

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi berkembang pesat dan telah mencakup semua aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan salah satu contoh yaitu teknologi multimedia yang kini telah merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia sebagai sebuah teknologi menyediakan peluang dunia pendidik untuk mengembangkan teknik dan media pembelajaran dalam rangka peningkatan kualitas hasil belajar siswa sehingga kualitas belajar menjadi lebih maksimal. Dengan adanya multimedia sebagai media pembelajaran alternatif diharapkan siswa akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien sehingga dapat disimpulkan bahwa kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat penting dan bermanfaat.

Sekolah Dasar Inpres Kaniti Kabupaten Kupang didirikan pada tanggal 1 bulan Januari tahun 1971 oleh Pemerintah Wilayah Nusa Tenggara Timur yang terdiri dari 6 kelas pada awal mulanya (SK Pendirian 25-3-1971 NO.SD/C2/PDK). SD Inpres Kaniti Kabupaten Kupang memiliki jumlah guru sebanyak 19 orang , 1 orang pegawai dan jumlah siswa sebanyak 288 orang. Pada kelas 5 sendiri terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas yakni kelas A sebanyak 24 orang dan kelas B sebanyak 23 orang. Sampai saat ini SD Inpres Kaniti Kabupaten Kupang masih menggunakan kurikulum KTSP 2006. Berdasarkan kurikulum KTSP 2006 maka siswa kelas 5 wajib mempelajari

matapelajaran umum diantaranya Matematika, Bahasa Indonesia, IPA Terpadu, IPS Terpadu, Agama, Muatan Lokal, Penjaskes, Kesenian dan PLSBD.

Berdasarkan data yang diambil pada SD-Inpres Kaniti Kabupaten Kupang, sebagian besar siswa yang sudah mempelajari mata pelajaran Muatan Lokal, namun belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari tabel hasil belajar dalam 3 tahun terakhir.

Tabel 1.1 Nilai rata-rata 3 tahun terakhir

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Lulus	Tidak Lulus	Rata – rata Tingkat ketidakkulusan
2016/2017	41	16	25	65.16%
2015/2016	44	23	21	71.33%
2014/2015	45	20	25	57.22%
Jumlah	125	59	71	

Pengenalan masakan khas NTT dibutuhkan alat peraga untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas. Kurang tersedianya alat peraga disekolah berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Hal ini tentunya membuat minat siswa belajar dan mencari tahu tentang budaya masyarakat NTT berkurang sehingga perlu dibangun sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas .

Multimedia dibutuhkan agar siswa dapat lebih memahami dan dapat menyerap materi dengan mudah, karena dengan multimedia materi masakan khas NTT bisa ditampilkan berupa gambar-gambar sehingga guru tidak memerlukan waktu yang banyak untuk menggambar dan mensimulasikan gambar-gambar tersebut menjadi sebuah rangkaian materi pembelajaran. Oleh karena itu perlu

dibangun suatu sistem berupa “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MASAKAN KHAS NUSA TENGGARA TIMUR PADA SD-INPRES KANITI KABUPATEN KUPANG”.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang bangun aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan masakan khas Nusa Tenggara Timur pada SD Inpres Kaniti Kabupaten Kupang sehingga bisa meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas 5?

1.3 Batasan Masalah

Untuk tidak memperluas areal pembahasan maka dibuat pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini dibuat untuk SD-Inpres Kaniti Kabupaten Kupang untuk perkembangan pembelajaran dan dibatasi untuk mata pelajaran Muatan Lokal dengan materi masakan khas NTT.
2. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan program bantu *Macromedia Flash 8*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi untuk Pelajaran muatan lokal pokok bahasan masakan khas NTT berbasis Multimedia yang dapat membantu siswa kelas 5 SD kaniti Kabupaten Kupang agar dapat lebih cepat memahami materi pelajaran muatan lokal.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa

- a. Dapat membantu siswa dalam memahami materi muatan lokal pokok bahasan masakan khas NTT.
 - b. Membantu meningkatkan minat belajar siswa di kelas.
2. Bagi Guru
- a. Sebagai alat bantu ajar atau media pembelajaran alternatif mata pelajaran muatan lokal pokok bahasan masakan khas NTT.
 - b. Membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan berbagai gambar dan video

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan multimedia.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini digunakan tiga metode pengumpulan data yaitu (menurut Suyanto dalam Septiana, Djami dan Dewi 2012) :

a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan referensi yang baik dari buku, makalah juga internet mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat.

b. Observasi

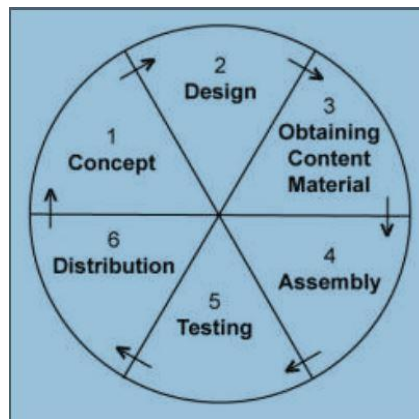
Penelitian dilakukan dengan cara turun langsung ke Sekolah Dasar Inpres Kaniti Kabupaten Kupang untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah oleh siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran PLSBD untuk dibuat pemecahannya.

c. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan tanya jawab secara langsung kepada Guru SD Inpres Kaniti Kabupaten Kupang.

2. Metode Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini (menurut Sutopo dalam Hadi, 2012) Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (Sutopo dalam Hadi 2012)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap pengonsepan adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Dalam penelitian ini pengguna aplikasi adalah Guru SD Inpres Kaniti Kabupaten Kupang dan tujuan dibuat aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran alternatif bagi Guru untuk memberikan pengajaran berkaitan dengan materi Muatan Lokal.

b. *Design* (Perancangan)

Desain adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan material dan pembuatan, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini digunakan *Story Board* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. *Story Board* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

c. *Material collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan material adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar-gambar yang disesuaikan dengan isi cerita, *background* yang mendukung, *vidio*, *audio*, dan lain-lain yang dapat diedit langsung menggunakan *Adobe Photoshop* atau dapat diunduh secara gratis melalui situs-situs yang terkait.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Pada tahapan ini menggunakan perangkat lunak seperti *Macromedia Flash 8*. Untuk proses animasi dan video animasi

selanjutnya dibuat data – data tersebut di database MySql dan koneksikan menggunakan *Java Neatbeas 8.1*.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*Assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian yang dipakai adalah pengujian *blackbox* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-*coding-an*.

f. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya ke dalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.