BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMPN 2 Karangpawitan merupakan lembaga pemerintahan yang bergerak di bidang pendidikan yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang terletak di daerah Garut Jawa Barat. Sekolah ini memiliki kegiatan ekstrakulikuler, salah satu kegiatan ekstrakulikulernya yaitu ekstrakulikuler gerakan pramuka dalam kegiatan ektrakulikuler ini anggota putra dan putri dituntut untuk memahami dan hafal terhadap materi pramuka, karena adanya penempuhan uji Syarat Kecakapan Umum (SKU) yaitu syarat yang harus di tempuh anggota putra dan putri, penggalang untuk mencapai tingakatan selanjutnya (penggalang ramu), yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahaman dan hafalan anggota putra dan putri, jika anggota putra dan putri kesulitan dalam memahami dan menghafal materi pramuka maka penempuhan uji Syarat Kecakapan Umum (SKU) tidak akan bisa di tempuh oleh anggota putra dan putri.

Sistem pembelajaran materi pramuka tersebut disampaikan langsung oleh pembina dengan media buku, berdasarkan hasil wawancara dengan pembina, pembina pun mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan memberikan simulasi dalam prakteknya kepada anggota putra dan putri agar memahami dan hafal terhadap materi yang disampaikan. Setelah memberikan kuesioner kepada anggota putra dan putri mengenai penyampaian materi, maka didapatkan hasil bahwa penyampaian materi di anggap kurang menarik oleh anggota putra dan putri karena bersifat pasif, monoton dan tidak interaktif. Dan belum adanya alat bantu media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memahami materi pramuka secara visual agar lebih interaktif.

Metode yang dapat digunakan untuk membuat media pemebelajaran yang interaktif adalah metode *Computer Assisted Instruction (CAI),* karena berdasarkan penelitin sebelumnya dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CAI (COMPUTER – ASSISTED INSTRUCTION) PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ELEKTRONIKA

DASAR KELAS X DI SMKN 1 NGANJUK, metode ini layak untuk digunakan dengan persentase kelayakan media pembelajaran sebesar 83,20% [18], hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis CAI menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis CAI menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Maka dari itu untuk kegiatan ekstrakulikuler Pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut membutuhkan suatu alat bantu media pembelajaran yang interaktif agar pembina dapat menyampaikan materi dengan mudah dan anggota putra dan putri dapat menerima materi dengan mudah.

Dari pertimbangan atas penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka dibutuhkan suatu alat bantu media pembelajaran dengan judul *"Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pramuka Dengan Metode Computer Assisted Instruction (CAI) (Studi Kasus Ekstrakulikuler Pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut)"*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya pembina dalam menyampaikan gambaran atau prakteknya kepada anggota putra dan putri agar memahami dan hafal terhadap materi yang disampaikan.
2. Penerimaan materi di anggap kurang menarik oleh anggota putra dan putri karena bersifat pasif, monoton dan tidak interaktif.
3. Belum adanya media tambahan atau alat bantu belajar anggota putra dan putri pada pembelajaran materi pramuka visual agar lebih interaktif.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan, maka maksud penelitian ini adalah *pembangunan media pembelajaran interaktif materi pramuka* yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan pengenalan anggota putra dan putri terhadap materi.

Adapun tujuan yang ingin dicapai diantaranya :

1. Mempermudah pembina dalam memberikan gambaran atau prakteknya kepada anggota putra dan putri agar memahami dan hafal.
2. Membantu anggota putra dan putri untuk lebih tertarik dalam mempelajari materi pramuka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan memberikan gambaran visual.
3. Menjadikan aplikasi media pembelajaran materi pramuka sebagai media tambahan atau media bantu anggota putra dan putri untuk belajar pada materi pramuka.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi, diperlukan beberapa pembatas sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain. Yaitu diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Materi dan soal latihan materi pembelajaran ini disajikan berbasiskan *desktop* karena disesuaikan dengan fasilitas sekolah.
2. Fitur yang ingin ditampilkan adalah *output* selain berupa gambar atau objek animasi, *audio, game*, fitur juga dapat menampilkan *video* simulasi.
3. Menampilkan animasi 3D di bagian simulasi dan hanya materi yang bisa dijadikan simulasi 3D seperti materi sandi *semaphore*, materi perlengkapan perorangan, dan lain-lain.
4. Materi pramuka yang digunakan hanya materi yang terdapat pada buku *Boyman* sebagai referensi karena materi dalam buku ini sudah dikemas secara menyeluruh.
5. Soal penempuhan SKU dan SKK penggalang hanya berkaitan dengan materi pramuka yang telah disampaikan.
6. Soal penempuhan diambil dari buku SKU dan SKK pramuka penggalang.
7. Aplikasi multimedia ini berbasis *Client Server*.
8. Simulasi pembelajaran meliputi materi pramuka penggalang.
9. Pengguna dari aplikasi ini hanya pembina yang bertugas untuk menginputkan soal (aplikasi *backend*) dan anggota putra/putri sebagai pengguna dari aplikasi (aplikasi *frontend*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan cara utama yang digunakan untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Pada penelitian kami, menggunakan metode penelitian deskriptif.

Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode untuk mengamati status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta atau sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Diisi dengan metode yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data penelitian diantaranya yaitu :

1. Kajian Pustaka

   Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai bahasa pemrograman Macromedia flash a*ctionscript 3.0*, media pembelajaran. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.
2. Wawancara

   Pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung dengan Bapak Apip. selaku pembina pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut.
3. Kuesioner

   Pengumpulan data dengan cara memberikan angket kepada anggota putra dan putri pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut.
4. Observasi

   Mengumpulkan data materi pembelajaran pramuka penggalang yang sesuai dengan materi yang disampaikan di SMPN 2 Karangpawitan Garut.

1.5.2 Metode Pembangunan Multimedia

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah metode menurut Luther, yaitu pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan d*istribution*[3].



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

1. Konsep

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain). Dalam tahap konsep perlu diperhatikan :

a. Menentukan tujuan aplikasi yaitu memberikan materi pembelajaran materi pramuka secara interaktif dengan bentuk aplikasi *desktop* yang memudahkan pembina dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anggota putra, putri penggalang dalam memahami materi pramuka.

b. Aplikasi ini digunakan oleh pembina dan anggota putra, putri.

c. Deskripsi aplikasi dengan judul *Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pramuka Dengan Metode Computer Assisted Instruction (CAI) (Studi Kasus Ekstrakulikuler Pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut),* bentuk aplikasi *desktop*, dengan *audience* siswa-siswi penggalang dan aplikasi ini dapat dijalankan dengan perangkat komputer atau laptop yang mendukung *flash player.*

2. Desain

Pada tahapan *Design*, aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis *client server*. Pemodelan dari perancangan ini menggunakan pemodelan *OOP / Object Oriented Programming* dan terstruktur. Dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *ActionScript* 3.0.

3. Pengumpulan Material

Pada tahap ini bahan material yang diperlukan terkait multimedia seperti gambar, animasi, suara, pembuatan gambar grafik, foto, dan lain-lain, di peroleh dari berbagai sumber internet, dan hasil pembuatan. Sedangkan bahan-bahan infromasi materi pramuka di peroleh dari buku-buku terkait materi dan internet serta tanya jawab kepada pembina pramuka.

4. Pembuatan

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat atau diintegrasikan. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard.* Semua objek atau elemen multimedia dibuat dan digabungkan menjadi satu kesatuan aplikasi. Pada tahap ini menggunakan *software* seperti *adobe flash CS6, adobe photoshop cc, corel draw x7,action scripts 3.*

5. *Testing*

Pada tahap ini, melakukan pengujian dengan dua tahap yaitu : tahap pertama menyajikan aplikasi kepada anggota putra dan putri, pembina pramuka dan beberapa anggota putra dan putri untuk mengikuti pengujian ini. Dalam menyajikan aplikasi menggunakan media komputer dan menjelaskan tentang isi aplikasi.

6. Distribusi

Tahap ini aplikasi akan didistribusikan kepada ekstrakulikuler pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut sebagai media pembelajaran materi pramuka untuk menempuh SKU penggalang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULIAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang dihadapai oleh anggota putra/putri dan pembina di Ekstrakulikuler Pramuka SMPN 2 Karangpawitan Garut, indentifikasi masalah, menentukan maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan tempat penelitian yang meliputi profil sekolah, sejarah sekolah, tujuan dan visi misi dari SMPN 2 Karangpawitan Garut, struktur organisasi dan fungsi, logo sekolah, Konsep dasar sistem yang akan dibangun yang terdiri dari karakteristik sistem, teori-teori yang berhubungan dengan penelitian mengenai aplikasi multimedia interaktif pembelajaran materi pramuka, metode yang digunakan dalam pengujian sistem serta pembahasan mengenai *tools* dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembangunan perangkat lunak..

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis *prosedure* yang sedang berjalan, analisis aplikasi multimedia yang akan dibangun, analisis metode pembelajaran interaktif, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta perancangan sistem seperti perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan dan jaringan semantik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi hasil analisis seperti implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi, implementasi antamuka serta pengujian sistem terhadap aplikasi yang telah dibangun meliputi pengujian *black box* yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan apa saja yang terdapat pada aplikasi yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang ditarik dari penelitian mulai dari dilakukannya penelitian hingga implementasi dari sistem yang berisi permasalahan utama dari masalah yang ada, serta saran-saran untuk perbaikan kedepannya dengan tujuan menciptakan sebuah sistem yang jauh lebih baik.