

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Teknologi informasi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang merupakan sumber IT (*Information Technology*) paling dominan. Baik pelajar dan masyarakat umum telah memanfaatkan komputer sebagai alat bantu. Tak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi menjadi kebutuhan yang mutlak untuk masyarakat modern, dari anak-anak hingga orang dewasa memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dan untuk mendapatkan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi sangatlah luas, diantaranya adalah untuk pendidikan. Dalam dunia informasi dan pendidikan perkembangannya pun sangat pesat, ini bisa kita lihat dari berbagai macam sarana pendidikan untuk penyampaian informasi, dalam hal ini di bidang ilmu pendidikan kesejahteraan keluarga. Semua itu tak lepas dari peran komputer yang mengolahnya menjadi sesuatu yang lebih menarik. Bisa kita lihat hampir setiap orang yang kita temui telah mengenal komputer sebagai media penyampaian informasi.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan sangat membutuhkan suatu metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar penyampaian teknologi menjadi lebih efektif. Penyampaian informasi yang interaktif dapat membantu pelajar untuk lebih aktif dalam belajar. Perkembangan

teknologi di bidang multimedia memberikan potensi yang cukup besar dalam cara belajar, yaitu pelajar mempunyai kesempatan untuk lebih mengembangkan diri dengan menentukan teknik belajar sendiri, membentuk pengetahuan sesuai dengan apa yang mereka butuhkan serta mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan. Penyampaian ilmu dengan cara interaktif akan lebih mempengaruhi perkembangan pengetahuan suatu bidang studi.

Dewasa ini multimedia dapat diklasifikasikan ke berbagai bentuk yang menarik contohnya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran memiliki kinerja yang positif, antara lain meningkatkan ketertarikan dan minat dalam pembelajaran PKK (Pendidikan Kesejahteraan Keluarga) salah satunya adalah pelajaran menyulam. Seperti yang kita ketahui metode ceramah cenderung tidak membuat siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti dan memperhatikan jalannya proses pembelajaran PKK. Sehingga kesulitan makin nampak jelas ketika seorang guru hanya mengandalkan kemampuannya untuk mengenalkan jenis-jenis tusuk dalam menyulam tanpa menggunakan suatu media yang dapat merangsang siswa untuk lebih tertarik dan antusias. Oleh karena itu dalam penulisan skripsi ini dirancanglah sebuah media pembelajaran multimedia dengan visualisasi dan audio yang menarik sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran, berdasarkan hal tersebut diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih mendalam tentang menyulam serta dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran umum PKK di SMP.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan skripsi ini adalah

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang berisi informasi tentang PKK, diantaranya tentang pengetahuan tentang menyulam atau menghias kain, pengenalan bahan tekstil, jenis dan fungsinya, peralatan menghias kain atau menyulam, macam-macam tusuk hias dan teknik sulaman serta sebagai alat bantu pembelajaran ilmu PKK di SMP yang dilengkapi dengan soal-soal evaluasi.
2. Pembuatan program aplikasi menggunakan Macromedia Flash 8.
3. Dalam skripsi ini aplikasi media pembelajaran dilengkapi dengan audio dan visual.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari perancangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang program aplikasi media pembelajaran interaktif yang menarik, lengkap dan bermanfaat menggunakan Macromedia Flash 8.
2. Memperkenalkan sulam menyulam kepada siswa sehingga dapat menambah keterampilan yang bermanfaat bagi siswa.
3. Mempraktikkan teori dan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu siswa untuk lebih menyukai pelajaran PKK melalui aplikasi media pembelajaran.
2. Membantu siswa untuk mengenal cara alternatif lain dalam belajar sulam menyulam yang lebih menyenangkan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Adapun metode yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah

- Metode Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung pada objek penelitian agar didapat data yang benar-benar di kehendaki.

- Metode Kepustakaan

Mempelajari literature dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung penelitian untuk menganalisa dan merancang media pembelajaran PKK di SMP N 11 Yogyakarta.

1.6.2 Metode Anallsa Data

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah

- Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis ini bertujuan memahami sebenar-benarnya kebutuhan sistem pada aplikasi media pembelajaran PKK untuk kelas VII di SMP N 11 Yogyakarta.

- Analisis Studi Kelayakan

Pengambilan data dengan menganalisa kebutuhan teknologi yang digunakan, kelayakan operasional dan kelayakan ekonomi pada SMP N 11 Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pengenalan tentang media pembelajaran, pengenalan mengenai multimedia serta pengenalan tentang hardware software yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Penjelasan singkat mengenai media pembelajaran PKK untuk SMP N 11 Yogyakarta, metode pengumpulan data, analisis data serta perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan pembahasan dari aplikasi media pembelajaran PKK yang telah dibuat dengan software Macromedia Director MX 2004 serta implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Meliputi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

