. Penulisan Laporan

Hasil dari studi pustaka/literature, interview/wawancara, perancangan media pembelajaran, dan pengujiannya akan dituangkan kedalam laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang perangkat ajar pembelajaran berbasis multimedia dengan Macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan materi cara penanaman karet.

Bab III Analisa dan perancangan sistem

Bagian ini berisi analisis dan perancangan perangkat ajar yang akan dibuat.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Memaparkan media pembelajaran yang dihasilkan, pengujian perangkat ajar, disertai hasil analisis pengujian.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran sebagai implikasi penelitian untuk pengembangan aplikasi selanjutnya

