

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi adalah salah satu faktor penting dalam kelangsungan kehidupan. Alasan inilah yang mendasari manusia untuk berusaha mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat. Penyampaian informasi sejak dahulu selalu mengalami perkembangan, baik di segi kecepatan keakuratan dan lain sebagainya. Mulai dari cara yang paling sederhana dengan sistem antar muka atau *face to face* hingga dalam perkembangan teknologi informasi yang berkembang begitu pesat saat ini, semua itu sangat membantu dalam kehidupan manusia dalam segala bidang. Sehingga sekarang, manusia bisa mendapatkan segala bentuk informasi hanya dalam hitungan detik. Peran teknologi sendiri sangatlah penting dalam perkembangan penyampaian informasi tersebut. Teknologi erat kaitan dengan dunia telekomunikasi, dimana perpaduannya dapat menembus batas ruang waktu. Sekarang, jarak sudah bukan lagi alasan terputusnya hubungan telekomunikasi dan informasi. Dengan perkembangan ini, manusia sangatlah terbantu dalam hal komunikasi dan informasi. Internet misalnya, internet merupakan salah satu media informasi terbesar di dunia dapat diakses dan dapat dengan sangat cepat dan mudah. Sehingga dengan waktu yang begitu cepat dan singkat, internet dapat memberikan sebuah informasi yang kita inginkan.

Bidang pendidikan juga termasuk bidang yang sangat erat hubungannya dalam hal informasi. Dimana bidang ini berperan besar dalam kemajuan dan perkembangan teknologi dan persebaran informasi dalam segala bidang.

Dunia pendidikan adalah hal yang penting yang harus mendapat perhatian yang lebih untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Sejah ini pendidikan sering di abaikan. Pemerintah juga seolah- olah kurang begitu peduli dengan sistem pendidikan di negerinya sendiri.

Selain itu sumber daya manusianya juga berpengaruh dalam hal ini. Perhatian dan daya tarik anak –anak dalam menuntut ilmu missal, masih sangatlah kurang. Kemungkinan terbesarnya adalah dalam hal belajar mengajar. Kenyamanan dalam sistem belajar mengajar mungkin sangatlah diperlukan untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam belajar

Adalah penyampaian Pembelajaran yang monoton mungkin membuat kita menjadi jenuh untuk mengikutinya pelajaran tersebut. Sekarang bagaimana caranya kita bisa belajar dengan santai namun siswa bisa cepat memahami materi pelajaran. Selama ini yang kita kenal dari pendidikan dasar bahkan sampai pendidikan tinggi masih mengandalkan pembelajaran yang membuat jenuh. Sekarang bagi para pendidik mungkin perlu adanya media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih cepat untuk memahami suatu pelajaran yang di sampaikan. Atau bisa mempelajarinya materi yang diberikan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya mungkin dengan membuat multimedia pembelajaran yang interaktif, karena kebanyakan orang/ anak sekarang malas untuk membaca. Mungkin dengan media yang mencakup audio dan visual dalam penyampaian

pembelajaran ini akan membawa suasana baru yang bisa memberi motivasi lebih untuk mempelajari sesuatu atau materi.

Materi atau pembelajaran yang akan di bahas disini adalah pembelajaran Geografi pada Sekolah Menengah Atas. Materi yang menurut kebanyakan orang materi yang sedikit menjenuhkan jika harus mendengarkan seorang pengajar menjelaskan materi di depan kelas. Karena materi ini sangat penting, sangat diharapkan semua murid dapat dengan cepat memahami dan mengerti materi tersebut. Dengan adanya media audio dan visual sebagai sarana belajar mereka, kemungkinan besar murid dapat dengan cepat memahami materi tersebut. Penggabungan audio visual dengan di sertai materi yang di sajikan dengan rapi menarik dan efisien, bukan tidak mungkin kesenangan dan kegembiraan di suasana belajar akan mudah tercipta. Dan dengan adanya rasa senang dalam belajar, akan memudahkan siswa untuk cepat memahami suatu pelajaran yang di pelajarnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat beberapa masalah yang dapat di rumuskan, sehingga diperlukan adanya pengadaan suatu media pembelajaran yang interaktif yaitu meliputi:

1. Media apa yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan cepat untuk memahami suatu pelajaran?

2. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah di gunakan dan di terima semua materinya serta memiliki cakupan materi yang lengkap sesuai kurikulum?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, pembahasan tidak terlalu luas agar memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Lingkup penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan sumber dari tenaga pengajar guru geografi tingkat Sekolah Menengah Atas, buku referensi, dan data dari internet.
2. Rancangan aplikasi pembelajaran ini memiliki beberapa fitur yang diantaranya :
 - a. Informasi materi pelajaran geografi tingkat SMA sesuai kurikulum.
 - b. Penyediaan pilihan untuk spesifikasi kelas dan materi.
 - c. Halaman evaluasi atau halaman latihan soal terkait materi yang telah di pelajari dalam media interaktif ini.
3. Pembahasan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pelajaran Geografi ini antara lain :
 - a. Macromedia director MX
 - b. Adobe flash

- c. Adobe Photoshop cs
- d. Sothink Glanda
- e. Sound Recorder
- f. Adobe Premier Pro

1.4. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Merancang alternatif belajar yang interaktif, dan mudah di pahami dengan membuat aplikasi pembelajaran pada pelajaran geografi untuk Sekolah Menengah Atas.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Mamfaat Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis

Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam penerapan teori dan praktis selama menimba ilmu di bangku kuliah

2. Bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar untuk memberikan suasana berbeda dalam pemahaman suatu pelajaran.

3. Bagi tenaga pengajar

Penelitian ini akan memberikan suatu alternatif pemberian materi dan pemahaman bagi murid. Sesuatu yang sangat membantu bagi tenaga pengajar dan para murid sendiri.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada semua aktifitas yang ada pada objek penelitian seperti pengambilan gambar-gambar, pengumpulan data-data instansi pendidikan, sekolah, nara sumber dan sebagainya.

b. Metode Interview (Wawancara)

Pengumpulan data dengan cara ber-tanya jawab langsung dengan nara sumber, dimana dalam hal ini adalah para tenaga pengajar di

bidang yang berkaitan secara tepat dan akurat serta manampung ide-ide yang diberikan untuk di implementasikan pada aplikasi ini pada nantinya.

c. Metode Kepustakaan

Dengan mencari dan mengumpulkan buku referensi maupun buku literatur, serta artikel untuk perancangan aplikasi media pembelajaran ini, termasuk pula didalamnya artikel yang di peroleh dari web/situs di internet.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini, laporan akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, batasan variabel penelitian, tujuan penelitian, dan metodologi penelitian.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini berisikan landasan teori yang menjadi dasar dari penyusunan skripsi ini. Dalam bab ini akan dibahas tentang defenisi dari media pembelajaran interaktif, Serta tinjauan umum tentang mata pelajaran geografi itu sendiri yang nantinya akan di sertai dengan soal- soal latihan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang analisis aplikasi yang akan dibuat, identifikasi masalah, kelayakan sebuah sistem, serta penjelasan tentang konsep perancangan aplikasi, pembahasan struktur data, naskah, rancangan tampilan

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan, dan implementasi pembuatan sistem, mulai dari pembuatan gambar, animasi, sound, dan lain- lain serta penjelasannya

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

