

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat mengubah perilakunya, pengetahuannya, dan keterampilannya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan yang baik, dan tepat dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan proses pendidikan, dapat ditunjukkan dari perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilannya.

Dalam pendidikan harus ada yang dinamakan strategi pelaksanaan pendidikan, misalnya dalam bentuk bimbingan, pembelajaran, dan latihan. Pembelajaran adalah salah satu bentuk interaksi dalam proses belajar guna mengembangkan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran ada satu hal yang sangat penting untuk digunakan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi materi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar yang kuat.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi kepada siswa, contohnya adalah dengan menggunakan teknologi multimedia, dan teknologi informasi. Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah penting untuk semua bidang, tidak terkecuali dalam bidang

pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pembelajaran saat ini sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan siswa.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi, atau untuk menjalankan aktivitasnya sehari-hari, contohnya adalah teknologi *Personal Computer* (PC) atau Laptop. Menurut Stallone Hangewa seorang analis pasar senior di IDC Indonesia, pasar PC tumbuh 50 persen secara *year-on year* pada paruh pertama 2021, terdapat 2,06 juta *unit* yang masuk ke Indonesia pada periode tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh efek pandemi yang menuntut masyarakat untuk beraktivitas di dalam jaringan. Tidak terkecuali juga dalam proses belajar, siswa dan pendidik dituntut untuk melakukan proses pembelajaran di dalam jaringan. Dengan adanya proses belajar di dalam jaringan ini membuat siswa dan pengajar harus memanfaatkan hasil dari teknologi menjadi media belajar.

Salah satu hasil dari teknologi yaitu multimedia. Multimedia itu sendiri adalah gabungan dari audio, video, teks, gambar, dan animasi yang dapat bermanfaat bagi pengguna. Multimedia biasanya digunakan untuk memberikan suatu informasi, atau memberikan suatu pengetahuan kepada pengguna. Hal ini tentu saja sangat berkaitan dengan proses belajar, dimana siswa membutuhkan pengetahuan untuk menambah wawasannya. Selain siswa, pengajar pun mampu untuk mengembangkan potensi dirinya dalam bidang penyampaian informasi melalui teknologi.

Di salah satu sekolah di Kabupaten Bandung, lebih tepatnya di SMA Negeri 1 Margaasih, memanfaatkan teknologi multimedia adalah suatu hal yang baru

dalam melakukan proses belajar. Di sekolah tersebut proses belajar mengajar biasanya dilakukan dengan menggunakan buku belajar, dan terkadang menggunakan laboratorium komputer.

Dalam proses belajar di SMA Negeri 1 Margaasih siswa membutuhkan cara belajar yang baru dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan yaitu dengan menggunakan laboratorium komputer agar dapat menambah media pembelajarannya. Dalam proses belajar untuk mata pelajaran informatika kelas X hanya diberikan waktu 1 jam pembelajaran dalam satu minggu. Dalam waktu yang singkat, siswa harus melakukan aktivitas mendengar, membaca dan mencatat apa yang guru ajarkan, selain itu siswa harus mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dapat menghabiskan waktu pembelajaran, yang apabila pembelajaran tidak selesai, maka akan dilanjutkan di pertemuan berikutnya.

Dengan cara mengembangkan proses belajar melalui aplikasi multimedia berbasis *desktop*, siswa dan guru dapat mengembangkan proses pembelajarannya menjadi lebih luas lagi. Maka dari itu penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi multimedia berbasis *desktop* dan penelitian ini berjudul “Aplikasi Multimedia Berbasis *Desktop* Untuk Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMA Negeri 1 Margaasih”.

1.2. Identifikasi dan rumusan masalah

Adapun Adapun identifikasi dan rumusan masalah yang ada pada SMA Negeri 1 Margaasih adalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia maka media pembelajaran seperti laboratorium komputer menjadi jarang digunakan.
2. Kurangnya pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi disekolah menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bervariasi
3. Siswa merasa kurang memahami pembelajaran karena pada mata pelajaran informatika waktu yang diberikan hanya 1 jam pembelajaran dan dihabiskan dengan mendengar, membaca, mencatat apa yang guru bicarakan, dan menulis soal latihan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas, masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMA Negeri 1 Margaasih.
2. Bagaimana rancangan aplikasi multimedia untuk mata pelajaran informatika.
3. Bagaimana pengujian aplikasi multimedia untuk mata pelajaran informatika.

4. Bagaimana implementasi membangun aplikasi multimedia untuk mata pelajaran informatika

1.3 Maksud dan tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan yang dilakukan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, dan untuk menambah wawasan peserta didik maupun pengajar dalam perkembangan teknologi informasi.

1.3.2. Tujuan penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Margaasih.
2. Untuk membuat rancangan aplikasi multimedia mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Margaasih.
3. Untuk menguji aplikasi multimedia mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Margaasih

4. Untuk mengevaluasi aplikasi multimedia mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Margaasih dengan cara implementasi aplikasi multimedia.

1.4. Kegunaan penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat mengembangkan teknologi yang ada untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin.

2. Bagi Pendidik

Dapat memberikan masukan terhadap pendidik untuk lebih memanfaatkan perkembangan teknologi dalam mengembangkan proses pembelajaran. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses belajar. Memberikan motivasi agar siswa lebih eksplor lagi dalam mengembangkan media pembelajaran. Dan dapat memberikan pengalaman belajar agar membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka penulis membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah.

Batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan aplikasi multimedia berbasis *desktop* untuk mata pelajaran informatika di kelas X SMA Negeri 1 Margaasih.
2. Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian *Research and development* (RnD).
3. Pengembangan ini dibatasi oleh materi mata pelajaran informatika di kelas X SMA Negeri 1 Margaasih.
4. Pengembangan ini dibatasi oleh kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMA Negeri 1 Margaasih.
5. Aplikasi ini dibuat untuk siswa dan guru sebagai media pembelajaran yang baru.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bandung, lebih tepatnya di SMA Negeri 1 Margaasih yang beralamat di Jl. Terusan Taman Kopo Indah III Desa Mekar Rahayu, kec. Margaasih, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Adapun untuk waktu penelitian akan digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2022-2023															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan	■	■														
2	Analisis Kebutuhan			■	■	■											
3	Perancangan aplikasi					■	■	■									
4	Pembangunan Aplikasi									■	■						
5	Pengujian Aplikasi											■	■	■			
6	Implementasi Aplikasi													■	■		

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penelitian yang sedang dilakukan. Adapun penyajian penelitian ini akan digambarkan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah dalam penelitian, menentukan maksud dan tujuannya dilakukan penelitian, kegunaan penelitian, Batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu dan teori-teori keilmuan yang mendasari permasalahan yang diteliti, teori-teori tersebut terdiri dari

teori umum dan teori khusus yang diambil dari jurnal yang relevan dengan topik dan tema penelitian yang dilakukan.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai objek penelitian yang berisi sejarah, visi misi, struktur organisasi, beserta deskripsi masing masing dari tugasnya. Selain itu, dalam bab ini juga menjelaskan secara detail metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan sampai dengan pengujian software dan analisis sistem yang sedang berjalan. Adapun objek dari penelitian ini adalah usaha pendidikan di SMA Negeri 1 Margaasih.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan, dari mulai rancangan aplikasi, serta pengujian dari rancangan aplikasi yang sudah dibangun.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran pendukung lainnya yang dapat menunjang pengembangan sistem maupun penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.