

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang luar biasa pesat sekali. Fenomena tersebut tentu mendorong timbulnya berbagai persaingan di berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya di bidang pendidikan. Salah satu penyebab semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa tersebut tentu tidak dapat lepas dari peran pendidikan. Menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berkompeten tentu memerlukan peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan ini tentu saja tidak dapat lepas dari peran sekolah sebagai tempat pengembangan kurikulum formal. Pendidikan yang selama ini masih menggunakan metode konvensional yang sangat membosankan dan menjemukan dapat memanfaatkan teknologi untuk lebih meningkatkan daya tarik belajar.

Mata pelajaran Sejarah yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan agar siswa dapat menguasai kompetensi yang telah ditetapkan oleh kurikulum. Melihat masih sedikit sekali media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran Sejarah ini, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran ini untuk dapat lebih dipahami siswa tentang materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu pemahaman siswa terhadap materi serta dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran serta penyampaian materi, selain itu juga dapat memberikan gambaran tentang materi yang disampaikan secara lebih realistis. Disini, dipilih materi tentang kehidupan manusia purba karena dirasa materi ini memerlukan lebih banyak ilustrasi ataupun simulasi untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka akan dibuat sebuah media pembelajaran dengan judul “ **Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kehidupan Manusia Purba Berbasis Multimedia** ”.

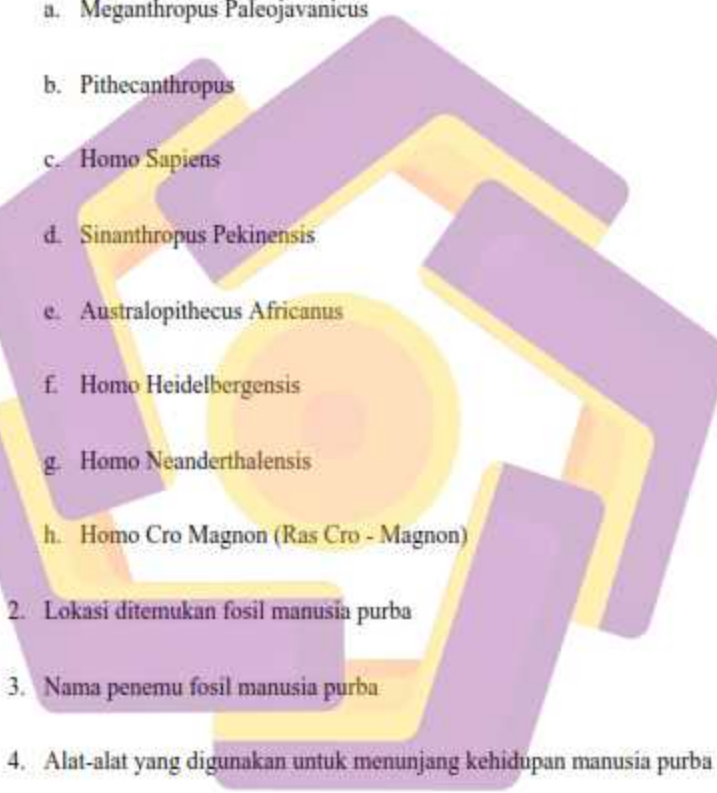
1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang timbul dari berbagai hal yang telah disampaikan pada latar belakang masalah diatas adalah bagaimana menyampaikan materi sejarah kehidupan manusia purba kepada siswa. Dapat dirumuskan permasalahan “ bagaimana membuat media pembelajaran kehidupan manusia purba berbasis multimedia yang menarik minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan”.

1.3 Batasan Penelitian

Ruang lingkup multimedia pembelajaran ini dibatasi khususnya pelajaran Sejarah tentang kehidupan manusia purba dengan penyampaian pendidikan menggunakan multimedia sebagai sarana alat bantu pengajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berjalan atau yang digunakan saat ini yaitu kurikulum KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelas X. Hal ini

dimaksudkan agar media pembelajaran ini dapat tepat sasaran sesuai materi yang diajarkan. Materi yang akan dibahas meliputi :

1. Jenis manusia purba
 - a. Meganthropus Paleojavanicus
 - b. Pithecanthropus
 - c. Homo Sapiens
 - d. Sinanthropus Pekinensis
 - e. Australopithecus Africanus
 - f. Homo Heidelbergensis
 - g. Homo Neanderthalensis
 - h. Homo Cro Magnon (Ras Cro - Magnon)
 2. Lokasi ditemukan fosil manusia purba
 3. Nama penemu fosil manusia purba
 4. Alat-alat yang digunakan untuk menunjang kehidupan manusia purba
 - a. Kapak perimbas
 - b. Kapak penetak
 - c. Kapak genggam
 - d. Alat serpih atau flake
- 

- e. Alat alat dari tulang

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Internal :

Pengertian internal disini adalah dari sisi penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM ” Yogyakarta adalah:

- a. Untuk menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama menempuh pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya di bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah konsentrasi.
- b. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada STMIK “AMKOM” Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan yang telah didapat dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

2. Eksternal

Yaitu bagi masyarakat umum serta dunia pendidikan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan alat bantu pendidikan yang berupa multimedia pembelajaran yang bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu :

1. Mendefinisikan masalah
2. Merancang konsep
3. Merancang isi
4. Menulis naskah
5. Merancang grafik
6. Memproduksi sistem
7. Melakukan pengujian sistem
8. Menggunakan sistem
9. Memelihara sistem

1.6 Manfaat Penelitian

2. Bagi masyarakat luas

Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal penyampaian materi pelajaran tentang kehidupan manusia purba.

3. Bagi penulis

Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

4. Bagi ilmu pengetahuan

Dapat menambah bahan informasi dan dapat dijadikan bahan pemikiran untuk pengembangan atau penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori dasar secara umum yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi mulai dari perangkat keras (*hardware*) hingga perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang diambil dari hasil analisis dan pembahasan serta saran-saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

