

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kekompleksitasnya seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Pendidikan di era saat ini tidak pernah akan lepas dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu teknologi informasi yang dimanfaatkan adalah multimedia sebagai sarana pembelajaran.

Metode yang digunakan di Universitas PGRI Yogyakarta Fakultas Sejarah dalam mengajar mahasiswa di dominasi buku dan sedikit slide materi yang ada pada LCD proyektor yang menggunakan teks. Metode ini di rasa kurang dalam pembelajaran sejarah karena sejarah dibutuhkan gambar, teks, animasi, suara dan video. Kondisi tersebut menunjukkan multimedia sebagai alat bantu dalam pengajaran kurang maksimal dan cenderung berpusat pada dosen.

Metode pembelajaran dalam menggunakan media interaktif merupakan salah alternatif yang dapat digunakan oleh dosen di Universitas PGRI Yogyakarta Fakultas Sejarah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan jelas. Dalam aplikasi media

pembelajaran interaktif sejarah pangeran diponegoro menggunakan beberapa unsur gambar, teks dan video sehingga penyampaian informasi lebih banyak.

Dari permasalahan yang telah di uraikan penulis di atas maka skripsi ini mengambil judul “Media Pembelajaran Interaktif Materi Sejarah Pengeran Diponegoro Untuk Mahasiswa Semester 3 Fakultas Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat di ambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media belajar mengajar di Universitas PGRI Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tepat sasaran yang di tuju, maka diberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi, yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan di rancang oleh penulis untuk semester tiga (III) Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Aplikasi Media pembelajaran ini berisi materi sejarah perjuangan Pengeran Diponegoro.
3. Aplikasi media pembelajaran ini di rancang menggunakan software Adobe Flash CS6, Photoshop CS6 dan Illustrator CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran yang bisa dijadikan media dalam kegiatan belajar mengajar oleh dosen di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Menerapkan teori yang telah diperoleh pada saat kuliah, terutama dalam bidang multimedia.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan SI informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada pembuatan skripsi ini menggunakan metode :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Studi Literatur

Metode ini digunakan dalam pengambilan data dengan menggunakan literatur seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet untuk mencari informasi guna mengumpulkan data.

3. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan di teliti yang meliputi pengamatan terhadap masalah yang ada.

1.5.2 Analisis dan perancang Sistem

Pada tahap ini, melakukan analisi SWOT dan perancangan sistem multimedia untuk merancang media pembelajaran yang akan dibuat.

1.5.3 Implementasi Sistem

Membuat aplikasi dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6 sesuai dengan perancangan.

1.5.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja aplikasi, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

1.6 Sitematika Penulisan

Laporan ini di susun secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing bab akan di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di uraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak di gunakan.

BAB III ANALIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan di bahas identifikasi masalah, analis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini di uraikan hasil-hasil dari tahap analis, desain serta hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan di uraikan tentang kesimpulan dan saran.

