

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada. Dalam dunia pendidikan multimedia digunakan sebagai media pembelajaran dan interaktif. Dengan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan dapat membantu dalam proses mengajar dan memudahkan dalam penyampaian materi yang diajarkan.

Adapun kendala guru pengampu saat mengajar materi bahasa inggris smp yaitu kertas lembar jawab yang terlalu banyak yang diperlukan dan di dalam penilaian di lembar jawab. Untuk itu penulis tergerak untuk membuat Aplikasi media pembelajaran kuis ujian akhir bahasa inggris SMP Berbasis flash .

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil perumusan masalah :

”Bagaimana merancang dan membuat aplikasi kuis ujian akhir bahasa inggris untuk kelas berbasis multimedia yang mempermudah dalam menjawab soal dan mempermudah guru mata pelajaran dalam hal pengambilan nilai dan tidak memerlukan banyak kertas lembar jawab.”

1.3. PEMBATAAN MASALAH

Agar permasalahan yang dimaksud tidak terlalu meluas dan mudah dipahami, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan soal – soal mata pelajaran bahasa inggris SMP kelas khususnya memberikan soal-soal latihan ujian bahasa Inggris
- 2) Aplikasi ini hanya digunakan pada pendidikan bahasa inggris.
- 3) Materi disajikan penulis dalam bentuk pembelajaran interaktif.

1.4. TUJUAN PROYEK AKHIR

Untuk mewujudkan Aplikasi Media Pembelajaran Kuis Ujian Akhir Bahasa Inggris SMP Berbasis Flash.

1.5. MANFAAT PROYEK AKHIR

Dengan adanya Proyek akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak, baik dari pihak akademik, penulis, maupun guru les privat bahasa inggris. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Dengan pembuatan aplikasi ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang ilmu komputer dan demi meningkatkan keterampilan penulis dalam membuat aplikasi pembelajaran interaktif.

2. Bagi pihak akademik STMIK Sinar Nusantara

Proyek akhir ini dibuat penulis agar dapat dijadikan bahan pustaka STMIK Sinar Nusantara Surakarta dan diharapkan berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang mendatang dan membantu dalam penyusunan laporan proyek akhir.

3. Bagi guru les privat bahasa inggris

Sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam memberikan soal-soal latihan ujian tentang bahasa inggris.

1.6. METODE PENELITIAN

Proyek akhir ini disusun memerlukan adanya proses pengumpulan data yang valid dan sesuai dengan yang diinginkan, maka metode yang digunakan penulis adalah :

1.) Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penelitian proyek akhir ini.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian kepada dosen pengajar atau pihak terkait lainnya. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan keterangan-keterangan tentang materi bahasa Inggris, guna kelancaran penelitian.

c. Observasi

Merupakan suatu cara pengumpulan data dimana penelitian mengadakan pengamatan secara langsung. Dalam hal ini pengamatan ditujukan untuk dapat mengetahui sistem mengajar

yang dilakukan guru pengajar dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

2.) Metode Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu :

1. Tahap Konsep

Tahap konsep yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audien, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain), dan spesifikasi umum.

2. Tahap Perancangan

Maksud dari tahap perancangan ini adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek spesifikasi yang akan dibuat.

3. Tahap Pengumpulan Bahan

Tahap pengumpulan bahan dilakukan pengumpulan bahan seperti teks, gambar, animasi, audio, tombol navigasi, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku maupun internet.

4. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pada tahap ini software yang akan digunakan adalah Adobe Flash CS 5 .

5. Tahap Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Fungsi dari pengujian adalah untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan. Pengujian selanjutnya dilakukan pada komputer lain dengan tujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi dapat berjalan dengan baik.

6. Tahap Aplikasi

Tahap aplikasi dilakukan setelah tahap pengujian berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Fungsi dari tahap aplikasi adalah untuk membuat aplikasi multimedia yang dibuat menjadi lebih simple dan mudah dipasang atau diinstall pada komputer lain.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan makalah ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan proyek akhir, manfaat proyek akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang ada hubungannya dengan obyek yang diteliti dan digunakan untuk memecahkan masalah yang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi tentang hal-hal yang ada kaitannya dengan pokok masalah dalam proyek akhir.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Hasil penelitian disajikan menurut hirarki topik dan sub topik secara berurutan. Penyajian hasil dapat dilakukan dengan menggabungkan bentuk uraian, tabel, dan gambar atau lainnya. Data yang diperoleh disajikan secara sistematis mulai dari yang umum, kemudian mengarah penyajian yang lebih khusus.

BAB V PENUTUP

Memuat Kesimpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini memuat daftar buku-buku referensi serta informasi lain yang digunakan penulis dalam penyusunan proyek akhir.