

BAB I

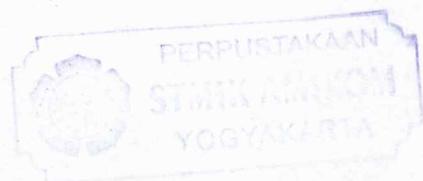
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar bagi sebagian orang merupakan suatu kegiatan yang dianggap tidak menyenangkan, karena cara penyampaian materi yang terkesan monoton. Siswa hanya melihat, mendengarkan dan mencatat apa yang diterangkan oleh pengajar. Sosok pengajar juga merupakan salah satu faktor penyebab mengapa pelajaran tersebut tidak disukai. Hal ini akan menyebabkan suasana belajar menjadi tidak terkondisi dengan baik sehingga minat siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi menurun dan motivasi belajar sangat kecil.

Geografi sebagai mata pelajaran tertua yang pertama kali memperkenalkan siswa pada realitas kehidupan dan alam sekitarnya menuntut siswa untuk mengenal lingkungan sekitar dan mengembangkan kemampuan keruangan (letak, arah, jarak, dsb). Disamping itu kompetensi dasar geografi sebagian menuntut siswa untuk menemukan atau mendapatkan sendiri informasi melalui pengamatan atau dengan cara lain dari berbagai sumber yang tersedia.

Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah diatas yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis multimedia sebagai media interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media aplikasi pembelajaran untuk pendidikan yang berbasis komputer dengan mengelola unsur-unsur dinamis dalam belajar baik motivasi, bahan, alat bantu, suasana belajar, maupun kondisi siswa secara optimal sehingga dapat membina



dan membuahakan ide-ide baru yang akan menghasilkan bahan pembelajaran yang membuat para siswa termotivasi untuk menjelajah isi pembelajaran dan seterusnya memperkaya proses belajar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan tentang permasalahan yang terjadi yaitu “Bagaimana menciptakan multimedia interaktif yang bermanfaat dalam pembelajaran Geografi khususnya tentang Daratan Muka Bumi yang menjelaskan pembagian muka bumi atas beberapa benua dan samudera”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah lebih tertuju pada proses media pembelajaran ini dibangun. Materi dibatasi hanya pada pembelajaran daratan muka bumi yang menjelaskan pembagian muka bumi atas beberapa benua dan samudera yang mengacu pada kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang pada dasarnya adalah kurikulum berbasis kompetensi dengan mengambil referensi dari buku, guru, dan dari internet. Sasaran pengguna program aplikasi ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan materi berupa Tutorial, Test dan Permainan Pendidikan juga disediakan fasilitas untuk menyimpan data yang berupa informasi aktifitas yang dilakukan siswa yang dapat ditampilkan sehingga berguna untuk menjadi barometer penilai tingkat kemajuan belajar siswa. Data-data multimedia baik teks, image, graphic, animasi, maupun audio yang diolah dengan menggunakan

software Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX, dan CoolEdit 2.0 diintegrasikan menjadi satu kesatuan CD multimedia interaktif pembelajaran Daratan Muka Bumi dalam pelajaran Geografi dengan menggunakan software Macromedia Authorware 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan disusunnya skripsi ini adalah untuk menghasilkan salah satu model dan paket media pembelajaran yang menunjang sistem pendidikan, sebagai berikut :

1.4.1. Bagi Siswa

1. Membantu siswa dalam mempelajari pelajaran Geografi khususnya Daratan Muka Bumi yang menjelaskan pembagian muka bumi atas beberapa benua dan samudera.
2. Membantu siswa dalam mengevaluasi dan mengukur sendiri seberapa tingkat pemahamannya pada materi yang dipelajari.
3. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

1.4.2. Bagi Pihak Sekolah

1. Sebagai alternatif metode sistem mengajar dalam rangka meningkatkan kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran yang dituntut senantiasa memutakhirkan pengetahuannya sehingga memiliki wawasan yang luas.
2. Tersedia aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran Geografi dengan sajian materi dan evaluasi yang berbeda.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. **Observasi dan studi kasus di lapangan**

Mengamati secara langsung pemanfaatan teknologi multimedia dalam pengembangan program aplikasi pendidikan dengan maksud untuk dijadikan bahan referensi dan untuk mengetahui keadaan sebenarnya di lapangan.

2. **Wawancara atau Interview**

Wawancara dilakukan kepada semua pihak yang terlibat guna mengumpulkan data yang dibutuhkan.

3. **Studi Literatur**

Studi literature dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku atau literature dan referensi yang menguraikan teori-teori maupun studi kasus yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi multimedia khususnya dalam pengembangan program aplikasi pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Memuat gambaran secara menyeluruh dari materi yang akan dibahas dan diurai dalam laporan skripsi ini. Berikut sistematika penulisan laporan skripsi yang dibagi dalam beberapa bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas mengenai teori multimedia, *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif serta membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan paparan materi pembelajaran daratan muka bumi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang Sejarah Singkat, Visi dan Misi, Sistem Organisasi, Struktur Organisasi, Kurikulum Sekolah, Sarana Prasarana

BAB IV ANALISIS SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis PIECES, analisis biaya dan manfaat, serta analisis kebutuhan sistem.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai pendefinisian masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, rancangan struktur aplikasi, desain tampilan, dan memproduksi sistem.

BAB VI PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran.