

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan akan teknologi informasi di zaman yang serba modern ini begitu cepat. Hal ini ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer, aplikasi media pembelajaran untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat dan menunjang bidang pendidikan.

Sebelum perkembangan aplikasi media pembelajaran, buku sangat memegang peranan penting dalam informasi dan media belajar dalam bidang pendidikan. Dalam sistem pengajaranpun lebih menggunakan acuan buku panduan pelajaran, dan siswa hanya memperhatikan materi pelajaran hanya dari apa yang disampaikan pengajar serta belajar dengan mengenal gambar wayang dari buku pelajaran mereka. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer, multimedia pembelajaran dapat diharapkan menyajikan suatu media informasi yang lebih efektif, sehingga media pembelajaran yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, Koran, majalah browser, dan lain-lain. Tetapi

juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan masyarakat lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat. Perkembangan tersebut dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan mereka (manusia itu sendiri) untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi dalam bidang ilmu pengetahuan umum, yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta berupa berita atau informasi yang ada.

Dengan adanya media pembelajaran Tokoh Wayang "Pandawa Lima" untuk siswa SD berbasis multimedia ini, diharapkan dapat membantu memberikan fasilitas cara mengajar bagi para pengajar dan belajar siswa. Disamping itu, keberadaan dari Multimedia Pembelajaran juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang lengkap dalam mendukung presentasi dalam mengajar agar mudah dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu bidang pendidikan. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, motivasi, memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik. Untuk itu penulis mencoba merancang sistem informasi dalam bentuk multimedia pembelajaran (*multimedia learning*).

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang penulis buat dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu *bagaimana membuat media informasi dalam bidang pendidikan sebuah sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang mempelajari Tokoh Wayang "Pandawa Lima" agar menarik minat belajar siswa serta berguna bagi bidang pendidikan dalam proses belajar mengajar?*

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif berupa *multimedia learning*. Dalam aplikasi media pembelajaran ini penulis membuat aplikasi sedemikian interaktif, dengan menggabungkan animasi gambar, dan suara. Hal ini akan menarik minat belajar siswa mengenal

tokoh wayang Pandawa Lima yang selama ini kurang diminati untuk mempelajarinya. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop untuk perancangan desain grafisnya, Adobe Audition untuk mengolah suara, dan Macromedia Flash untuk membuat aplikasi interaktifnya dan efek pada animasinya.

Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan multimedia pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan hal tersebut, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Internal.

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi aplikasi multimedia sekaligus dapat membawa nama baik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
- b. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.

2. Eksternal.

Pembuatan aplikasi ini ditujukan untuk :

- a. Suatu alternatif bagi siswa dan pengajar dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat, menarik, dan akurat.
- b. Memberi alternatif kepada siswa SD bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk belajar yang menarik, akurat, lengkap, dan mudah dimengerti. Karena dalam media pembelajaran ini akan lebih mudah membuat siswa mengenal dan mempelajari tokoh wayang Pandawa Lima.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Interview.

Yaitu metode tanya jawab kepada pengajar mata pelajaran Basa Jawa SD dan Dalang Wayang guna mendapatkan data yang dibutuhkan. Yaitu informasi tentang cerita masing-masing tokoh wayang Pandawa Lima.

2. Kepustakaan.

Yaitu metode pengumpulan data dengan jalan menggali dan mempelajari *life nature* sebagai sarana penunjang yang berkaitan dengan permasalahan yang dibatasi. Terutama dari buku berjudul : *Seneng Basa Jawa Kanggo Sekolah*

Dasar, Kurikulum 2004, Penerbit Aneka Ilmu, dan buku berjudul Seneng Wayang, Bambang Susilo, 1995.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan tugas akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Yaitu bab yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini point utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap cara sistem mempelajari tokoh wayang Pandawa

Lima , analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem multimedia pembelajaran yg diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

Bab V Penutup

Berisikan tentang kesimpulan dan saran.

Daftar pustaka

Lampiran

