

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangatlah pesat. Kemajuan ini sangat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era ini teknologi di ciptakan untuk memudahkan manusia melakukan pekerjaannya dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, kebutuhan akan informasi sangat diperlukan terlebih lagi informasi tersebut mengandung nilai yang benar, akurat dan tepat. Sehingga siapapun yang menggunakan informasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahannya yang ada secara cepat dan tepat.

Didalam lembaga pendidikan salah satu kegiatan sistem informasi yang dapat dimudahkan yaitu sistem pembelajaran berbasis multimedia. Dengan sistem informasi teknologi tersebut, guru dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Dengan metode ini, siswa akan lebih antusias mengikuti pelajaran karena materi yang di sajikan lebih menarik. Manfaat dari sistem yang di bangun adalah sistem terkomputerisasi, cara kerja suatu sistem yang sebelumnya manual dapat mengubah cara kerja yang lebih efisien, tepat guna dan berdaya guna serta terjamin mutu dan kualitas prosedur kerjanya. Dengan perkembangan sarana teknologi modern yang lebih baik, akan tercipta suatu lingkungan sistem kerja yang lebih produktif.

Di SD N 04 KESUGIHAN CILACAP sendiri masih menggunakan cara manual dalam proses pengajarannya tak terkecuali mata pelajaran Mulok. Di sini

terdapat macam – macam mulok di antaranya yaitu Mulok Pertanian, Bahasa Inggris dan dengan ini penulis berusaha memperkenalkan seni merangkai bunga dan melipat kertas sebagai penunjang mata pelajaran Mulok yang di sajikan secara terkomputerisasi yang tadinya disajikan secara manual.

Untuk mengubah proses belajar yang ada pada SD N 04 KESUGIHAN CILACAP yang tadinya menggunakan cara manual yaitu menggunakan fasilitas seadanya dan hanya sebatas pada penjelasan guru saja dan menggunakan peralatan seadanya seperti spidol dan papan tulis, penulis berusaha membantu mengubahnya dengan proses belajar yang terkomputerisasi yaitu dengan menyajikan multimedia pembelajaran berbasis komputer. Dengan adanya multimedia pembelajaran, proses belajar mengajar akan tetap berjalan sebagaimana mestinya karena materi yang di sajikan mengacu pada kurikulum yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dengan alasan tersebut di atas, maka penulis mengambil topik dengan judul **"Multimedia Pembelajaran Seni Merangkai Bunga dan Seni Melipat Kertas sebagai Penunjang Mata Pelajaran Mulok di SD N 04 Kesugihan Cilacap"**

## 1.2 Rumusan Masalah

Pada umumnya setiap Pendidikan tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penerapan teknologi informasi khususnya multimedia dalam dunia pendidikan mempunyai peranan yang penting dan sangat besar manfaatnya. Untuk itu, dalam menyusun skripsi ini penulis mengambil pokok masalah, *"Bagaimanakah cara membuat aplikasi Multimedia Pembelajaran Seni Merangkai Bunga dan Seni melipat Kertas agar dapat meningkatkan minat belajar siswa?"*

### **1.3 Batasan Masalah**

Materi yang akan dibuat hanya sebatas pada materi Muatan Lokal yaitu tentang seni merangkai bunga dan seni melipat kertas. Agar penjelasan nantinya tidak terlalu jauh dan tidak terkendali kami memberi batasan hanya pada cara merangkai bunga dan melipat kertas menjadi kupu – kupu, katak, pesawat, perahu, dan pada pembuatan Multimedia Pembelajaran dengan beberapa software yang digunakan yaitu: ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL dan ADOBE PHOTOSHOP 7.0.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia, adapun tujuan lain :

- a. Merupakan alternatif baru sebagai metode pengajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD N 04 Kesugihan Cilacap.

- b. Teknik penyampaian materi oleh guru menjadi lebih efektif dan efisien dengan adanya multimedia pembelajaran ini.
- c. Penerapan teknologi informasi berbasis multimedia dalam bidang pendidikan.
- d. Mencari jalan keluar untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari sistem yang sedang dipakai dengan merancang multimedia pembelajaran dengan menggunakan software ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL dan ADOBE PHOTOSHOP 7.0.
- e. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-1 di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

### **1.5 Metode Penelitian**

Adapun penelitian yang di laksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

#### **1. Sumber Data**

Sumber data yang di gunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

##### **a. Primer**

Yaitu data yang di peroleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini di lakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

## b. Sekunder

Yaitu yang di peroleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan landasan teoritis.

## 2. Lokasi

Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi SD N KESUGIHAN 04 CILACAP yang terletak di jalan Kebon Pisang No.49 Kesugihan Kota Cilacap.

## 3. Metode Pengumpulan Data

### a. Library Research

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang di laksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

### b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang di perlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang di gunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penyusunan skripsi ini adalah:

#### ❖ Observasi

Yaitu pengumpulan data yang di lakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian sehingga

mendapatkan data yang relevan dan tidak di ragukan kebenarannya.

❖ Interview

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan responden.

❖ Questionery

Yaitu penulis membuat daftar pertanyaan yang telah di susun sedemikian rupa sehingga responden akan mudah menjawab dan memberi data.

#### 4. Metode pengembangan Sistem

Proses – proses standar metode pengembangan sistem yang secara umum yaitu :

a. Analisis

Tahapan baru analisis adalah tahapan di mana sistem yang sedang berjalan di pelajari dan sistem pengganti di usulkan. Dalam tahapan ini di deskripsikan sistem yang sedang berjalan, masalah, dan kesempatan didefinisikan, dan rekomendasi umum untuk bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan di usulkan. Tujuan utama dari fase analisis adalah untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan bisnis (bussines need) dan persyaratan proses dari sistem.

b. Desain

Tahapan desain adalah tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil.

c. Testing

Testing yaitu menguji hasil kode program yang telah di hasilkan dari tahapan desain fisik. Pengetesan sistem di lakukan untuk memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang di rencanakan.

d. Implementasi

Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu sistem nantinya dapat beroperasi sesuai dengan yang di rencanakan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu di beri gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini mau pun tentang apa yang di kandung dalam skripsi ini yang akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I      PENDAHULUAN**

Dalam bab 1 ini penulis menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Dalam bab 2 ini akan menguraikan tentang konsep dasar multimedia yang di gunakan penulis dalam menyusun skripsi ini.

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

Dalam bab 3 ini di uraikan dan di jelaskan mengenai gambaran tentang SD N Kesugihan 04 Cilacap, Analisis Sistem, serta perancangan sistem.

## **BAB IV     PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

## **BAB V      PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.