

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dan menjadi salah satu indikator strata negara di dunia, hingga negara tersebut dikatakan maju atau belum. Demikian halnya Indonesia yang merupakan bagian dari salah satu warga dunia sekarang berada pada strata negara berkembang, sehingga kasta pendidikannyapun berada pada posisi menengah. Banyak hal yang harus dilakukan agar kemajuan pendidikan di Indonesia dapat sebanding dengan negara-negara maju.

Berdasarkan survei National Labour¹, prosentase informasi yang di diterima dan diserap anak lebih banyak berasal dari menonton tv, atau media elektronik lainnya di dibandingkan membaca buku-buku pelajaran. Hal ini barangkali di dasari asumsi bahwa media tersebut lebih mudah di terima dibandingkan buku yang belum tentu menarik minat anak untuk membacanya. Demikian juga dalam memahami isi bacaan, masih sangat rendah.

Banyak usaha yang di lakukan agar dapat menumbuhkan minat belajar bagi siswa dan membuat inisiatif belajar muncul dari diri mereka sendiri. Bagi siswa, belajar merupakan kegiatan yang sudah menjadi keharusan dan kewajiban, tapi umumnya hal ini terasa sedikit berat bagi

¹ <http://www.kaltimpost.co.id/?mib=berita.detail&id=33795>

sebagian siswa. Oleh karenanya dengan metode pembelajaran yang biasa/sering dijumpai (membaca, memperhatikan guru, menjawab soal di papan tulis) terkadang membuat sebagian siswa menjadi jenuh dan bosan. Sehingga dengan analogi penyerapan informasi anak atas hasil survei di atas, metode pembelajaran berbasis multimedia, memberikan banyak kelebihan. Salah satu metode pembelajaran berbasis multimedia adalah menggunakan multimedia interaktif yang merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang akan membantu siswa belajar lebih baik, sehingga siswa dapat mempermudah cara belajar dan dapat meningkatkan motivasi serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan. Dengan multimedia interaktif siswa dapat belajar dimana saja, dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan.

Aplikasi multimedia menghasilkan informasi lebih menarik dan hidup, hal ini dikarenakan data yang di susun dapat berupa text, gambar, animasi ataupun video. Sehingga dengan multimedia diharapkan materi yang disajikan akan lebih menarik, intraktif, dan juga lebih praktis.

TIK (Teknologi Komunikasi dan Informasi) merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup tren saat ini, hal ini dapat dilihat pada kurikulum SD sampai dengan SLTA. Demikian halnya SMA N 1 SAMBIT juga telah menerapkan mata pelajaran Teknologi Komunikasi dan Informasi. Berdasarkan survei penulis di sekolah tersebut, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mata pelajaran Teknologi Komunikasi dan Informasi di SMA 1 SAMBIT PONOROGO

sangat diperlukan untuk membuat aplikasi multimedia pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahami materi. Selain hal tersebut juga diharapkan meningkatkan citra SMA 1 SAMBIT PONOROGO. Dari uraian di atas penulis mencoba merangkum dalam sebuah judul skripsi sebagai berikut :

“ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA BELAJAR TIK PADA SMA 1 SAMBIT PONOROGO”

1.2 Perumusan Masalah

Dalam pembuatan sebuah multimedia pembelajaran yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi kepada user.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1.2.1.1 Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif yang dapat di jadikan sebagai media pendukung pembelajaran tehnik informasi dan komunikasi pada SMAN 1 Sambit Ponorogo ?

1.2.1.2 Bagaimana memanfaatkan kemajuan tehknologi multimedia ineraktif sebagai media pembelajaran pada sekolah SMA N 1 Sambit Ponorogo ?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk pembelajaran interaktif berisi pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang akan di kemas dalam DVD.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran ini konsepnya adalah *one to one* (satu ke satu), aplikasi ini di gunakan untuk memandu belajar siswa di luar kelas.
3. Dalam pembuatan pembelajaran interaktif ini menggunakan software (Perangkat Lunak) yaitu: Adobe Photosop CS3, Macromedia Director MX 2004, Adobe Flash CS3, Adobe Audition 2.0, Camtasia Studio v7.0.0.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat membuat penelitian ini adalah sebagai berikut : Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

- a. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membangun media pembelajaran berbasis intective multimedia learning yang mudah di gunakan *user (user friendly)*
- c. Meningkatkan kualitas belajar Teknologi Komunikasi dan Informasi di SMA 1 SAMBIT PONOROGO.

1.5 Metodologi Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakurat informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1.5.1 Menentukan Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah SMAN 1 SAMBIT PONOROGO

1.5.2 Menentukan Judul Penelitian

Judul skripsi ini adalah : “ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA BELAJAR TIK PADA SMA 1 SAMBIT PONOROGO

1.5.3 Menentukan Rumusan Masalah, Batasan Masalah dan tujuan penelitian

1.5.4 Pegumpulan data

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

1.5.4.1.1 Primer

Yaitu sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang di peroleh wawancara dengan guru dan orang-orang yang berkepentingan dengan system ini.

1.5.4.1.2 Sekunder

Yaitu data yang di peroleh secara tidak langsung, melalui media pelantara. Data sekunder umumnya berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data-data *browsing* melalui internet.

1.5.4.2 Metode pengumpulan data

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

1.5.4.2.1 Metode Observasi

Metode ini di lakukan untuk mendapatkan data mengenai obyek yang akan di teliti dengan cara mengamati langsung ke tempat obyek penelitian.

1.5.4.2.2 Metode Wawancara

Cara mendapat data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait dengan obyek penelitian.

1.5.4.2.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini pustaka dengan pokok masalah yang di ambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang di perlukan 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 di jadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini.

1.5.5 Menganalisis sistem

Analisis yang di lakukan untuk menentukan *input* dan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang di peroleh adalah analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

1.5.6 Perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah perancangan program berdasarkan input dan output yang di inginkan. 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 kedalam program (Macromedia director MX dalam bentuk.exe).

1.5.8 Mengevaluasi sistem

Evaluasi merupakan langkah setelah system ini diimplementasikan untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang mungkin terjadi, sampai di pastikan sistem sempurna. Sistem di evaluasi dengan berbagai platform sistem operasi, seperti Windows Xp, Windows Vista, Windows 7.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing – masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan teori yang mendasari penyusunan skripsi ini. Adapun yang dibahas dalam dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan multimedia dan elemen-elemen multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

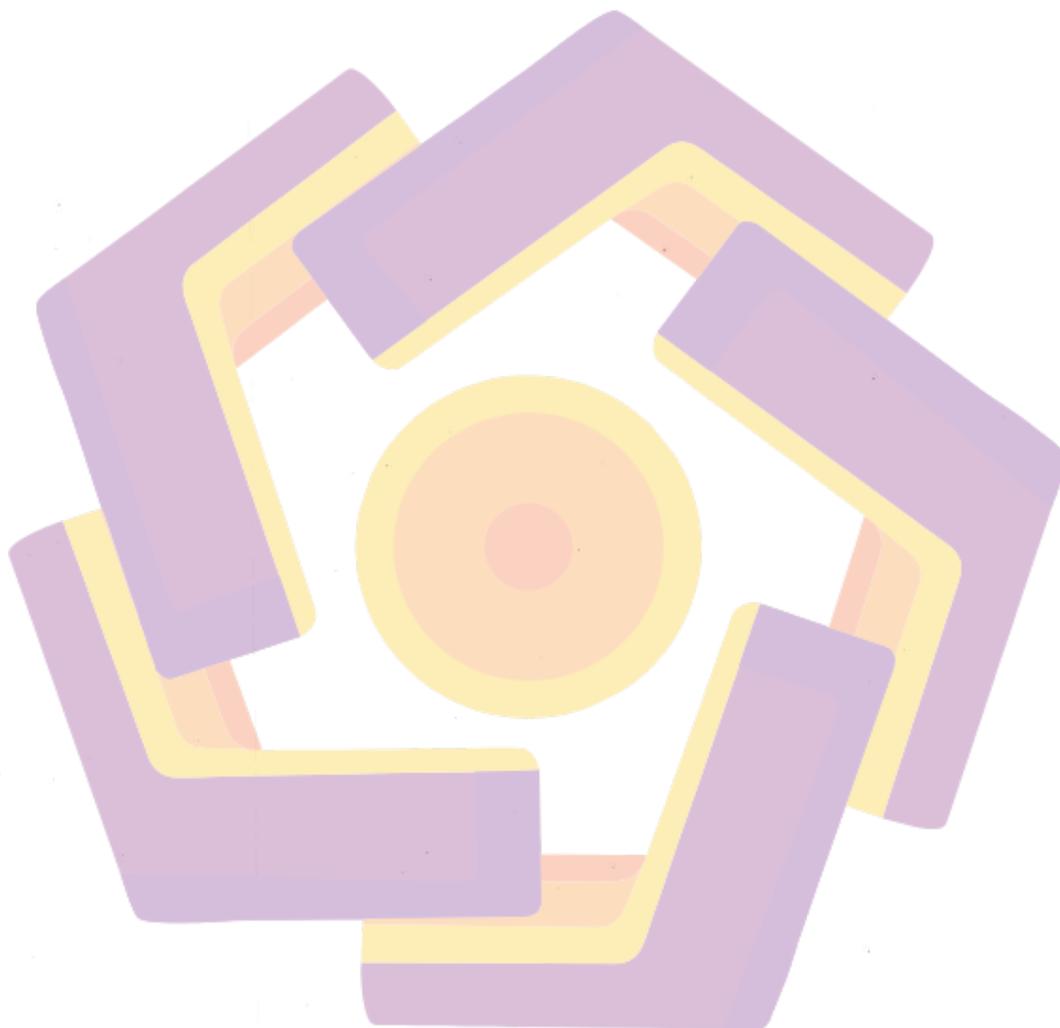
Bab ini menguraikan tentang gambaran penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga di laporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang di bangun maupun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

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini, di paparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implelentasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistic.sebaiknya hasil penelitian juga di bandingkan dengan hasil penelitian ter dahulu atau keadaan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini. Tidak di perkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.



Tabel 1.1 Rencana Kerja

No		Nama Kegiatan	JANUARI 2011																																		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
		Pelaksanaan																																			
1		Pencari bahan materi																																			
		-Dari buku lembar kerja siswa																																			
		-Dari buku lain																																			
		-Dari guru																																			
		-Dari internet																																			
		Membuat materi																																			
		-kelas satu																																			
		-kelas dua																																			
		-kelas tiga																																			
		Membuat soal																																			
		-Soal kelas satu																																			
		- Soal kelas dua																																			
		-Soal kelas tiga																																			
2		Membuat animasi																																			
		-animasi opening																																			
		-animasi closeing																																			
		-animasi berner																																			
		-animasi footer																																			
		-animasi materi																																			

