

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media informasi berbasis teknologi informasi semakin berkembang saat ini, penerapan bidang teknologi informasi hampir merambah berbagai bidang dalam menunjang kebutuhan masyarakat. Keterbukaan informasi memudahkan kita untuk belajar dan mempelajari bidang dan ilmu pengetahuan yang sedang berkembang. Termasuk dalam dunia pendidikan, penyampaian materi atau bahan materi untuk mengajar kepada para siswa-siswa sudah semakin bervariasi.

Pada era teknologi informasi kita sering mendengar tentang *e-Learning* atau sederhananya adalah pembelajaran elektronik. Banyak produk-produk dari teknologi yang menunjang bidang pendidikan seperti *e-Learning e-Library, e-Journal* dan berbagai situs yang memuat artikel dan karya ilmiah dari berbagai bidang ilmu pendidikan.

Dalam menunjang pembelajaran untuk memberikan sebuah materi dengan pemahaman yang mudah dimengerti dan di pahami oleh para siswa, para guru berinovasi dengan menyajikan bahan pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi yang salah satunya adalah pemanfaatan multimedia interaktif yang dikemas menjadi sebuah media pembelajaran interaktif

Salah satu keunggulan multimedia interaktif ini, di dalam materi pembelajaran dapat disisipkan ilustrasi atau sebuah animasi yang menggambarkan teori yang sedang dipelajari, sebagai contoh ketika seorang

guru sedang menjelaskan materi pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan, maka seorang guru dapat menyisipkan gambar gerak animasi mengenai proses proses instalasi komputer dan jaringan.

Sebagai salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memasukan materi Teknik Komputer dan Jaringan, selalu mengembangkan metode - metode pembelajaran yang mengikuti dengan kebutuhan arus teknologi informasi. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini nantinya akan digunakan sebagai salah satu media dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Kendala saat ini adalah ketika proses belajar mengajar di SMK Syubbanul Wathon adalah minimnya bahan atau materi untuk menunjang dalam proses belajar mengajar, referensi untuk menerapkan materi serta bahan ajar juga masih sedikit. Dengan permasalahan ini maka muncul gagasan untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Keunggulan multimedia adalah salah satunya menarik indra dan menarik minat. Tujuan perancangan media pembelajaran teknik computer dan jaringan berbasis multimedia ini adalah, agar para siswa mudah memahami dan mengetahui materi dan praktek yang di ilustrasikan melalui gambar gerak atau animasi. Dari latar belakang diatas maka dapat dijadikan judul dalam penyusunan skripsi ini dengan judul perancangan media pembelajaran teknik komputer dan jaringan untuk kelas X SMK Syubbanul Wathon berbasis multimedia interaktif.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran teknik komputer dan jaringan berbasis multimedia?.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup topik pembahasan, maka dibuat batasan-batasan masalah agar dalam penyusunan skripsi ini tidak melebar dari latar belakang masalah yang sudah di jelaskan sebelumnya. Batasan-batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Media pembelajaran berbasis multimedia ini merupakan media pembelajaran interaktif dengan soal-soal latihan.
2. Materi yang dibahas pada media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah mengenai Teknik Komputer dan Jaringan.
3. Media pembelajaran teknik computer dan jaringan ini sebagai bahan materi pembelajaran untuk siswa kelas X SMK Syubbanul Wathon.
4. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat menggunakan software Adobe Flash, serta software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah media informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi.
2. Merancang media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran .

1.4.2. Tujuan Penelitian

1.4.2.1. Bagi Penulis

Manfaat dari penyusunan skripsi ini bagi penulis adalah :

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari dalam bidang multimedia interaktif dengan merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
2. Memahami pemanfaatan teknologi informasi untuk media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

1.4.2.2. Bagi Siswa dan Guru

1. Membantu para guru dalam mendidik siswa-siswanya dengan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif.
2. Aplikasi yang berbasis multimedia memiliki daya tarik dan minat bagi siswa-siswa sehingga mudah dipahami.
3. Tampilan dari media pembelajaran ini disajikan dengan animasi gerak dan multimedia, memberikan ilustrasi yang lebih jelas dari pada hanya sekedar melihat gambar.
4. Bagi para guru dan pihak sekolah, dapat memanfaatkan media edukasi interaktif ini sebagai materi dalam mengajar.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Mengidentifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penyusunan skripsi ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu dengan mengurai permasalahan yang ada. Dari identifikasi masalah maka dapat diketahui solusi dan tahapan untuk penyusunan skripsi ini seperti menentukan judul, *output* yang akan dihasilkan, dan manfaat-manfaat dari aplikasi alat bantu ajar berbasis multimedia ini.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

1. Tanya Jawab

Metode pengumpulan data yang pertama adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penyusunan. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab dengan beberapa siswa dan guru.

2. Observasi

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan selain melakukan tanya jawab langsung, pengamatan atau observasi juga diperlukan. Pengamatan atau observasi ini dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

3. Studi Literasi

Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan melakukan studi literasi atau pustaka. Merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan

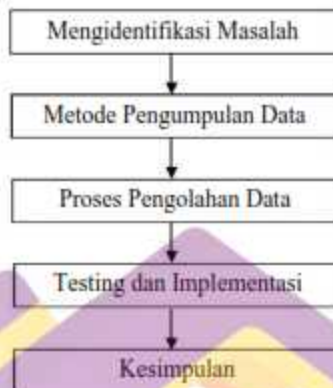
dengan mempelajari buku-buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Sumber-sumber yang didapat antara lain dari buku-buku di perpustakaan, internet, dan beberapa karya ilmiah.

1.5.3. Proses Pengolahan Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai dan semua data-data yang dibutuhkan sudah lengkap, selanjutnya adalah proses pengolahan data. Untuk proses pengolahan data menggunakan analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Proses pengolahan data untuk aplikasi alat bantu ajar berbasis multimedia meliputi penentuan ide, konsep, grafis, naskah, dan isi informasi yang akan disajikan merupakan bagian dari produksi atau pembuatan sebuah aplikasi multimedia.

1.5.4. Testing dan Implementasi

Tahap testing dibutuhkan untuk mengetahui atau mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul dari proses produksi yang sudah dilakukan, seperti apakah aplikasi multimedia dapat dijalankan dengan baik, atau isi dari informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap berikutnya setelah proses testing selesai dan tidak ada perubahan baik pengurangan atau penambahan adalah implementasi.



Gambar 1.1 Alur Metodologi Penelitian

1.6. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika. Secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang mendasari penyusunan laporan ini. Adapun yang di bahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan

dengan pengertian multimedia, perancangan sistem dan proses produksi.
Penjelasan gambaran umum multimedia interaktif.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Membahas proses perancangan ide, tema, konsep dan isi media pembelajaran berbasis multimedia ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi alat bantu ajar berbasis multimedia, mengolah data dan informasi yang sudah ada menjadi sebuah bentuk aplikasi multimedia yang utuh berdasarkan proses analisa dan perancangan sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN