

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Agribisnis Kelapa sawit merupakan salah satu bisnis yang prospeknya sangat menjanjikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan faktor konkrit dalam upaya peningkatan kualitas dan kuantitas agribisnis di Indonesia. Mengingat Indonesia adalah negara yang berpotensi sangat besar di bidang agribisnis. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk di perhatikan adalah masalah prestasi belajar sumber daya manusianya. Masalah umum yang sering dihadapi adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar mengalami kegagalan, salah satunya adalah dalam media pembelajaran. Cara belajar yang kurang efektif dan media belajar dan bahan ajar yang kurang memadai.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pembelajaran yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi multimedia sangat menjanjikan potensi besar dalam mencapai prestasi belajar dan merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan Peluang bagi pendidik maupun peserta didik sehingga mendapat hasil yang maksimal, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak hanya sebatas pada teks dari buku semata-mata, tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan

teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi.

Untuk itu penulis melakukan penelitian terhadap media pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia, agar dapat membantu para petani yang bekerja di CV.Karya Abadi, dan masyarakat setempat untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai kelapa sawit secara efektif dan efisien. Data penelitian ini nantinya akan menjadi dasar dalam pengembangan perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia. Penelitian Pendahuluan dilakukan guna mengumpulkan data tentang perkembangan teknologi dan informasi di lingkungan kantor dan perkebunan CV.Karya Abadi. Data ini yang merupakan masukan utama yang melatar belakangi penelitian ini. Berdasarkan dengan penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan bahwa tanggapan pimpinan CV.Karya Abadi sangat setuju terhadap pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dan pengembangan perangkat ajar media pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini. Hal ini guna untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam bidang agribisnis kelapasawit, agar terciptanya Indonesia sebagai Negara agribisnis yang mendunia.

Sehubungan dengan adanya masalah ini, maka penulis mencoba untuk membuat aplikasi interaktif perangkat ajar pembelajaran untuk budidaya kelapa sawit. Perangkat ajar Pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini dilengkapi dengan animasi, video, teks dan suara. Perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini juga dilengkapi soal-soal latihan

guna untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan para petani dalam memahami materi budidaya kelapa sawit ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu

- Bagaimana mengembangkan perangkat ajar pembelajaran berbasis multimedia pada budidaya kelapa sawit?
- Bagaimana agar aplikasi perangkat ajar ini bisa mudah digunakan dan dimengerti oleh pengguna?

## **1.3 Batasan masalah**

- Panduan budidaya kelapa sawit dari pembibitan hingga masa panen.
- Software yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition.
- Video yang disediakan adalah video cara panen kelapa sawit.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari Penelitian ini adalah:

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 (satu) pada jurusan Sistem Informasi sekolah tinggi menejemen informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Membuat aplikasi perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia, agar memudahkan masyarakat luas dalam mempelajari budidaya kelapa sawit.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mendapat gelar sarjana dengan kata lain telah menyelesaikan program studi strata I (satu) di sekolah tinggi manajemen informatika dan computer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Memberi kemudahan kepada CV.Karya Abadi dalam mentraining karyawan baru.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metodelogi penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- **Literature/Studi pustaka**  
Studi ini dilakukan dengan cara mencari dan membaca literature pada karya-karya sebelumnya dan sudah dibuat sebelumnya data-data yang berhubungan dengan media pembelajaran yang akan dibuat.
- **Interview/Wawancara**  
Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari ahli yang ada di CV.Karya Abadi.
- **Perancangan media pembelajaran**  
Pada tahap ini akan dibuat perancangan media pembelajaran budidaya kelapa sawit.
- **Pengujian media pembelajaran**  
Pada tahap ini bertujuan melakukan pengujian media pembelajaran yang dibuat pada tahap 3. Dengan menggunakan beberapa parameter pengujian sehingga mendapatkan data yang bisa di analisis.

- **Penulisan Laporan**

Hasil dari studi pustaka/literature, interview/wawancara, perancangan media pembelajaran, dan pengujiannya akan ditiangkan kedalam laporan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **Bab I Pendahuluan**

Berisi latar belakang masalah dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan.

#### **Bab II Landasan Teori**

Menjelaskan tentang perangkat ajar pembelajaran berbasis multimedia dengan Macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan materi budidaya kelapa sawit.

#### **Bab III Analisa dan perancangan sistem**

Bagian ini berisi analisis dan perancangan perangkat ajar yang akan dibuat.

#### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Memaparkan perangkat ajar yang di hasilkan, pengujian perangkat ajar, disertai hasil analisis pengujian.

#### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran sebagai implikasi penelitian untuk pengembangan aplikasi selanjutnya