

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harus disiapkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Ada beberapa unsur yang saling terkait menjadi satu - kesatuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sesuai harapan. Di antara unsur penting itu antara lain yaitu metode dan media pembelajaran. Ke dua hal tersebut yang akan mempengaruhi respon siswa saat dan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Akan tetapi yang akan menjadi tinjauan bahasan adalah media itu sendiri. Disebutkan salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>1</sup> Hal tersebut sebagaimana disebutkan dalam tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>2</sup> Terlebih lagi media sangat penting bagi siswa siswi khususnya siswa siswi kelas X SMA Negeri 3 Padang yang sedang mempelajari segala hal pada masa lampau yaitu salah satunya mengenai kehidupan manusia purba yang membutuhkan contoh gambar

<sup>1</sup> Azhar, Arshad. 2002 "Media pembelajaran" penerbit: Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 15.

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional (Bandung: Rhusti Publisher, 2009), hlm. 5.

dan bentuk materi ajar yang efisien agar para siswa siswi dapat memahami dengan baik sebab bahan ajar terbilang kurang yang terdapat pada buku pelajaran, seperti minimnya contoh gambar bahkan gambar pun hanya berwarna hitam dan putih.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan media pelajaran tentang manusia purba untuk siswa siswi kelas X SMA Negeri 3 Padang sesuai dengan perkembangan teknologi yang digunakan saat ini yaitu multimedia yang akan dilanjutkan untuk pembuatan skripsi yang diberi judul "*Analisis dan Perancangan Media Interaktif Tentang Manusia Purba Berbasis Multimedia Untuk Siswa Siswi Kelas X SMA Negeri 3 Padang*".

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi di atas menyimpulkan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu : "Bagaimana merancang dan membuat sebuah media interaktif tentang manusia purba agar dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dengan menggunakan fasilitas yang ada?".

### **1.3. Batasan Masalah**

Sesuai dengan tema yang di angkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka batasan masalah yang akan di pelajari memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing flash beserta animasi, editing video, editing audio dan dengan menggunakan komputer pribadi. Agar

menjaga pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Ruang lingkup penelitian adalah membahas tentang pembelajaran kehidupan zaman manusia purba sesuai kurikulum yang ada pada SMA Negeri 3 Padang.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan media interaktif ini adalah Adobe Flash CS6, Adobe Premierre CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6.
3. Bahan pembuatan media interaktif ini berupa materi-materi yang menyangkut ciri – ciri fisik dan kehidupan dari manusia purba.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Sebagai media penerapan dan pengembangan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta dengan konsentrasi multimedia lanjut.
2. Untuk mengetahui proses penerapan media interaktif terhadap peningkatan motivasi siswa siswi kelas X SMA Negeri 3 Padang dalam pembelajaran tentang kehidupan zaman manusia purba.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi siswa siswi kelas X SMA Negeri 3 Padang dalam pembelajaran tentang kehidupan zaman manusia purba.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1 serta untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika.

## 1.5. Manfaat Penelitian

### a. Bagi Peneliti

1. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika dengan konsentrasi Multimedia Lanjut.
2. Untuk mendapat gambaran secara nyata tentang tahap-tahap pembuatan media interaktif.
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam merancang dan membuat sebuah media interaktif dalam standar multimedia, sebagai bekal di dunia kerja yang semakin berkembang dengan persaingan yang tinggi di era globalisasi.
4. Sebagai syarat kelulusan dan syarat mendapatkan gelar sarjana Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Pengalaman yang didapat sewaktu-waktu akan berguna untuk pembuatan media interaktif berikutnya.
6. Melalui eksperimen ini dapat mengetahui pengembangan media dan cara membuat media pembelajaran yang aplikatif khususnya media interaktif.

### b. Bagi guru

1. Dapat membantu melengkapi kurangnya media yang guru miliki khususnya untuk mata pelajaran sejarah tentang kehidupan zaman manusia purba pada kelas X.

2. Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien karena dapat meringankan beban guru untuk membuat media karena kurangnya kemampuan, alat, bahan dan waktu guru.

**c. Bagi siswa**

Membantu siswa yang menghadapi kesulitan belajar tentang kehidupan zaman manusia purba karena media interaktif ini sifatnya aplikatif dan menyenangkan, siswa bisa terlibat secara aktif menggunakan media ini untuk membantu berfikir lebih kreatif dan berperan aktif, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih santai tanpa merasa terbebani. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tentang kehidupan zaman manusia purba.

**d. Bagi sekolah**

Bagi sekolah SMA Negeri 3 Padang, hasil penelitian ini sangat bermanfaat dalam rangka melengkapi kurangnya media pembelajaran khususnya pelajaran bahasa arab sehingga pihak sekolah memiliki media yang beraneka ragam di samping media yang ada dan sekolah dapat mengetahui problema pembelajaran manusia purba yang sudah lama berlangsung di sekolah ini, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

**e. Bagi perguruan tinggi**

Dengan penelitian ini dapat memberikan informasi penting yang terkait dengan problema pembelajaran dan kebutuhan lembaga pendidikan tingkat SLTA yang terkait dengan media dan metode pembelajaran. Dengan

demikian, bahwa pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai wahana untuk menjalankan tugasnya dalam mengembangkan Tri Darma Perguruan Tinggi yakni melaksanakan (1) pendidikan dan pembelajaran, (2) penelitian, dan (3) pengabdian kepada masyarakat.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

##### **1. Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh penulis dilapangan dengan cara melihat proses belajar mengajar antara guru dan siswa siswi di SMA Negeri 3 Padang.

##### **2. Metode Interview (wawancara)**

Merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung.

##### **3. Kepustakaan**

Metode dengan perolehan data dari buku-buku yang telah diterbitkan atau literatur-literatur yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai cara pembuatan media interaktif dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok masalah yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, elemen multimedia, keuntungan penggunaan multimedia, penerapan multimedia, definisi media interaktif, serta proses interaksi manusia dan komputer seperti proses antamuka pemakai, kategori pengguna, kemudian dijelaskan juga tentang perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang konsep media interaktif yang penulis bahas, profil singkat SMA Negeri 3 Padang dan analisis mengenai perancangan media interaktif tentang manusia purba.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas proses pembuatan media interaktif tentang manusia purba dari hasil analisis yang telah dibahas pada BAB III, yaitu pada tahap perancangan.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan media interaktif.

