

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, turut membantu manusia dalam memasuki era baru "era informasi" yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu *teknologi informasi*.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah *multimedia*. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection*

(AVC) dan *video adapter* bagi PS/2.<sup>1</sup> Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.<sup>2</sup>

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.<sup>3</sup> Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing.

---

<sup>1</sup> M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005, hal 19

<sup>2</sup> Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

<sup>3</sup> Op.cit. hal 23

SLB Negeri 1 Yogyakarta sebagai salah satu institusi pemberi layanan anak berkebutuhan khusus berupaya secara maksimal untuk memberikan layanan pendidikan khusus untuk anak tunagrahita. Namun sejak adanya keputusan Gubernur DIY Nomor : 126 Tahun 2003, SLB Negeri 1 Yogyakarta harus melayani pendidikan untuk semua anak berkebutuhan khusus. Sampai saat ini anak berkebutuhan khusus yang telah terlayani yaitu anak tunagrahita, anak tunarungu, anak tunadaksa dan anak autis. Program layanan pendidikan meliputi Taman Kanak-kanan Luar Biasa ( TKLB ) Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Sekolah menengah pertama Luar Biasa ( SLTPLB ) dan Sekolah Menengah Atas luar biasa ( SMALB ). Dan untuk metode pembelajaran di dalam kelasnya masih banyak yang menggunakan buku cetak pembelajaran tematik sebagai panduan dalam belajar mengajar khususnya untuk anak tuna grahita (bagian C) setingkat Sekolah menengah pertama Luar Biasa (SLTPLB).

Media tersebut tidak detail, kurang menarik dan cenderung membosankan dalam penyampaian informasi yang diberikan oleh pengajar kepada para siswanya, lain halnya jika suatu informasi itu dikemas dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Seorang pemakai (*user*) tidak hanya mendapatkan informasi yang disajikan, tetapi dapat berinteraksi dengan aplikasi tersebut sesuai informasi yang dibutuhkan melalui *link-link navigasi* yang tersedia. Masih kurangnya penyajian informasi dari dalam buku yang disampaikan hanya sebatas gambar dan teks, maka pada sekolah SLB akan diterapkan aplikasi multimedia yang berupa CD dan Kios informasi bersifat Interaktif yang nantinya dapat memberikan informasi secara detail,

membantu proses belajar mengajar khususnya untuk pelajaran tematik.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat yang mengajar maupun yang diajar, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Aplikasi multimedia untuk pembelajaran memerlukan perencanaan yang tepat, artinya jangan sampai hasil yang didapatkan dari penerapan aplikasi multimedia tersebut ternyata tidak membawakan hasil yang baik, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing dan membangun aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang mudah digunakan (user friendly) tidak tercapai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat di tarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **"PERANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SLB/C (Sekolah Luar Biasa Bagian C) NEGRI 1 YOGYAKARTA BERBASIS INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING "**

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran ilmu tematik untuk sekolah luar biasa bagian C?
2. Bagaimana memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada sekolah luar biasa?

## 1.3. Batasan Masalah

Sistem ( aplikasi ) multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk pembelajaran interaktif berisi pelajaran tematik yang akan dikemas dalam CD, dimana aplikasi tersebut dapat di up-date pada teks dan gambar, materi pembelajarannya nya dan juga pada back sound.
2. Sistem ( aplikasi ) multimedia ini bersifat interaktif sebagai media pembelajaran tematik yang meliputi beberapa materi berstandar KTSP ( Kurikulum Tingkat

Satuan Pendidikan) 2006 yang diperuntukan untuk sekolah luar biasa bagian C setara dengan SMPLB

3. Dalam pembuatan pembelajaran interaktif ini menggunakan software (perangkat lunak) yaitu: Adobe Photoshop CS2, Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX, adobe premiere pro dan Cool Edit Pro

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang *STRATA-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA*.
2. Merancang model pembelajaran tematik untuk sekolah luar biasa bagian C berbasis Interactive Multimedia Learning.
3. Membangun media pembelajaran berbasis Interactive Multimedia Learning yang mudah digunakan (user friendly)
4. Membantu individu, organisasi, untuk mempermudah dan menciptakan sebuah inovasi baru dalam proses belajar mengajar
5. Penerapan teknologi Multimedia di dunia pendidikan khususnya pada sekolah luar biasa dengan memanfaatkan fasilitas Interactive Multimedia Learning .

## 1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Menentukan obyek penelitian

1.5.2 Menentukan judul penelitian.

1.5.3 Menentukan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian

1.5.4 Pengumpulan Data.

1.5.4.1 Sumber Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

1.5.4.1.1 Primer

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah wawancara dengan guru dan orang-orang yang berkepentingan dalam pembuatan sistem ini. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

1.5.4.1.2 Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data-data *browsing* melalui internet.

1.5.4.2 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

#### 1.5.4.2.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati langsung ke tempat objek penelitian.

#### 1.5.4.2.2. Metode Wawancara

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

#### 1.5.4.2.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

#### 1.5.4.2.4 Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini.

#### 1.5.5 Menganalisis sistem

Analisa yang dilakukan untuk menentukan *input* dan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang diperoleh adalah analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional

#### 1.5.6. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan formulir-formulir sehingga relevan antara teori dan kenyataan selanjutnya digunakan untuk pembuatan model dan program komputer yang menyangkut hal-hal penetapan *input* dan *output*.

#### 1.5.7. Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan sistem maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan ke dalam program (Macromedia director MX 2004 dalam bentuk .exe).

### 1.5.8. Mengevaluasi Sistem

Evaluasi merupakan langkah setelah sistem ini diimplementasikan untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang mungkin terjadi, sampai dipastikan sistem berjalan dengan sempurna. Sistem di evaluasi dengan beberapa platform sistem operasi, seperti: Windows XP, Windows Vista, Linux, Mac-OS

## 1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II Landasan Teori**

Landasan Teori berisi beberapa teori yang mendasari penyusunan skripsi ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan multimedia dan elemen-elemen multimedia

### **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

### **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat :

1. Didasarkan pada analisis yang obyektif
2. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

### 1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Rencana Kerja	Oktober 2009	November 2009	Desember 2009
1.	Pemilihan judul	■		
2.	Pengumpulan Data		■	
3.	Desain Sistem		■	
4.	Uji Coba Sistem		■	■
5.	Penyempurnaan			■
6.	Penyusunan Laporan			■