

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang cukup pesat saat ini mendorong peningkatan kebutuhan informasi bagi manusia. Pada kenyataannya, manusia tidak bisa lepas dari peran teknologi yang setiap hari digunakan untuk memberikan informasi dan secara dinamis merubah pola pikir seseorang. Banyak cara untuk memberikan informasi kepada orang lain, salah satunya yaitu melalui Aplikasi Multimedia.

Menurut Silberman (2007:2) terdapat beberapa alasan yang kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu yang paling menarik adalah perbedaan tingkat kecepatan bicara pengajar dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa mendengarkan.

Kebanyakan guru berbicara kurang lebih 100-200 kata per menit. Namun berapa banyak kata yang dapat didengar siswa tergantung pada bagaimana mereka mendengarkan. Jika siswa betul-betul konsentrasi, mereka dapat mendengarkan antara 50-100 kata per menit, atau setengah dari yang dikatakan guru. Hal ini karena siswa sambil berfikir ketika mereka mendengarkan. Sulit dibandingkan dengan guru yang banyak bicara. Barangkali peserta didik tidak konsentrasi karena sangat sulit berkonsentrasi secara terus menerus dalam waktu lama, kecuali materi pelajaran menarik. Penelitian menunjukkan bahwa siswa mendengarkan (tanpa berfikir) rata-rata 400-500 kata per menit. Ketika mendengarkan secara terus menerus selama waktu tertentu pada seseorang guru yang sedang bicara

empat kali lebih lambat, siswa cenderung bosan, dan pikiran mereka akan melayang kemana-mana.

Manakala kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia interaktif didalamnya, kesan menjadi lebih kuat. Selain menarik pada sisi penyajiannya, penggunaan media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif ini juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan karena lebih *catching* kepada pengguna. Siswa dapat tergugah motivasi belajarnya karena media pembelajaran ini memancing siswa untuk ikut aktif dalam mempelajari materi yang ada didalamnya. Multimedia pembelajaran interaktif juga memberikan alternatif proses pembelajaran bagi siswa disamping buku-buku pelajaran. Tentunya pembuatan multimedia interaktif ini tidak menghilangkan peran buku pelajaran sebagai sumber utamanya. Berdasarkan alasan tersebut, dipilihlah **"Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran tentang Hakikat Geografi dan Pembentukan Bumi (Studi Kasus : MAN Magelang)"** sebagai judul yang tepat untuk pembuatan skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah:

- Bagaimana membuat media pembelajaran tentang Hakikat Geografi dan Pembentukan Bumi yang berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

1. Model aplikasi yang akan dibuat yakni berbentuk multimedia interaktif.
2. Isi dari aplikasi yang akan dibuat yaitu sub mata pelajaran Geografi pokok bahasan Hakikat Geografi dan Pembentukan Bumi.

3. Dibuat untuk siswa SMA kelas X semester I.
4. Penelitian yang akan dibuat hanya sampai tahap pengujian sistem.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 1.5.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

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

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Sebagai alternatif baru penyampaian informasi berbentuk media pembelajaran interaktif pelajaran geografi.
3. Dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran serta melatih siswa mengimplementasikan materi kedalam soal untuk diselesaikan.

1.5 Metode Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Beberapa metode untuk mengumpulkan data, antara lain sebagai berikut :

a. Studi Lapangan

Metode ini diperoleh secara langsung dengan menggunakan dua cara yaitu :

- Metode Observasi / *Observation*

Secara langsung melakukan pengamatan terhadap MAN Magelang.

- Metode Wawancara / *Interview*

Pengumpulan data dan informasi dengan cara mengadakan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa MAN Magelang.

b. Studi Kepustakaan / *Library*

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

c. Studi Kearsipan / *Documentation*

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Pengolahan Data

Proses pengolahan data menggunakan metode deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data

yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

3. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta pemodelannya.

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem berisi pembuatan rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

5. Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi pemaparan hasil-hasil dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

6. Pengujian Sistem

Sistem yang sudah jadi akan diuji untuk memastikan hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

5. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

