

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berimplikasi terhadap pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana teknologi, contohnya adalah komputer. Beberapa tahun yang lalu, komputer dianggap sebagai sesuatu yang mewah dan hanya digunakan oleh kalangan tertentu saja. Namun, seiring dengan perubahan waktu dan tuntutan pekerjaan yang semakin tinggi, maka komputer telah menjadi suatu hal yang biasa dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan tenaga yang terdidik dan terlatih di berbagai bidang. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah ilmu yang digunakan untuk mengajarkan tentang dasar-dasar ketrampilan komputer. Ilmu itu salah satunya adalah ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang didalamnya mengajarkan berbagai Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi mulai dari dasar.

Agar generasi depan dapat mengikuti derap perkembangan global, harus mengupayakan agar setiap insan anak bangsa melihat informasi. Oleh karena itu mereka perlu dibekali dengan kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk mengelola informasi. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada insan Indonesia agar mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi. Salah satu ketrampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mengetik dengan 10 jari. Teknologi Informasi dan

Komunikasi adalah paradigma masa depan, bukan paradigma sekarang atau masa lalu.

SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara adalah sebuah sekolah dasar yang sudah memiliki kurikulum yang memacu kepada standart nasional. Kurikulum pembelajaran yang diajarkan salah satunya adalah Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang didalamnya mempelajari tentang ilmu Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang diajarkan mulai dari kelas empat sampai kelas enam. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran yang berguna untuk siswa yang dapat menopang kurikulum tersebut.

Dari uraian diatas, maka penulis berkesimpulan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara dengan mengangkat judul "Perancangan Media Pembelajaran Mengetik 10 Jari Studi Kasus SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diangkat suatu rumusan permasalahan yang akan dianalisis. Untuk itu dalam hal ini akan dibahas "Bagaimana menganalisis serta merancang aplikasi berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk mendukung ilmu keterampilan komputer dan pengelolaan informasi dalam pelajaran TIK yaitu tentang belajar mengetik 10 jari untuk siswa SD?".

1.3 Batasan Masalah

Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang. Agar penyusunan skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan dan topik yang ada, maka dalam hak ini penyusun membatasi ruang lingkupnya menjadi lebih sempit yaitu sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi berbasis multimedia yang dibuat secara interaktif pada sistem pembelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi untuk siswa sekolah dasar.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa yang ingin belajar cara mengetik 10 jari dengan baik dan benar tetapi melalui media yang menarik dan menyenangkan untuk siswa.

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan software Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan hal tersebut, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Membangun aplikasi multimedia interaktif untuk mendukung dan melengkapi sistem pembelajaran yang ada di SD Negeri 1 Kradegan.

3. Memperkenalkan alternatif proses belajar mengajar berbasis multimedia bagi siswa dalam mempelajari dan mendapatkan informasi secara mudah dan menarik.
4. Mengetahui seberapa besar peran multimedia untuk menyajikan media pembelajaran yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan hal tersebut, maka manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan gelar sarjana bagi jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta
2. Mengenalkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia pada siswa SD
3. Membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam belajar mengajar

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi. Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi / Observation

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembuatan aplikasi khususnya pada bagian memperkenalkan aplikasi "Mengetik 10

Jari” guna mendapatkan gambaran yang jelas dan terkait terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara / Interview

Penulis melakukan proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data.

3. Metode Kepustakaan / Library

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mengacu dari informasi yang didapat dari membaca literature buku baik dari perpustakaan atau buku-buku yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang bersangkutan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi beberapa bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Dasar teori yang akan dibahas dalam bab II adalah konsep dasar multimedia, teori media pembelajaran, teori analisis sistem, perangkat lunak atau software yang digunakan, tinjauan materi.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem multimedia, merancang konsep sistem yang akan dibangun, gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV Pembahasan dan Implementasi Sistem

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem yaitu memproduksi sistem serta pengetesan sistem.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi serta kritik dan saran terhadap peneliti berkaitan dengan materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku atau situs yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.