

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berkembang adalah salah satu kata yang dapat diartikan tentang perkembangan yang ada di masyarakat terutama pada bidang teknologi yang terjadi saat ini, dan setiap elemen masyarakat membutuhkan teknologi sebagai media informasi, dengan menggunakan teknologi setiap masyarakat mampu mencari informasi secara cepat, akurat, tepat, dan tidak akan terjadi kesalahan informasi. Teknologi informasi menjadi sebuah media yang sering digunakan di berbagai bidang, adapun bidang itu adalah bidang bisnis, bidang pendidikan, bidang pertahanan, maupun bidang pertanian dan lain sebagainya. Teknologi informasi dapat diakses menggunakan sebuah perangkat seperti Komputer, *Smartphone*, dan perangkat lainnya yang memanfaatkan jaringan internet.

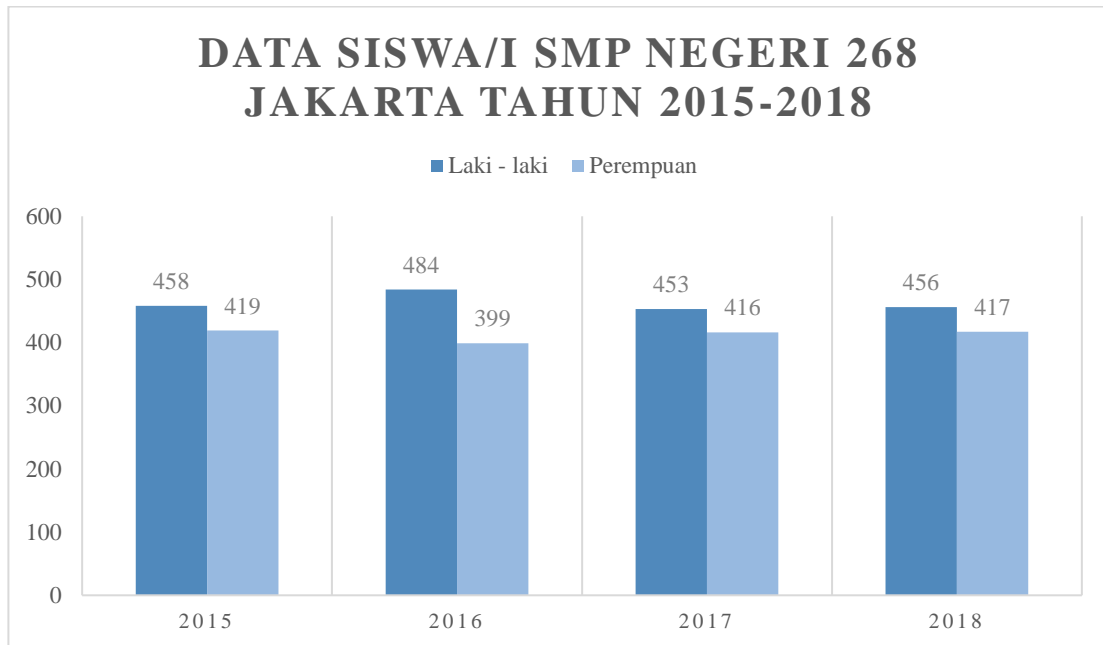
Sistem informasi telah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Kebutuhan informasi saat ini sudah menjadi sebuah komoditi yang sangat penting dalam memudahkan mendapatkan informasi. Tanpa disadari perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan sistem informasi telah menjadi sumber daya utama bagi para pelajar yang tidak kalah pentingnya dengan sumber daya yang lain.

Proses pendidikan yang dulunya masih dilakukan dengan cara *konvensional* atau bertatap muka secara langsung antara murid dan pengajar, sekaang dapat memanfaatkan teknologi informasi, dimana teknologi informasi ini memungkinkan proses belajar mengajar tanpa harus bertatap muka dengan pengajar atau tidak terhalang waktum jarak, dan cuaca. Semisal pada proses belajar mengajar sang guru tidak dapat hadir maka para siswa dapat belajar dengan menggunakan teknologi informasi yang disediakan oleh sekolah tersebut melalui komputer yang disediakan oleh pihak akademis.

Salah satu bentuk aplikasi yang sebagai penyalur informasi akademik adalah berbasis media pembelajaran *flash*, dengan mediasi *flash* sebagai informasi akademik dapat disajikan dengan cepat, menarik dan tepat, karena dalam dunia pendidikan ketepatan dalam memberikan materi yang diajarkan adalah hal yang dibutuhkan agar tidak terjadi salah pengajaran dan melakukan pembaharuan terhadap materi ketika berganti kurikulum. Dengan desain yang menarik dan ketepatan materi yang diberikan akan mempengaruhi meningkatnya minat siswa/i dalam mempelajari materi yang diberikan.

SMP Negeri 268 Jakarta adalah salah satu sekolah yang beroperasi dalam bidang pendidikan yang terus memperbaiki kualitas pendidikannya. Beberapa upaya yang telah dilakukan untuk terciptanya kualitas pendidikan yang baik yaitu dengan mempersiapkan tenaga pengajar yang berpengalaman, dan dengan menerapkan fasilitas pendukung yang memadai dan selalu menyesuaikan dengan

perkembangan teknologi. Namun proses pembelajaran yang *konvensional* yang hanya dibatasi dengan mendengarkan pengajar menyampaikan materi, menjadi faktor kurangnya minat bagi siswa/i dalam belajar.



Gambar 1.1 Diagram Batang Jumlah Siswa/i SMPN 268 Jakarta

Proses penyampaian bahan ajar hampir sepenuhnya dilakukan di dalam ruang kelas sehingga tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Pelajar sering kali mengalami kesulitan dalam memahami isi materi ketika pengajar hanya menjelaskan materi yang diberikan. Hal tersebut dapat membuat siswa/i tidak tertarik dalam belajar, karena tidak semua murid dapat belajar hanya dengan mendengarkan apa yang dijelaskan pengajar. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut maka dibutuhkan pola pembelajaran yang didukung oleh media elektronik atau Media Pembelajaran berbasis *Flash*.

Media Pembelajaran *Flash* merupakan pola pembelajaran yang menggunakan dukungan media elektronik. Media Pembelajaran *Flash* banyak dikembangkan di berbagai institusi pendidikan sebagai pendukung dalam membantu pembelajaran siswa/i. Dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flash* menjadi salah satu faktor terwujudnya proses pembelajaran yang baik bagi sekolah yang mengikuti perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dan merancang sebuah sistem informasi media pembelajaran *flash* pada SMP Negeri 268 Jakarta yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran itu sendiri, maka dari itu penulis ingin menjadikan penelitian ini sebagai bahan skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH* PADA JENJANG SMP KELAS VII (TUJUH) PADA SMP NEGERI 268 JAKARTA.”

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dilihat dari uraian latar belakang penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi masalah

Dari latar belakang yang telah penulis paparkan, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang sudah semestinya ditangani antara lain :

1. Siswa sering mengalami kebosanan para proses belajar mengajar
2. Belum tersedianya aplikasi media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dan meningkatkan motivasi belajar para siswa dalam proses belajar mengajar
3. Tidak semua siswa/i dapat mengerti isi materi yang disampaikan hanya dengan cara diterangkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini diantara lain :

1. Bagaimana merancang proses Belajar Mengajar yang membuat motivasi belajar para siswa/i meningkat.
2. Bagaimana membuat materi pelajaran yang diterapkan di Sistem Informasi Multimedia Pembelajaran berbasis *Flash* dapat membuat para siswa/i mengerti

1.3 Maksud dan Tujuan Masalah

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengusulkan sebuah sistem Media Pembelajaran *Flash* yang dapat membantu proses pembelajaran pada SMP Negeri 268 Jakarta agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

1.3.2 Tujuan penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk membangun sebuah media alternatif yang berupa media pembelajaran untuk para siswa/i, dan diharapkan dapat meningkatkan minat para siswa/i dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2. Untuk membuat Sistem Multimedia Pembelajaran berbasis *Flash* memiliki tampilan yang membuat siswa/i tertarik.
3. Untuk dibuatkannya prosedur pembelajaran baru yang dapat dipakai di SMP Negeri 268 Jakarta.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut :

1.4.1 Kegunan praktis

1. Bagi SMP Negeri 268 Jakarta, dengan adanya penelitian ini sebagai media pendukung dalam pembelajaran antara guru dan siswa agar lebih baik, serta untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi.
2. Bagi pengguna, dengan adanya penelitian ini pengguna dapat lebih mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang teknologi informasi yang berguna untuk meningkatkan hasil dari kegiatan belajar mengajar.

1.4.2 Kegunaan akademis

1. Bagi penulis, kegunaan penelitian ini adalah sebagai indikator untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, dan sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan dalam melakukan penelitian, dan sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.
2. Bagi peneliti lain, kegunaan penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi penelitian untuk dilakukan pengembangan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup yang ada didalam Multimedia Pembelajaran *Flash* ini hanya mencakup materi IPS Kurikulum 2013 Revisi 2017 kelas VII di SMPN 268 Jakarta dan tugas/latihan.
2. Sistem Multimedia Pembelajaran berbasis *Flash* yang penulis rancang hanya dapat diakses oleh siswa/i, dan guru.
3. Sistem *update* hanya siswa dan soal, untuk update materi dilakukan manual atau edit data *flash*.
4. Tidak terdapat data guru, dan guru dapat menggunakan akun admin, yaitu untuk melakukan update soal dan update siswa jika ada siswa/i baru.
5. Evaluasi terdiri dari 50 soal yang ditampilkan secara acak, dan penyajiannya 10 dari 50 soal untuk masing masing siswa.
6. Nilai setelah mengerjakan soal tidak dapat tersimpan dalam *database*.

1.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Adapun Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan pada :

Nama Perusahaan : SMP Negeri 268 Jakarta

Lokasi Perusahaan : RT.14/RW.4, Kb. Pala, Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13650

1.6.2 Waktu penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	Aktivitas	Tahun 2018															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																
	a. Observasi	■	■	■	■												
	b. Wawancara			■	■	■											
2	Perancangan																
	a. Perancangan Prosedur				■	■	■	■									
	b. <i>Desain & Coding</i>							■	■	■	■	■					
	c. Perancangan Basis Data									■	■	■	■				
3	Pengujian																
	a. Pengujian Perangkat Lunak													■	■	■	
	b. Evaluasi Customer														■	■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori mengenai metode pengembangan dan pendekatan sistem, serta *software* pendukung lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek dan metode penelitian yang diambil, seperti metode pengembangan dan pendekatan sistem yang dipakai serta alat bantu sistem yang digunakan dan menjelaskan analisis sistem yang berjalan pada perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antar muka sistem yang diusulkan, perancangan arsitektur jaringan yang digunakan,

implementasi antarmuka perangkat lunak, implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, pengujian perangkat lunak (secara subjektif dan alpha) beserta kesimpulan dari hasil pengujian perangkat lunak yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatarbelakangi masalah pada bab satu, dan saran yang nantinya akan berguna bagi pengembangan perangkat lunak ini kedepannya.