

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sering membuat siswa sulit menerima materi yang disampaikan oleh pengajar / guru sehingga pemahaman siswa akan materi ajar akan menjadi lemah dan menyebabkan siswa tidak berkembang. Hal-hal seperti inilah yang selalu menjadi kendala bagi para pengajar / guru dalam mencari inovasi dan metode pembelajaran yang lebih mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Inovasi atau metode pembelajaran yang sekarang sering lebih dikembangkan guna peningkatan pemahaman siswa adalah adanya metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Metode berbasis TIK yang lebih mengedepankan visualisasi tanpa menghilangkan keutuhan materi dirasa sangat membantu siswa di dalam memahami materi yang disampaikan. Di samping terdapatnya kejelasan materi dari visualisasi gambar atau animasi, siswa akan lebih mudah mengerti materi dari apa yang mereka lihat dari pada apa yang mereka dengar seperti selama ini yang mereka dapat dari pembelajaran dengan metode kontekstual (ceramah).

Dengan adanya kemajuan ilmu teknologi dan komunikasi terutama di bidang komputer, media pembelajaran sekarang ini akan lebih mudah ditangkap dan dimengerti oleh peserta didik jika metode yang dipakai

berbasis multimedia. Terutama mata pelajaran atau ilmu yang berkaitan dengan alam semesta yang sulit dimengerti karena jarang dijumpai di kehidupan sehari-hari, misalnya ilmu Fisika atau Ilmu Alam terutama Sistem Tata Surya. Siswa akan lebih susah menangkap materi jika hanya mendengarkan ceramah dari pengajar atau guru mereka, dikarenakan siswa jarang bahkan tidak pernah melihat sendiri fenomena yang terjadi yang berhubungan dengan materi Sistem Tata Surya.

Dengan adanya media pembelajaran yang berbentuk animasi, siswa dapat memahami dengan melihat animasi audio visual yang disajikan yang hampir dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya yang sulit mereka tangkap jika hanya dengan metode kontekstual. Siswa atau peserta didik juga tidak harus selalu bergantung dari materi yang diberikan oleh pengajar / guru untuk dapat memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia ini siswa dapat menggali ilmu sendiri dari visualisasi yang disampaikan.

Tidak hanya siswa kalangan pendidikan saja yang butuh mengetahui ilmu yang berhubungan dengan Sistem Tata Surya ini, tetapi masyarakat kalangan umum pun ingin mengetahui fenomena alam semesta ini yang berhubungan dengan Sistem Tata Surya. Sekali lagi, ini dapat dimanfaatkan karena masyarakat umum tidak harus ke bangku sekolah untuk mengerti tentang Sistem Tata Surya.

Berdasarkan pemikiran dari uraian di atas, maka penulis bermaksud menyusun skripsi dengan judul: "Membangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya" yang tidak hanya bisa digunakan oleh siswa / pelajar di kalangan pendidikan formal saja melainkan masyarakat umum yang ingin mengetahui ilmu tata surya dan rasi bintang pun dapat mengambil inti sari dari materi yang disajikan di dalam media animasi tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah mengetahui cara membangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya yang mudah dipahami oleh semua kalangan dengan visualisasi multimedia

D. Batasan Masalah

Dengan luasnya permasalahan yang dapat dimunculkan dari materi tentang Sistem Tata Surya ini, serta karena keterbatasan pengetahuan dan terbatasnya waktu, maka penulis hanya membatasi permasalahan pada topik dan ketentuan sebagai berikut :

1. Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya yang menyangkut pengertian sistem tata surya, planet apa saja yang ada di sistem tata surya, bagaimana gerakannya, karakteristik masing-masing planet dalam sistem tata surya serta nama planet yang ada dalam sistem tata surya.
2. Visualisasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya dengan menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6*.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai media aplikasi pembelajaran sistem tata surya yang inovatif dan mudah dipahami oleh semua unsur masyarakat, tidak hanya dapat digunakan oleh kalangan pelajar saja, melainkan juga oleh masyarakat umum.

F. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Tahapan ini kami tempuh agar tidak terjadi kesamaan data dengan orang lain yang telah melakukan penelitian yang terdahulu dengan objek yang sama. Apabila sudah ada orang yang melakukan penelitian maka kami berusaha untuk melakukan tambahan yang lebih baik dengan pedoman penelitian yang telah terdahulu.

2. Analisis

Dengan penganalisaan dimaksudkan agar dapat lebih memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah, mengevaluasi sistem dan menentukan alternatif solusinya, agar menjadi sebuah sistem yang dapat dipertanggung jawabkan.

3. Desain

Tahap desain merupakan tahapan yang sangat sangat diperlukan dalam perancangan sistem yang dapat membantu menyelesaikan masalah - masalah yang dihadapi.

4. Perancangan

Membuat sistem baru baik *hardware* maupun *software* untuk membantu proses informasi.

5. Pengujian Program Sistem dan Evaluasi

Pengujian dan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana sistem yang dibuat pada proyek akhir ini dapat berfungsi sesuai dengan proses sistem yang diharapkan

G. Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab yang masing masing bab membahas tentang :

BABI : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi dan Sistematika Penulisan

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan teori aplikasi, media pembelajaran, tata surya, multimedia, dan penjelasan mengenai *software* pendukung yang diperlukan dalam penulisan skripsi.

BAB III: Analisa dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang perencanaan model dan perancangan pembuatan program aplikasi.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas analisa data dan pengujian kinerja program yang telah dibuat. Penganalisaan menyangkut struktur program. Kinerja program dan mekanisme jalannya program.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi, yang berisi kesimpulan pembahasan dan saran - saran yang berguna bagi penelitian lebih lanjut.