

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dikembangkan teknologi di bidang informasi yaitu multimedia. Ada berbagai cara untuk menyampaikan informasi diantaranya dengan menggunakan multimedia. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media antara lain teks, gambar, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan menggunakan multimedia menjadi lebih menarik.

Multimedia tidak hanya digunakan di dunia hiburan maupun bisnis, tetapi telah merambah di dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk aplikasi penggunaan multimedia. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Ujian nasional tahun 2008 memiliki standar nilai kelulusan 4,25 dengan nilai rata-rata 5,25 sedangkan standar kelulusan untuk tahun berikutnya diperkirakan akan ditingkatkan. Untuk dapat lulus dengan nilai yang memuaskan diperlukan belajar keras. Namun banyaknya materi yang harus dipelajari tak jarang membuat siswa merasa jenuh dan malas dalam mengikuti pelajaran mengingat metode pembelajaran selama ini adalah pemberian materi pelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan spidol dan papan tulis. Untuk

itu diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengambil judul “MEDIA PEMBELAJARAN UJIAN NASIONAL SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MENGGUNAKAN FLASH DAN XML” yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu memahami materi ujian nasional sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi ujian nasional untuk Sekolah Menengah Kejuruan dengan menarik dan interaktif sehingga membantu siswa dalam belajar dan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas meliputi Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika.
2. Latihan soal untuk mata pelajaran Bahasa Inggris bersifat reading.
3. Latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa.
4. Penggunaan XML sebagai media penyimpanan data.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam sebuah aplikasi nyata yang dapat bermanfaat.

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa dalam belajar.
2. Menerapkan media pembelajaran guna mendukung sistem pembelajaran yang sudah ada agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan :

1. Wawancara

Mengajukan pertanyaan secara langsung kepada guru yang mengampu setiap mata pelajaran ujian nasional dengan berlandaskan pada tujuan penelitian.

2. Kearsipan

Mengumpulkan dokumen-dokuman yang diperlukan dalam penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menganalisa data pada literatur dan media lain sehingga membantu dalam memecahkan masalah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, analisa media pembelajaran yang dibuat meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, analisis biaya dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi media pembelajaran yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur-literatur lain yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Memuat keterangan atau informasi tambahan yang diperlukan.

