

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dikembangkan teknologi di bidang informasi yaitu multimedia. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media antara lain teks, gambar, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan menggunakan multimedia menjadi lebih menarik.

Multimedia tidak hanya digunakan di dunia hiburan maupun bisnis, tetapi telah merambah di dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk aplikasi penggunaan multimedia. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mendapatkan hasil ujian yang memuaskan diperlukan belajar keras. Namun banyaknya materi yang harus dipelajari tak jarang membuat siswa merasa jenuh dan malas dalam mengikuti pelajaran mengingat metode pembelajaran selama ini adalah pemberian materi pelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan spidol dan papan tulis. Untuk itu diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengambil judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UJIAN NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SMK DARUL AMAL BABELAN BEKASI MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DAN XML” yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu memahami materi ujian nasional sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan sebuah informasi berupa beberapa latihan-latihan soal dalam menghadapi ujian nasional untuk Sekolah Menengah Kejuruan dengan menarik dan interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas meliputi mata pelajaran:
 - ✓ Bahasa Indonesia
 - ✓ Bahasa Inggris
 - ✓ Matematika.
2. Latihan soal untuk mata pelajaran Bahasa Inggris bersifat reading.
3. Latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud pembuatan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam sebuah aplikasi nyata yang dapat bermanfaat.

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa dalam belajar.

2. Menerapkan media pembelajaran guna mendukung sistem pembelajaran yang sudah ada agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan :

1. Metode Wawancara

Mengajukan pertanyaan secara langsung kepada guru yang mengampu setiap mata pelajaran ujian nasional dengan berlandaskan pada tujuan penelitian.

2. Metode Kearsipan

Mengumpulkan dokumen-dokuman yang diperlukan dalam penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menganalisa data pada literatur dan media lain sehingga membantu dalam memecahkan masalah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum sekolah, analisa media pembelajaran yang dibuat meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi media pembelajaran yang telah dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.