

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi menuntut penggunaan teknologi komputer di berbagai sektor kehidupan. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan komputer di bidang perumahan, pendidikan, pemerintahan, dan perusahaan. Dalam sektor pendidikan, teknologi informasi khususnya multimedia dimanfaatkan sebagai sarana atau media dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian sistem pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidikan untuk mengembangkan teknik pembelajaran, sumber informasi yang ada tidak lagi terfokus pada pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional seperti teks dari buku semata (Arsyad, 2010).

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Angkasa sebagai salah satu mata pelajaran keterampilan yang dimaksud untuk menyiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. TIK perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal menyesuaikan diri dalam dunia global yang

ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Pembelajaran TIK pada SMP Angkasa masih dilakukan secara konvensional.

Pada dasarnya kurikulum TIK akan menyiapkan siswa agar aktif terlibat pada perubahan yang sangat besar di berbagai bidang kehidupan manusia dengan karakteristik yang telah disampaikan, maka mata pelajaran TIK haruslah disampaikan semenarik mungkin, misalnya melalui pengemasan pembelajaran yang menarik. Selain itu pendidik harus mengaktualkan dirinya terhadap segala perubahan yang terjadi agar bisa mentransfer segala informasi terbaru kepada peserta didik.

Terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran TIK sehari-hari, baik dari faktor internal maupun eksternal peserta didik. Beberapa permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran TIK misalnya kurangnya motivasi dari peserta didik untuk mempelajari TIK sehingga berpengaruh pada hanya beberapa siswa yang unggul dalam pelajaran ini. Faktor eksternalnya seperti pembelajaran konvensional yang masih sering dilakukan oleh pendidik membuat pelajaran ini kurang begitu efektif.

Dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang ada, untuk itu perlu dilakukan **“Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Angkasa Kota Kupang”**.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka yang menjadi masalah yaitu kurangnya motivasi serta rendahnya efektifitas siswa dalam mempelajari mata pelajaran TIK yang disampaikan secara konvensional.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah :

- a) Media pembelajaran yang dibuat berisi materi pelajaran hanya untuk siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX.
- b) Materi yang diberikan hanya mencakup materi jaringan komputer dan materi perangkat keras komputer.
- c) Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi berbasis multimedia agar dapat meningkatkan motivasi serta efektifitas pembelajaran siswa dalam memahami mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama tentang TIK.
2. Meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari animasi dan multimedia.
3. Dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang ada bagi mahasiswa

1.6. Metodologi Penelitian

Media pembelajaran ini dirancang dengan menerapkan model pengembangan multimedia dimana terdapat enam tahapan yaitu ; *concept, design, material collection, assembly, testing, dan distribution* (Sutopo, 2003).

1. *Concept* (pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah siswa sekolah menengah pertama dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi siswa SMP tentang TIK.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan *storyboard*.

3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan – bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain – lain terkait komponen TIK dan *Effect Sound* yang sesuai dengan karakter anak SMP.

4. *Assembly* (pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring* seperti Macromedia Flash 8.

5. *Testing* (Pengujian)

Penilaian aplikasi multimedia ini menggunakan metode *black box* dimana dilakukan pengujian langsung terhadap sistem.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Namun dalam penelitian ini pelaksanaannya hanya sampai pada tahap *testing* (pengujian) tanpa melalui tahap *distribution* (distribusi).