

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan pada umumnya telah mengikuti perkembangan teknologi dalam metode pembelajarannya. Misalnya dalam sebuah kelas telah menggunakan OHP atau LCD dalam menyampaikan materi suatu mata pelajaran kepada para siswanya. Hal ini sangat beda dengan cara penyampaian materi suatu mata pelajaran pada beberapa tahun yang lalu. Dulu penyampaian materi suatu mata pelajaran di lakukan hanya dengan pemberian penjelasan oleh guru kepada siswa dan property yang digunakan untuk membantu proses tersebut hanyalah sebuah papan tulis, akan tetapi tidak semua lembaga pendidikan atau sekolah-sekolah yang ada di sekitar kita mampu mengikuti perkembangan teknologi tersebut.

Seperti halnya pada objek penelitian penulis belum bisa sepenuhnya mampu mengikuti perkembangan teknologi. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini baik faktor internal maupun faktor eksternal, misalnya kondisi keuangan, ketersediaan SDM, dll. Sedikit mengulas tentang masalah faktor ketersediaan SDM pada objek yang masih kurang, masih banyak yang belum mengenal tentang muatan lokal pembuatan telur asin.

Dari hal yang telah diuraikan di atas maka penulis bermaksud untuk memberikan pembelajaran lagi bagi para siswa, pembelajaran yang akan penulis sampaikan menggunakan multimedia interaktif, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan memberikan kesan berbeda dari proses pembelajaran yang ada.

Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran ini akan lebih berhasil dan dapat dipahami oleh siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pelajaran muatan lokal tentang pembuatan telur asin khas Brebes yang penulis tulis untuk SD Negeri Sitanggal 02 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes dengan menarik dan interaktif sehingga membantu siswa dalam proses belajar ?

1.3 Batasan Masalah

Agar multimedia pembelajaran ini dapat dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaannya penulis memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian pendidikan khususnya pelajaran muatan lokal pembuatan telur asin tersebut kepada siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan penyampaian pendidikan melalui multimedia sebagai sarannya dengan menyesuaikan kurikulum dan dasar materi dari tempat penelitian (SD Negeri Sitanggal 02 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah “ multimedia pembelajaran muatan lokal pembuatan telur asin khas brebes di SD Negeri Sitanggal 02 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes ” dapat digunakan secara optimal dibidang pendidikan. Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Internal

- Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem Informasi.
- Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar sarjana dalam bidang informatika pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Eksternal

- Menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa dalam proses belajar.
- Menerapkan media pembelajaran yang baru guna mendukung sistem yang sudah ada agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat

- Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Sitanggal 02 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes.
- Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat didalam dunia pendidikan.

2. Bagi mahasiswa

Dapat memberikan pengetahuan praktek dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap SD Negeri Sitanggal 02 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes dengan aplikasi multimedia.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode studi literature

Penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku yang berkaitan dengan muatan lokal pembuatan telur asin serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam mengadakan penelitian maupun didalam menganalisa data yang ada.

2. Metode wawancara

Yang dimaksud adalah percakapan dan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dilakukan guna untuk memperoleh informasi

dan keterangan langsung dari informan. Dalam hal ini penulis mewawancarai pihak yang terkait yakni seperti guru serta pihak lainnya yang bisa membantu dalam melengkapi skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tatacara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran mengenai SD Negeri Sitanggal 02 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes dan analisis sistem, identifikasi masalah, analisis kelemahan sistem, analisis PIECES, analisis kebutuhan system, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat, perancangan system, perancangan konsep, dan merancang isi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini adalah tahapan akhir dari laporan yang membahas tentang hasil program atau aplikasi.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

