

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah cepat. *MBL (Multimedia-based learning)* atau pembelajaran berbasis multimedia dengan media komputer sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang berupa sistem tutorial cerdas yang interaktif, komunikatif, menarik dan efisien sangat dimungkinkan untuk dibuat agar dapat mempermudah siswa dalam memahami sebuah pelajaran. Media pembelajaran saat ini mulai banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Kebutuhan akan informasi yang mudah dipahami membuat media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman belajar. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi – materi pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan berikut langkah – langkah menyelesaikan sebuah permasalahan yang dirancang agar pelajar dapat belajar lebih aktif dan semangat. Adanya media pembelajaran interaktif juga dapat membantu guru pengajar untuk mendesain pembelajaran secara kreatif, sehingga dapat membuat pelajar dapat belajar secara aktif karena mendapat suasana belajar baru.

Dalam pelajaran Komputer banyak membahas pengenalan dan perakitan komputer. Namun tak jarang siswa maupun guru kesulitan dalam penerapannya secara maksimal karena beberapa hal, misal dalam pengenalan perangkat saja, keterbatasan perangkat yang dimiliki SMK Agung Mulia sering menjadi kendala karena komputer terdiri dari banyak perangkat, generasi dan perkembangannyapun sangat cepat. Hingga tak jarang lembaga tersebut tak memilikinya. Tak jauh berbeda ketika kita mau merakit, dimana perangkat-perangkat komputer harus dan mutlak ada untuk memaksimalkan pengalaman siswa, namun jumlah siswa yang banyak selalu jadi kendala dan tak lagi efisien ketika melakukan praktek komputer. Keterbatasan alat menjadi penghambat ketika semua siswa diharuskan bisa merakit, sehingga membingungkan baik bagi siswa terutama guru.

Dengan sistem atau media pembelajaran ini diharapkan kendala-kendala diatas dapat teratasi. Dalam sistem ini nanti akan terdapat gambar-gambar berbagai perangkat komputer yang terdiri dari beberapa



tipe, baik tipe lama maupun yang terbaru. Beberapa perangkat juga dapat dilihat dari berbagai sudut sehingga seolah-olah siswa sudah secara langsung melihat aslinya. Selain itu siswa dapat melakukan kegiatan merakit komputer dengan cara menggabungkan perangkat – perangkat yang tersedia dalam sistem selayaknya merakit komputer pada umumnya. Keberagaman perangkat yang disediakan akan memaksa siswa untuk menyesuaikan pemasangan perangkat yang satu dengan yang lainnya, sehingga siswa benar-benar merasa mempunyai pengalaman merakit seperti aslinya.

Tujuan dari Skripsi ini adalah untuk membuat sebuah sistem tutorial pengenalan dan perakitan komputer yang interaktif dan efisien sebagai bagian dari media pembelajaran siswa agar dapat lebih mudah dan menyenangkan dalam mempelajari mata pelajaran Komputer.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas didapatkan suatu perumusan masalah sebagai berikut :

- a. Seberapa efektif kah media pembelajaran komputer ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar komputer disekolah?
- b. Dapatkah media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar siswa?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pengusulan Skripsi ini :

- a. Membuat aplikasi media pembelajaran komputer dengan berbagai konten pelajaran dan materi tentang pelajaran komputer dengan maksud agar membuat siswa lebih tertarik untuk belajar komputer.
- b. Mengevisiikan proses belajar mengajar siswa karena tidak perlu lagi bergantung pada buku pelajaran.



1.3.2 Manfaat

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Penelitian ini, berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang komputer.
- b. Memudahkan siswa untuk mempelajari pelajaran komputer dengan tampilan user friendly.

1.4 BATASAN MASALAH

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan, maka Skripsi ini membatasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berisi tentang pemahaman Konsep Dasar Komputer, Perangkat Komputer, Merakit Komputer, Konfigurasi BIOS dan Menginstal Sistem Operasi.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini merupakan materi mata pelajaran Komputer SMK Agung Mulia Bangkalan untuk jurusan TKJ kelas X semester 1 – 2 berdasarkan buku dari Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2013.
3. Perangkat yang diambil untuk bahan animasi merakit dalam media pembelajaran ini terbatas pada satu tipe dan generasi.
4. Perangkat yang diambil untuk bahan pengenalan perangkat komputer terbatas tipe dan generasi sesuai materi yang diajarkan.
5. Media pembelajaran ini menggunakan macromedia flash 8 dan *PHP*.

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Pada Pelaksanaan penelitian ini, Proposal Pengajuan Skripsi ini adalah menjelaskan tentang parameter, ide penelitiannya sebagai berikut:



1. Study Literatur

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran dari buku, jurnal Skripsi ataupun paper yang nantinya bisa menjadi acuan dalam membangun sistem yang akan dibuat. Buku atau paper yang dibutuhkan dalam studi literatur ini antara lain adalah buku atau paper yang membahas tentang sumber lain baik dalam bentuk hard-copy maupun online yang terkait dengan *Media Pembelajaran Komputer untuk dan Cara menampilkan animasi Flash pada aplikasi yang berbasis web*.

2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan pelajaran komputer untuk SMK yang dimana isi kontennya berisi tentang : Pengenalan Hardwere dan Softwere, Perakitan dan Pengingstalan yang diambil melalui buku atau referensi online lainnya.

3. Analisa Permasalahan

Mempelajari dan menganalisis masalah berdasarkan literatur yang digunakan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sistem untuk mencapai tujuan dalam membangunnya.

4. Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem ini berdasarkan data yang diperoleh akan di gambarkan dan di deskripsikan melalui Flowchat, UML, Diagram Aktifitas dan lain-lain.

5. Implementasi

Membangun *user interface* dan mengimplementasikan perancangan sistem yang menarik dan unik dengan *Flash* sebagai penunjang tampilan serta bahasa pemrograman berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL.

6. Analisa Hasil dan Uji Coba

Dalam tahap ini dilakukan pengujian sistem dengan tujuan untuk mengevaluasi sistem yang telah di bangun apakah telah bekerja maksimal dan bermanfaat bagi user.



7. Penyusunan Laporan

Merupakan langkah akhir yang nantinya berisi keseluruhan dari penelitian yang dilakukan dan menuliskannya dalam laporan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam laporan Tugas Akhir ini akan dibagi menjadi lima bagian pembahasan. Berikut uraian dari lima bagian pembahasan:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Pada bagian ini berisi uraian teori-teori penunjang sebagai landasan penyusunan Tugas Akhir.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini berisi uraian rinci rancangan sistem aplikasi Skripsi meliputi usecase, *activity diagram*, CDM, PDM serta rancangan basis data.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan program berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan skripsi ini, serta saran untuk pengembangan sistem.



[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

