

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era peradaban manusia datang silih berganti. Kemajuan teknologi di era baru peradaban manusia dewasa ini tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Kemajuan teknologi, dalam setiap inovasi yang diciptakan hakikatnya memberikan manfaat yang positif dalam kehidupan manusia. Begitu pula dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan ciri efisiensi yang membantu memudahkan manusia dalam setiap kegiatannya.

Berbagai macam faktor pendukung dan kemudahan tersebut telah membuat teknologi semakin banyak dikenal luas, tidak hanya dalam segi produknya namun juga dalam segi produksinya hingga pada variasi pemanfaatannya. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia merupakan istilah dari suatu kombinasi antara komputer dan video atau dengan kata lain multimedia merupakan kombinasi dari gambar, teks, grafik, suara, video dan animasi yang dibuat menggunakan komputer. Teknologi multimedia pada saat ini digunakan dalam banyak kegiatan yang digunakan oleh suatu instansi atau badan usaha yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat, akurat dan menarik.

SMP Negeri 1 Gamping adalah sekolah menengah pertama yang terletak di Jl. Wates Km 7 Yogyakarta yang tepatnya terletak di desa Balecatur Ambarketawang Gamping Sleman. Sekolah ini telah membuktikan eksistensinya didunia pendidikan dengan meraih berbagai penghargaan. Namun dibalik itu

semua masih terdapat kesulitan dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswanya karena didalam kegiatan belajar mengajar guru masih melakukan sistem konvensional dalam menyampaikan materi kepada siswanya yaitu menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis, kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswanya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton dan kurang maksimal sehingga siswa cepat merasa bosan.

Manakala kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia interaktif didalamnya sehingga kesan menjadi lebih ramah, interaktif, dan lebih menarik. Selain menarik pada sisi penyajiannya, penggunaan media pembelajaran ini juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan. Sehingga siswa dapat tergugah motivasi belajarnya, meningkatkan kesenangan dalam proses belajar dan diharapkan siswa dapat belajar tanpa rasa bosan karena media pembelajaran ini memancing siswa untuk ikut aktif dalam mempelajari materi yang ada didalamnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dipilihlah “ Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pembentukan Benua dan Samudra (Studi kasus : SMPN 1 Gamping)” sebagai judul yang tepat untuk pembuatan skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah “Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah digunakan dan diterima semua materinya serta memiliki cakupan materi sesuai kurikulum”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Model Aplikasi yang akan dibuat yakni berbentuk Multimedia Interaktif yang didalamnya berisi materi pelajaran IPS Geografi pokok bahasan Pembentukan Benua dan Samudra.
2. Media pembelajaran dibuat untuk siswa SMP kelas IX semester I.
3. Penelitian yang akan dibuat hanya sampai tahap pengujian sistem.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS4 Professional, Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 1.5.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu obyek multimedia.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi.
2. Sebagai alternatif baru penyampaian informasi, berbentuk Multimedia Interaktif pelajaran IPS Geografi Pembentukan Benua dan Samudra.

3. Dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran serta melatih siswa mengimplementasikan materi kedalam soal untuk diselesaikan.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap SMP Negeri 1 Gamping.

b. 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 1 Gamping kelas IX dan siswa kelas IX.

c. Metode Dokumentasi / *Documentation*

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dan catatan tentang hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode Kepustakaan / *Library*

Pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku, *literature*, internet dan sumber lainya yang memuat informasi yang mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang menunjang dalam pembuatan laporan serta akan menjelaskan *software-software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tahapan desain program, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan kegiatan penyusunan penulisan skripsi yang telah dilakukan serta berisi saran.

DAFTAR PUSTAKA