

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi khususnya dibidang teknologi informasi, pemanfaatan komputer untuk membantu tugas manusia dan sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi. Hal ini berlaku disegala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bidang penerapan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Perkembangan penerapan teknologi informasi bisa kita lihat dari perkembangan pendidikan yang sudah mulai berkembang dari teknik manual ke teknik komputerisasi.

SMK NEGERI 1 ROTA Bayat merupakan salah satu SMK di klaten yang bergerak di bidang kerajinan. Yang berdiri dari tahun 2009. Ada 2 jurusan di SMK Negeri 1 ROTA Bayat yaitu kerajinan keramik, kerajinan tekstil atau Batik. Dalam kegiatan belajar mengajar SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten menggunakan 2 sistem pembelajaran yaitu di kelas untuk teori dan di laboratorium untuk praktikum.

Di labolatorium praktikum masih sangat terbatas sarana fasilitas dan tenaga pendidik sehingga dalam satu jam mata pelajaran praktikum laboratorium diisi oleh 3-4 kelas sekaligus dengan rata-rata 35 murid per

kelasnya dan hanya dengan 1 Guru yang mengajar. Sehingga banyak murid yang kurang faham dengan penjelasan guru yang mengajar dalam praktek pembuatan keramik dan batik tersebut, serta kurang menarik minat belajar murid dengan pelajaran yang mereka ikuti di laboratorium praktikum.

Dalam Pembelajaran praktikum di laboratorium hanya di buka setiap hari senin sampai kamis, karena masih terbatasnya tenaga kerja/guru yang mengajar. Maka SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten membutuhkan sarana pembelajaran yang dapat membantu murid dalam memahami pelajaran praktikum dan disamping itu murid dapat belajar sendiri sehingga tidak bergantung sepenuhnya dengan guru yang mengajar.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat judul "Media Pembelajaran Praktek pembuatan Batik dan Keramik Berbasis Multimedia Studi Kasus SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kekurangan tenaga kerja guru di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten ?
2. Bagaimana membuat media sarana pembelajaran praktek yang menarik bagi murid-murid di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten ?

3. Bagaimana membuat murid-murid agar bisa belajar sendiri tanpa bergantung sepenuhnya dengan guru ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan tugasnya yang berbeda pada masing-masing bidang. Merancang dan membuat media pembelajaran Praktek Pembuatan Batik dan Keramik Studi Kasus di SMK Negeri 1 Rota Bayat Klaten, difokuskan pada pembahasan permasalahannya yaitu :

1. Menyiapkan dan membuat gambaran secara visual dan suara tentang bagaimana cara pembuatan Batik dan Keramik pada SMK Negeri 1 Rota Bayat Klaten.
2. Menganalisa manfaat dari media pembelajaran tersebut dalam paket Animasi Video Multimedia dalam bentuk video interaktif.
3. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 3.0, Adobe After Effects CS3 dan Action Script 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Bagi Penulis

- a. Mengimplementasikan aplikasi multimedia untuk meningkatkan disiplin ilmu yang telah penulis peroleh di dalam maupun luar kampus.

- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar memasuki dunia kerja.
- d. Sebagai persyaratan kelulusan untuk jenjang Diploma III pada Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Bagi SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten

- a. Diharapkan dapat membantu menambah minat belajar siswa dan siswi di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten.
- b. Dapat membantu Guru di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten dalam menyampaikan materi.
- c. Memberikan media pembelajaran praktek pembuatan batik dan keramik berbasis multimedia di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten.
- d. Membuat sarana pembelajaran bagi murid yang berguna untuk memperlancar sarana pembelajaran praktikum.
- e. Bisa digunakan untuk belajar murid-murid tanpa bergantung sepenuhnya dengan guru.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian antara lain :

- a. Sebagai media yang membantu dan memberi kemudahan bagi SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten dalam sarana pembelajaran praktikum.
- b. Sebagai alternatif baru metode pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten.
- c. Sebagai referensi untuk murid-murid di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Klaten yang berkaitan dengan praktek pembuatan batik dan keramik.
- d. Membuat sarana pembelajaran bagi murid yang berguna untuk memperlancar sarana pembelajaran praktikum dan bisa digunakan untuk belajar sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan perancangan pembuatan media sarana pembelajaran berbasis multimedia adalah :

- a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data-data yang dilakukan dengan cara pengamatan.

- b. Metode Wawancara

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan narasumber (guru yang mengajar) untuk memperoleh informasi yang akurat.

c. Metode Browsing

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan obyek melalui pencarian di internet.

d. Metode Dokumentasi

Yaitu merupakan metode pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan obyek yang diteliti.

e. Metode Kearsipan dan pustaka

Yaitu mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini.

I.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini menggunakan sistematika Tugas Akhir sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas latar belakang perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan yang berhubungan dan yang mendukung dalam hal penerangan dan pembuatan media pembelajaran yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia seperti

sejarah multimedia, pengertian multimedia, pentingnya multimedia, perkembangan multimedia, obyek-obyek dalam multimedia struktur aplikasi multimedia, langkah-langkah pengembangan system multimedia dan software yang penulis gunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang data-data yang terkumpul pada obyek penelitian yang berupa sejarah atau gambaran umum SMK Negeri 1 Rota Bayat klaten, fasilitas dan sarana, tujuan pendidikan, visi dan misi sekolah, tujuan sekolah, upaya peningkatan mutu sekolah, kurikulum sekolah dan struktur organisasi.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menerangkan tentang hasil analisa tentang pembelajaran berbasis multimedia dan hasil analisis media pembelajaran berbasis multimedia.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dan beberapa saran.

DAFTAR PUSTAKA

