

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya cara belajar siswa ke arah sistem komputerisasi, memberikan media belajar yang lebih maju dan mudah dipahami siswa yang biasanya hanya lewat buku yang kadang membosankan. Media multimedia dapat digunakan untuk berbagai macam pemenuhan kebutuhan informasi. Salah satunya adalah sebagai sarana belajar yang lebih mengarah ke ilmu dan teknologi khususnya komputer berbasis multimedia yang memiliki sasaran tepat.

CD Interaktif Pembelajaran Ujian Akhir Nasional Untuk SMP dipilih sebagai judul tugas akhir dimana nantinya diharapkan bisa membantu belajar bagi siswa SMP.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dalam analisa ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat CD Interaktif Pembelajaran Unas SMP?
- b. Bagaimana melakukan pengujian kepada siswa agar dapat dihasilkan suatu kesimpulan yang menyatakan tingkat pemahaman CD interaktif ini?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sebuah penulisan laporan merupakan bentuk uraian penting dalam pokok permasalahannya. Penulis berusaha memberi batasan dalam penulisan,

yaitu mengenai tips dan trik menghadapi unas beserta soal – soal dan pembahasannya saja bukan unas secara menyeluruh.

CD interaktif ini dibuat menggunakan *software macromedia director mx* sebagai *software* utama dan didukung dengan *software* multimedia lainnya seperti *swish*, *adobe photoshop* dan *adobe audition* atau *nero wav editor* (sebagai *software* musiknya). Sedangkan bentuk tampilannya kami buat seperti *game* atau *website* yang lebih menarik dan mudah dimengerti.

1.4 Tujuan Penelitian

CD interaktif yang dibuat bertujuan agar user yaitu siswa lebih mudah dalam belajar

1.5 Manfaat Penelitian

Mengurangi angka ketidaktulusan siswa SMP menghadapi unas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

CD interaktif ini memberikan data dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi dan bisa dipahami oleh siswa, maka penyusunannya menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

2. Observasi

metode penelitian data atau bahan sebagai penyusunan materi

3. Survei

Metode dengan secara langsung aspek – aspek yang akan diambil sebagai data untuk penyusunan materi.

4. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada sumber informasi sebagai data.

5. Eksperimen

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan percobaan pada objek tertentu

6. Pustaka

Metode pengumpulan dengan cara membaca buku atau dokumen informasi lainnya sebagai data.

7. Quesioner

Metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada sumber informasi dengan pertanyaan berupa angket.

1.7 Metode Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi hardware yang digunakan langkah langkah pengembangan sistem multimedia.

3. Bab III Gambaran Umum

Menjelaskan secara detil tentang sejarah unas dan standar kelulusan unas untuk SMP

4. Bab IV Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran

