

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan Teknologi yang saat ini telah berkembang sangat pesat, tidaklah heran banyaknya kemudahan yang dapat di rasakan seperti saat ini, dengan pemanfaatan penggunaan teknologi, salah satunya dalam bidang pendidikan, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat, banyak orang atau pun lembaga yang bergantung terhadap teknologi tersebut.

Karena banyaknya kebutuhan yang sangat bergantung terhadap teknologi, maka dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dimana adanya komunikasi dan berlangsung dalam sebuah sistem. maka media pembelajaran termasuk penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Media Pembelajaran selain memberikan materi yang akan dipelajari juga dapat membantu para peserta didik dalam memahami materi, memberikan pengaruh dalam belajar, dan memberikan motivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap belajar akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga diharapkan dapat mencapai proses belajar dan mengajar yang lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media memiliki peranan yang cukup penting. dengan adanya media, dapat menjabarkan apa yang kurang dipahami oleh peserta didik, serta melengkapi penjabaran yang kurang lengkap dari apa yang di sampaikan pengajar. Selain itu melalui media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari dengan adanya bantuan media pembelajaran.

Pada proses belajar mengajar, banyak media yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam membantu proses belajar yakni dengan metode media pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dimaksudkan untuk membantu para pengajar dan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari dan diajarkan.

Di Politeknik Malinau sendiri masih menggunakan materi berupa buku – buku yang diterbitkan secara fisik, karena itu berdasarkan tulisan diatas, penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran untuk membuat mahasiswa semangat belajar dengan adanya media baru dalam penyampaian materi tentunya lebih menarik dari buku karena adanya unsur – unsur multimedia.

Perancangan Media Pembelajaran Pemrograman secara multimedia yang mengambil studi kasus di Politeknik Malinau untuk memudahkan dosen dalam menyampaikan pelajaran kepada mahasiswa dengan teknologi media pembelajaran berbasis multimedia. Perancangan aplikasi media pembelajaran

multimedia di rancang menggunakan software Adobe Flash CS 5 dan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS5, dan Adobe Illustrator CS 5.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu masalah :
"Bagaimana membuat Media Pembelajaran Pemrograman (study kasus Politeknik Malinau, Kalimantan Utara) berbasis multimedia? "

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada. Batasan dari masalah adalah sebagai berikut :

1. Tempat Penelitian : Politeknik Malinau (POLTEKMAL)
2. Materi Media pembelajaran adalah Bahasa Pemrograman II berupa bahasan materi Algoritma dan Pemrograman.
3. Penelitian yang akan di lakukan hanya sebatas uji coba sistem.
4. Produk akhir akan berupa file *.exe yang akan dikemas dalam sebuah CD/DVD.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat sebuah media pembelajaran Pemrograman II pada Politeknik Malinau berbasis Multimedia.

- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan manfaat bagi objek dan peneliti. Adapun manfaat penelitian antara lain :

1. Bagi objek :
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat di gunakan oleh pihak Politeknik sebagai media dalam kegiatan belajar dan mengajar materi Bahasa Pemrograman II.
 - b. Membantu mahasiswa dalam memahami materi yang akan di pelajari
2. Bagi Peneliti
Menerapkan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.

1.7 Metode penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Dalam mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan analisa deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat

memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dihadapi.

Metode dalam penulisan laporan ini menggunakan berbagai teknik yakni :

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak yang memiliki kaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti, yakni Direktur Utama selaku pimpinan Politeknik Malinau, Dosen yang mengajar mata kuliah Bahasa Pemrograman, dan bagian jurusan yang memberikan silabus materi apa saja yang sedang di pelajari oleh mahasiswa Politeknik Malinau.

b. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dengan memanfaatkan buku dipergustakaan dan bacaan lainya di Politeknik Malinau, serta silabus materi pemrograman II,

c. Survey Lapangan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap objek penelitian yaitu Politeknik Malinau.

2. Perancangan

Terdiri dari pengidentifikasian masalah, perancangan konsep, dan isi serta penulisan naskah materi.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

4. Uji coba

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau tidak.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penulisan, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori yang mendukung tentang judul penelitian dan software yang akan di gunakan dalam membangun aplikasi media pembelajaran.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi penguraian analisis berupa analisis kebutuhan aplikasi, analisis fungsional, non fungsional, analisis ekonomi, analisis biaya dan manfaat serta Perancangan mengenai Media Pembelajaran.

Bab IV Perancangan dan Implementasi sistem

Bab ini berisi pemaparan dari implementasi aplikasi dan contoh pengoperasian aplikasi yang dirancang dalam aplikasi ini.

Bab V Penutup

Bab ini berisi Kesimpulan dan saran dari media pembelajaran yang dibuat.

