BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan saat ini semakin maju, dimana dalam penyampaian materinya sudah tidak manual lagi. Perkembangan teknologi saat ini, khususnya dalam dunia pendidikan yang menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini, salah satunya menggunakan sistem pembelajaran berbasis multimedia. Dengan adanya sistem pembelajaran ini diharapkan dapat lebih mudah dan menarik sehingga materi pembelajaran dapat diserap dengan baik.

Masalah yang terjadi dalam SMK Muhammadiyah 4 Sragen ini adalah dalam penyampaian materinya masih secara manual sehingga guru sulit untuk menyampaikan dan menjelaskan materi-materi kepada siswa-siswinya. Para siswa pun merasa jenuh dengan metode yang diterapkan oleh guru mereka dan mereka juga sulit dan kurang jelas dalam menangkap materi yang dijelaskan oleh guru.

Sistem pembelajaran multimedia ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam belajar, karena dengan adanya sistem ini dapat membantu para siswa untuk mendapatkan materi dengan jelas dan cara yang baru sehingga para siswa tidak jenuh dalam menerima materi pelajaran dan guru pun akan lebih mudah dalam menyampaikan dan menjelaskan materi.

Dalam sistem pembelajaran berbasis multimedia ini nantinya akan berisi tentang materi-materi yaitu khususnya tentang materi jaringan lokal, mulai dari teorinya, desain jaringan lokal dan ditambah dengan ujicoba atau latihan-latihannya. Perancangan media pembelajaran instalasi perangkat jaringan lokal untuk SMK berbasis flash yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 4 Sragen ini, diharapkan penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dan jelas baik bagi guru maupun para siswanya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas :

1. Bagaimana membuat sistem pembelajaran dengan multimedia yang interaktif dan efisien untuk materi pembelajaran jaringan ?
2. Bagaimana mengaplikasikan sistem pembelajaran dengan multimedia kepada para siswa dan juga guru agar lebih mudah mengerti dengan sistem pembelajaran baru ini ?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Membuat sistem pembelajaran dengan multimedia yang interaktif dan efisien sehingga untuk materi pembelajaran jaringan.
2. Mengaplikasikan sistem pembelajaran dengan multimedia kepada para siswa dan juga guru agar lebih mudah mengerti dengan sistem pembelajaran baru ini.

1.4. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga Sekolah

   Hasil penelitian dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Sragen melalui penerapan pembelajaran berbasis multimedia.
2. Bagi Guru selaku pendidik
   a. Hasil penelitian dapat memberikan informasi tentang sistem pembelajaran multimedia besbasis Macromedia Flash 8 guna meningkatkan pemahaman para siswa terhadap mata pelajaran jaringan lokal (LAN).
   b. Hasil pembelajaran dapat meningkatkan informasi tentang keekfektifan multimedia berbasis macromedia flash 8 dalam meningkatkan kemandirian belajar (*self motivated learning*) para siswa dan siswi.

3. Bagi Siswa

   Penelitian ini akan dapat meningkatkan kemandirian belajar (*self motivated learning*) siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen khusunya pada mata pelajaran jaringan lokal (LAN).

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Pembuatan aplikasi sistem pembelajaran multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash 8.
2. Mencakup masalahnya yaitu, sistem pembelajaran multimedia yang interaktif pada SMK Muhammadiyah 4 Sragen.
3. Aplikasinya nanti akan disusun ke dalam CD interaktif berupa ilmu teori atau materi, desain atau gambar, latihan-latihan soal dan tidak dionlinekan.
4. Tidak menggunakan data base.
5. Digunakan untuk kelas XI SMK M 4 Sragen.

1.6. Sistematika Penulisan

Mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi.

Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

   Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persrtujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

   Bagian utama terdiri dari bab dan sub bab sebagai berikut :

   BAB I PENDAHULUAN

   Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

   BAB II TINJAUAN PUSTAKA

   Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

   2.1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

   2.2. Landasan Teori yang berisi tentang pembahasan-pembahasan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam membuat sistem pembelajaran. Agar sistematis, metode penelitian meliputi :

3.1. Pemilihan Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2. Analisa Kebutuhan

3.3. Perancangan

3.4. Pembuatan Sistem Pembelajaran

BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.2. Analisa atau Pembahasan

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelamahan yang ada.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.