BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi khususnya di bidang sistem informasi semakin pesat, dapat kita rasakan manfaatnya seperti sistem pembukuan yang sudah terkomputerisasi, penyebaran informasi melalu situs web, dan lain-lain. Sistem informasi juga ikut berperan dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, yang memberikan akses kemudahan terhadap penyebaran dan pengembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan manfaat sistem informasi salah satunya pada proses belajar-mengajar yang membantu guru dalam penyampaian materi kepada Siswa/i-nya di sekolah.

Pada bidang pendidikan metode pemanfaatan komputer ada dua yaitu *Computer Based Education (CBE)* adalah penggunaan komputer sebagai alat pengolahan data-data di sekolah, dan *Computer Assisted Instruction (CAI)* adalah komputer yang digunakan oleh para pendidik sebagai media untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Untuk di Indonesia sendiri metode *CAI* sudah banyak digunakan oleh pendidik, bahkan untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah menerapkannya seperti dalam proses belajar dan pembuatan tugas-tugas kelompok atau individu Siswa/i. Tidak hanya itu para pendidik juga harus mampu memberikan proses belajar-mengajar agar lebih interaktif supaya dapat membangkitkan minat belajar dari para Siswa/i-nya.

Ujian Nasional dilaksanakan setiap satu tahun sekali untuk Siswa/i tingkat akhir mulai dari SMP dan SMA. Tujuan diadakan Ujian Nasional adalah untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, mengukur mutu pendidikan di tingkat nasional, provinsi, kabupaten, dan sekolah pada mata pelajaran tertentu. Ujian Nasional merupakan peristiwa menegangkan yang akan dialami oleh Siswa/i dan pihak sekolah. Oleh sebab itu pihak sekolah khususnya tingkat SMP selalu mengadakan bimbingan belajar untuk persiapan Ujian Nasional.

Bimbingan belajar diadakan supaya Siswa/i tingkat SMP mampu menghadapi Ujian Nasional, dengan mempelajari kembali mata pelajaran yang akan diujikan diantaranya adalah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Tidak hanya diadakan di sekolah saja bahkan ada beberapa instansi umum yang mengadakan bimbingan belajar secara privat untuk Siswa/i SMP yang menjamin akan lulus UN 100% dan tentu saja dengan biaya yang tidak sedikit. Instansi tersebut menawarkan pembahasan dan pelatihan soal-soal Ujian Nasional dengan metode pembelajaran interaktif menggunakan media komputer, sehingga Siswa/i lebih mudah dalam pemahamannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP PEMDA ANJATAN permasalahan yang terjadi pada bimbingan belajar di sekolah adalah Guru hanya membahas sebagian soal Ujian Nasional saja, Siswa/i hanya mendapatkan *photocopy* soal-soal tahun lalu untuk dipelajari di rumah tanpa ada penjelasan mengenai penyelesaian soal, Siswa/i tidak memiliki media interaktif untuk belajar bersama dirumah bila sekolah libur, hal tersebut yang menyebabkan menurunya Siswa/i yang melakukan bimbingan belajar. Akibat menurunnya minat bimbingan

belajar mengakibatkan penurunan nilai mata pelajaran yang di UN-kan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *Try Out* Siswa/i yang diadakan pada tanggal 28 Februari 2015.

Tabel 1.1. Hasil *Try Out* Siswa/i SMP PEMDA ANJATAN
(Sumber : Laporan Rekapitulasi Nilai TO 1)

No	Keterangan Nilai	B. Indonesia	MTK	B. Inggris	IPA
1	Rata-rata	6,12	3,83	5,83	5,68
2	Tertinggi	7,80	6,75	7,40	7,00
3	Terendah	4,00	2,00	4,00	3,25
Jumlah lulus		63			
Jumlah tidak lulus		44			
Presentase kelululusan		58,88%			

Berdasarkan fakta dan permasalahan tersebut penulis berkeinginan untuk membuat suatu aplikasi multimedia, dimana aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk persiapan Ujian Nasional yang membahas soal-soal Ujian Nasional SMP tahun lalu dan memberikan latihan soal Ujian Nasional SMP. Maka dari itu penulis menjadikannya sebagai bahan kajian tugas akhir atau skripsi yang berjudul "**APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SOAL UJIAN NASIONAL TINGKAT SMP (STUDI KASUS SMP PEMDA ANJATAN)**". Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat menarik minat belajar Siswa/i tingkat SMP untuk mempersiapkan diri sebelum Ujian Nasional, dan juga sebagai bahan belajar-mengajar untuk guru supaya menjadi lebih interaktif dalam memberikan materi pembelajaran soal-soal Ujian Nasional.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasikan dan merumuskan masalah yang terjadi dengan tujuan supaya permasalahannya jelas dan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat di identifikasikan masalah yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Guru hanya membahas sebagian soal Ujian Nasional saja. Seperti pada soal matematika hanya akan membahas pada materi yang membutuhkan penjelasan mengenai rumus-rumus yang sulit.
2. Siswa/i hanya mendapat *photocopy* soal-soal tahun lalu untuk dipelajari di rumah tanpa ada penjelasan mengenai penyelesaian soal.
3. Siswa/i tidak memiliki media interaktif yang dapat digunakan untuk belajar bersama saat sekolah libur.

1.2.2 Rumusan Masalah

Untuk rumusan masalah dalam penelitian ini, penulis menguraikannya sebagai berikut :

1. Bagaimana menggambarkan proses bimbingan belajar persiapan Ujian Nasional yang sedang berjalan di Sekolah.
2. Bagaimana membuat Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP untuk mendukung proses bimbingan belajar di Sekolah.

3. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP dalam proses bimbingan belajar di Sekolah.
4. Bagaimana pengujian Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang diteliti, penulis memiliki maksud dan tujuan dalam penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut ini.

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini yaitu menjelaskan tentang proses perancangan sebuah Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkan SMP untuk di jadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif pada proses bimbingan belajar yang selalu diadakan oleh sekolah untuk persiapan Ujian Nasional.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggambarkan proses bimbingan belajar persiapan Ujian Nasional yang sedang berjalan.
2. Membuat Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP yang mendukung proses bimbingan belajar.
3. Mengimplementasikan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP dalam proses bimbingan belajar.
4. Melakukan pengujian Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian digunakan untuk melihat manfaat yang diperoleh dari diadakannya suatu penelitian., yang terbagi menjadi kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru SMP

Sebagai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sehingga dapat mendukung dalam proses bimbingan belajar untuk persiapan Ujian Nasional. Tidak hanya pembelajaran yang bersifat konvensional saja tapi pembelajaran interaktif berbasis multimedia juga perlu diterapkan.

2. Bagi Siswa/i SMP

Sebagai media yang menjadi sumber pembahasan soal Ujian Nasional berbasis multimedia yang dapat dipelajari secara berkelompok atau sendiri, sehingga dapat menumbuhkan minat untuk ikut serta dalam proses belajar mengajar yang diadakan di Sekolah.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Sebagai nilai ukur dari mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah dan penulis dapat membuat sebuah aplikasi yang berguna di bidang pendidikan.

2. Bagi Peneliti lain

Sebagai sumber referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang memiliki tema dan tujuan yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah dibuat supaya proses analisa menjadi lebih terarah dan sesuai dengan tema yang dibahas dan diharapkan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Mata pelajaran yang disediakan pada aplikasi multimedia ini adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Aplikasi multimedia ini menyediakan tipe soal yang berbeda berdasarkan tahun Ujian Nasional.
3. Soal-soal latihan yang digunakan adalah soal Ujian Nasional tahun lalu dan soal prediksi untuk tingkat SMP.
4. Aplikasi multimedia ini hanya mengenai pembelajaran dan pembahasan soal Ujian Nasional tingkat SMP bukan kisi-kisi atau di jadikan bahan *try out*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini pada **SMP PEMDA ANJATAN** yang beralamat di Jl. Jendral Ahmad Yani No. 9, Kel. Anjatan Utara, Kec. Anjatan, Kab. Indramayu, Jawa Barat, Kode Pos 45256.

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	**Mendengarkan *User***																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
2.	**Membangun dan Memperbaiki Program**																
	a. Perancangan proses pada program yang diusulkan																
	b. Perancangan antarmuka untuk *user*																
	c. Pengkodean																
3.	**Menguji Program**																
	Program siap digunakan																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditujukan untuk menjelaskan informasi secara umum tentang pembahasan dari tiap bab dalam laporan skripsi ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, waktu dan lokasi penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan sebagai penunjang dalam pembuatan laporan skripsi ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai objek penelitian, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem, dan analisis prosedur yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan deskripsi sistem yang akan diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang diusulkan, implementasi sistem yang dibangun, dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian dan implementasi sistem.