

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang sangat pesat di jaman era digital sekarang ini semakin memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia untuk memperoleh informasi dari berbagai media yang tentunya sangat berguna dan bermanfaat bagi semua orang. Terutama yang paling terlihat pada dunia pendidikan di Indonesia mulai saat ini perlahan-lahan telah beralih menerapkan cara belajar dengan lebih modern, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran tentunya akan menarik perhatian para peserta didik agar mereka bisa lebih berkonsentrasi, karena didalam media pembelajaran selain teks juga terdapat banyak gambar dan suara yang dibuat secara interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektifitas proses belajar para peserta didik. [1]

Dari berbagai macam kemudahan dan tuntutan kebutuhan yang terjadi pada saat ini untuk mendapatkan informasi membuat teknologi semakin banyak di kenal semua kalangan luas, bukan hanya dari medianya melainkan juga dari segi produksi dan pemanfaatannya. Di era digital ini banyak produsen lokal yang berlomba-lomba membuat berbagai aplikasi multimedia untuk memberikan informasi agar memudahkan bagi para pengguna, media tersebut di buat ke berbagai macam platform PC atau mobile. Salah satu teknologi informasi yang banyak di buat untuk pendidikan yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif sendiri merupakan integrasi teks digital , grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan user (secara individu) sebuah tingkat control (user control) yang tinggi dan interaktif. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, dan audio.[2]

Dalam penelitian ini telah diamati proses belajar di SMK Negeri 1 Pracimantoro, ditemukan fakta bahwa masih banyak guru yang belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses

kegiatan belajar mengajar. Para guru kebanyakan hanya menggunakan cara konvensional dalam proses pembelajarannya. Proses penyampaian materi pelajaran hanya berupa text dan penjelasan secara langsung didepan kelas, sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda-beda dalam pemahaman materi yang diajarkan. Akibatnya jika siswa melakukan praktek menginstal sistem operasi pada suatu komputer secara langsung tingkat kesalahannya akan sangat besar. Dampak lainnya adalah waktu KBM akan habis terpakai untuk praktek.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan maka sangat perlu dibuat media pembelajaran yang menarik, efisien waktu, mudah, dan aman dalam penggunaannya yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif tentang software dan hardware komputer berbasis multimedia. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti KBM, karena materi yang ada di dalam media pembelajaran dibuat semenarik mungkin dengan disisipi soal latihan untuk menguji kemampuan siswa. Selain itu media pembelajaran ini menyajikan simulasi tahap-tahap instalasi sistem operasi *Ubuntu 10* dan *Windows 11* dengan tampilan dibuat semirip mungkin seperti menginstal sistem operasi pada komputer sesungguhnya dengan waktu yang lebih singkat sehingga waktu kegiatan belajar mengajar tidak akan habis untuk kegiatan praktek saja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam perumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif pada siswa Teknik Komputer dan Jaringan tentang Software dan Hardware sehingga dapat digunakan pada SMK Negeri 1 Pracimantoro?
2. Seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi bagi pembelajaran siswa SMK Negeri 1 Pracimantoro?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat yaitu berupa Multimedia Interaktif untuk pembelajaran.
2. Didalam aplikasi ini berisi materi dan soal latihan tentang Software dan Hardware yang di ambil dari buku materi dan internet.
3. Terdapat simulasi instalasi windows dan linux.
4. Media pembelajaran direkomendasikan untuk siswa Teknik Komputer dan Jaringan kelas 10.
5. Hasil akhir file aplikasi berekstensi .exe.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari pembuatan aplikasi ini sebagai alternatif baru untuk alat bantu siswa dalam proses pembelajaran Software dan Hardware berbentuk multimedia interaktif.
2. Untuk meningkatkan minat, motivasi serta mempermudah siswa dalam mempelajari materi Software dan Hardware.
3. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman melalui perancangan dan pembuatan suatu objek media interaktif berbasis multimedia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah :

1. Sebagai sarana siswa dalam mempelajari materi Software dan Hardware, agar siswa dapat menerima materi dan dapat latihan soal dengan mudah untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat serta menambah

wawasan bagi penulis dan segenap aktifitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berhubungan dengan multimedia interaktif.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar sistematika penyusunan tugas akhir mudah untuk dimengerti dan tersruktur, maka didalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Didalam bab ini memuat tentang ketentuan pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi. Adapun yang dibahas dalam bab ini yaitu berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, definisi-definisi yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti yang digunakan untuk mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis yang membahas mengenai objek penelitian, alur penelitian, perencanaan dan penyusunan konsep aplikasi dan isi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi multimedia interaktif, dan mengimplementasikan sistem yang akan dibangun lalu pembahasan tentang hasil dari pengujian.

## **BAB V      PENUTUP**

Pada bab ini ber isikan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan, agar dapat menjadi pacuan untuk penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi.

