

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern saat ini perubahan teknologi makin terasa sangat membantu dalam kehidupan manusia. Dengan kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat hampir seluruh aspek kehidupan manusia dapat terbantu terutama hal yang dapat berkaitan langsung dengan interaksi manusia dan komputer melalui unsur-unsur multimedia yang terdapat di dalamnya seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.

Multimedia adalah salah satu hal yang sangat membantu dalam kehidupan, multimedia dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan salah satu sumber informasi. Sebuah pemanfaatan multimedia dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, karena keberhasilan pada sistem pendidikan sangat tergantung dari setiap unsur di dalamnya. Sebuah metode pembelajaran yang lebih menarik akan lebih mudah dimengerti dan dipahami karena pembelajaran menggunakan unsur-unsur multimedia sangat cocok bagi siswa-siswi dalam usia sekolah.

Pada umumnya semua sekolah SMP maupun SMA di Sumbawa telah diberikan fasilitas yang sangat memadai di dalam kelengkapan teknologi, namun sayangnya hal ini cuma banyak dimanfaatkan dalam hal laboratorium

komputer, fasilitas lainnya yang ada di setiap kelas pun sangat minim kontribusinya dibandingkan dengan apa sebenarnya yang bias dilakukan dan di gunakan dengan fasilitas yang ada.

Di dalam pelajaran sejarah sangat banyak yang dapat dibantu dengan hadirnya teknologi multimedia, dimana akan banyak ditampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dan tentunya mempermudah siswa menyerap ilmu serta membuat belajar semakin tidak membosankan atau menjenuhkan siswa. Oleh karena itu saya membuat judul skripsi ini adalah analisis dan perancangan media pembelajaran untuk pelajaran sejarah kelas 3 SMP, yang pada kasus kali ini khusus di tujukan untuk SMP 4 Sumbawa Besar.

1.2 Rumusan Masalah

Maka dari latar belakang masalah tersebut rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

“Bagaimana membuat media pembelajaran untuk pelajaran Sejarah untuk kelas 3 SMP? (studi kasus SMP 4 Sumbawa Besar)”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam perancangan media pembelajaran ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini digunakan hanya untuk pelajaran sejarah kelas 3
2. Media pembelajaran ini berisi materi-materi yang membahas perang dunia dua.

3. Materi berdasarkan kurikulum yang dipakai di sekolah SMP Negeri 4 Sumbawa Besar Tahun 2012/1013.
4. Materi dalam media pembelajaran ini berdasarkan pada kompetensi dasar IPS Sejarah Kelas 3 “mendeskripsikan Perang Dunia II (termasuk pendudukan Jepang) serta pengaruhnya terhadap keadaan sosial, ekonomi, dan politik di Indonesia”.
5. Materi yang akan di bahas sebagai berikut,
 - a. Latar belakang fihak-fihak yang berperang dalam Perang Dunia II,
 - b. Perang Dunia II di Asia dan Pasifik serta pendudukan militer Jepang di Indonesia,
 - c. Pengaruh kebijakan pemerintah pendudukan Jepang,
6. Media pembelajaran ini menggunakan indikator pencapaian materi sebagai berikut:
 - a. Menjelaskan secara kronologis Perang Dunia II
 - b. Mengidentifikasi Perang Dunia II di Asia Pasifik serta pendudukan militer Jepang di Indonesia
 - c. Menjelaskan pengaruh kebijakan pemerintah pendudukan Jepang terhadap kehidupan ekonomi, sosial dan pergerakan kebangsaan Indonesia
 - d. Mendeskripsikan bentuk-bentuk perlawanan rakyat dan pergerakan kebangsaan Indonesia di berbagai daerah pada masa pendudukan Jepang

7. Media pembelajaran ini tidak dapat diupdate atau di ubah isinya
8. Aplikasi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini antara lain adobe flash, adobe photoshop, dan adobe soundbooth.
9. Produk akhir akan berupa file *.exe yang akan dikemas dalam sebuah CD/DVD.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian dan menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah media pembelajaran sejarah untuk SMPN 4 Sumbawa Besar
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan jurusan Sistem Informasi Strata I (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA
3. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama berkuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi AMIKOM
Menambah koleksi refresi skripsi di perpustakaan AMIKOM untuk mahasiswa yang akan dan tengah mengerjakan skripsi.
2. Bagi Penulis

Menyalurkan minat dan menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran seperti yang telah didapatkan selama menimba ilmu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

3. Bagi Objek Penelitian

Dapat menambah alternatif penyajian materi yang akan disampaikan dan menjadi inovasi baru dalam sistem belajar

4. Bagi pengguna

Siswa dapat semakin mudah menyerap ilmu-ilmu yang khususnya disampaikan pada media pembelajaran ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan skripsi ini adalah:

1. Pengumpulan data

Dalam mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan metoda analisa deskriptif, yaitu suatu metoda yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dikembangkan.

Metoda dalam penulisan Tugas Akhir ini menggunakan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang akan akan diteliti dalam hal ini adalah guru dari SMP Negeri 4 Sumbawa Besar.

b. Studi kepustakaan

Melakukan pengumpulan data-data dengan memanfaatkan buku-buku dan bahan bacaan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

c. Studi literatur

Mempelajari berbagai literatur berupa buku-buku dan situs-situs web yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

2. Perancangan

Terdiri dari pengidentifikasian masalah, perancangan konsep dan isi, serta penulisan naskah materi.

3. Implementasi

Implementasi hasil-hasil perancangan ke dalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran

4. Uji coba

Menguji aplikasi yang dibuat apakah dapat bekerja.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakan masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tentang definisi multimedia interaktif, cara menggunakan tool yang ada, serta perangkat lunak apa saja yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia interaktif, analisis aplikasi multimedia pembelajaran secara keseluruhan serta perancangan media pembelajaran.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menampilkan hasil ujicoba media pembelajaran yang telah dibuat dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap bagian yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Pada bagian penutup merupakan bagian terakhir yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.