

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas- fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya, salah satunya adalah teknologi komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi. Teknologi software multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informatif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, dan audio.

Proses belajar mengajar yang masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai sarannya membuat sebagian siswa merasa bosan dan malas untuk belajar. Juga terbatasnya sarana dan prasarana alat penunjang praktek KKPI di sekolah sehingga memungkinkan siswa untuk membolos, tidak mendengarkan atau tidak memperhatikan, membuat gaduh atau bahkan malah mengantuk dan tertidur di kelas.

Untuk itulah dibutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik, yang mudah dipelajari oleh anak-anak maupun orang dewasa, yang mana isi dari media pembelajaran adalah materi yang akan disampaikan oleh guru, sehingga proses Kegiatan Belajar Mengajar dapat berjalan dengan baik, menyenangkan dan materi yang diajarkan mudah diserap oleh siswa..

Software utama yang penulis gunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Macromedia Flash 8. Media pembelajaran merupakan media yang paling jitu untuk membuat peserta didik mudah belajar dan menyerap pelajaran, oleh karena itu, penulis mencoba membuat media pembelajaran yang berjudul : ***” Perancangan CD Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK N 1 Pleret. ”***

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, diambil rumusan masalah bagaimana membuat media pembelajaran multimedia yang bersifat informatif dan edukatif. Sehingga penyampaian pendidikan melalui media ini dapat lebih mudah di mengerti atau dipahami dibandingkan secara lisan. Khususnya untuk siswa – siswi SMK N 1 Pleret.

Dan juga bagaimana membuat guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran, khususnya materi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing - masing di bidang yang berbeda- beda, Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan TA ini, penulis membatasi media ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu dari materi materi Keterampilan Komputer dan

Pengelolaan Informasi (KKPI) penulis memilih: Pemberian materi mengenai ***"Mengoperasikan sistem operasi basis GUI (Graphical User Interface)"***

#### **1.4 Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai yaitu:

##### **1.4.1 Tujuan Internal**

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang **Ahli Madya** STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

##### **1.4.2 Tujuan Eksternal**

Bagi dunia pendidikan, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Mempermudah siswa- siswi agar tertarik untuk belajar, selain itu materi pelajaran dapat lebih untuk dipahami karena siswa melihat dan mendengarkan pelajaran yang kami buat dalam CD pembelajaran
- b. Dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi KKPI.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap, dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis, guru KKPI dan para pelajar mendapat manfaat yang berguna, seperti yang dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat bagi penulis.

Penulis jadi lebih tahu dan lebih memiliki pengalaman dalam membuat sebuah aplikasi multimedia yang sesuai untuk masyarakat Indonesia saat ini. Dan mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari pelajaran KKPI.

#### 2. Manfaat bagi pelajar atau siswa

Dapat menyerap dan memahami materi pelajaran KKPI yang disampaikan dengan mudah, cepat dan menyenangkan.

#### 3. Manfaat bagi Guru Mata Pelajaran

Dapat mengajar dengan lebih cepat dan lebih mudah, serta dapat membuat suasana dalam mengajar lebih menyenangkan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembuatan media pembelajaran guna penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

#### 1. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan mempelajari mata pelajaran KKPI dari buku- buku yang ada.

## 2. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data yang didapat dari pengamatan langsung di SMK Negeri 1 Pleret, agar mendapat gambaran yang jelas mengenai mata pelajaran KKPI dan tentang proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## 3. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan cara berdialog secara lisan maupun tulisan dengan narasumber. Narasumber tersebut adalah guru mata pelajaran KKPI.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini secara garis besar, sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dan mendukung pembuatan media pembelajaran yang dibuat mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian pengembangan multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas mengenai seluk beluk atau profil SMK N 1 Pleret.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Mendefinisikan masalah, hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan Tugas Akhir ini.

