

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan ini akan diuraikan tentang latar belakang permasalahan merupakan penjelasan hal-hal yang diamati dan menarik perhatian peneliti, identifikasi masalah dalam suatu gagasan tentang topik penelitian yang akan dilakukan, batasan masalah untuk membatasi permasalahan topik penelitian, tujuan peneliti merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh peneliti sebelum melakukan penelitian dan mengacu pada permasalahan, dan sistematika penyajian pedoman penulisan buku skripsi.

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini di zaman yang semakin maju teknologi informasi dan ilmu pengetahuan sudah semakin berkembang untuk mendukung proses pembelajaran dalam bidang pendidikan. Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa-siswi dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen meliputi tujuan belajar, materi, guru, siswa dan media pembelajaran. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut (I Imamudin, 2010) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang

membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan yang dapat menyamakan pemahaman siswa.

Pada umumnya metode pembelajaran saat ini dilakukan secara langsung dengan cara menerangkan materi. Proses pembelajaran yang seperti ini menimbulkan kejenuhan para siswa-siswi, rendahnya memperhatikan guru saat menerangkan dan kegaduhan dalam kelas. Hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, serta rendahnya perhatian siswa dalam memperhatikan guru.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan sistem yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran agar masalah-masalah dalam proses belajar dengan penggunaan aplikasi pembelajaran multimedia, karena peran media multimedia sebagai alat bantu sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang dimaksud disini adalah aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio dalam suatu materi yang dibahas dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh dan menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian ini akan diterapkan pada studi kasus Sejarah Candi Borobudur maka diajukan judul **“PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN PELAJARAN SEJARAH CANDI BOROBUDUR BERBASIS MULTIMEDIA”** untuk memudahkan siswa-siswi dalam melakukan pembelajaran mengenai sejarah candi borobudur secara audio dan visual, serta siswa dapat dengan mudah mengulang pembelajaran.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana Karakteristik pembelajaran sejarah candi borobudur?
2. Bagaimana dapat mengetahui perkembangan belajar siswa?
3. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran sejarah candi borobudur berbasis multimedia?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui karakteristik sejarah candi Borobudur.
2. Dengan menyediakan kuis latihan sebagai evaluasi untuk mengukur perkembangan belajar siswa.
3. Membangun aplikasi pembelajaran sejarah candi Borobudur yang memanfaatkan multimedia sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membahas Karakteristik Candi Borobudur.
2. Membahas pembuatan aplikasi sejarah candi Borobudur termasuk bagian-bagian bangunan.
3. Aplikasi sejarah candi Borobudur didalamnya terdapat multimedia pembelajaran berupa teks, audio, visualisasi gambar serta game dan kuis.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di Universitas Esa Unggul fakultas komputer jurusan Sistem Informasi (SI).
2. Bagi guru, dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.
3. Bagi siswa, dapat membantu melakukan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia, meningkatkan motivasi dan minat dalam proses pembelajaran Sejarah di sekolah menengah pertama.

1.6. Metodologi Penelitian

Beberapa metodologi penelitian yang digunakan,yaitu :

1.6.1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan permasalahan apa yang akan diangkat dan diselesaikan dalam tugas akhir ini. Tugas akhir ini akan mencoba menawarkan solusi aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang berguna untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

1.6.2. Studi Kepustakaan

Pada tahapan ini dilakukan penggalian data dan pengumpulan informasi. Caranya adalah dengan mengumpulkan data yang diambil dari buku-buku refrensi, jurnal, artikel ataupun melalui bahan-bahan lain yang didapat dari internet berhubungan dengan informasi yang terkait sebagai panduan dalam penyusunan tugas akhir.

1.6.3. Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data ini dilakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dan dilakukan wawancara dengan guru-guru sekolah dan siswa-siswi di sekolah.

1.6.4. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap data yang telah didapat dengan melakukan penelitian lapangan dan studi literature

1.6.5. Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan tampilan aplikasi yang ingin di bangun pada aplikasi pembelajaran sejarah candi Borobudur.

1.6.6. Pengujian dan Implementasi.

Pada tahapan ini dilakukan pengujian berdasarkan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi tersebut dan melakukan implementasi sistem yang sudah sesuai dengan kebutuhan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan landasan teori yang melandasi informasi dan referensi yang terkait dalam pembuatan Tugas Akhir.

BAB III ANALISIS

Pada bab ini menjelaskan analisis proses pembelajaran, karakteristik pembelajaran sejarah, karakteristik candi borobudur, analisis kebutuhan fungsional dan Non-fungsional, penjelasan kebutuhan fungsional dan Non-fungsional pada aktivitas proses sistem pembelajaran multimedia yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari implementasi yang telah dibangun.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan pada penelitian yang dilakukan dan harapan saran dari pembaca.

