

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu canggih memicu berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi multimedia beberapa tahun terakhir ini, tentu mengakibatkan kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dikembangkan teknologi di bidang informasi yaitu multimedia. Ada berbagai cara untuk menyampaikan informasi diantaranya dengan menggunakan multimedia. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media antara lain teks, gambar, audio, video dan animasi. Dengan bergabungnya berbagai unsur tersebut sebuah informasi yang disajikan menggunakan multimedia menjadi lebih menarik dan interaktif.

Perkembangan teknologi yang semakin maju ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan serta materi dan cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pada saat ini, kebanyakan pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media buku panduan dan ceramah secara klasikal. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.

Perkembangan teknologi yang semakin maju ini juga memiliki pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan dimasa kini. Dunia pendidikan sekarang tidak akan terlepas dari penggunaan komputer dan komponen dari multimedia. Multimedia tidak hanya berperan penting dalam dunia periklanan dan hiburan,

tetapi juga memiliki peranan penting dalam proses bisnis, komunikasi serta dalam dunia pendidikan. Dikarenakan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai solusi agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan lebih efektif. Pada penelitian ini, metode yang diterapkan penulis untuk media pembelajaran adalah metode CAI (*Computer Assisted Instruction*).

Metode CAI (*Computer Assisted Instruction*) merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan cara informasi atau materi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Selain itu teknologi ini selalu terkait dengan penggunaan layar kaca untuk menyajikan informasi/materi kepada siswa.

Dan menurut Alim Sumarno (2011) menyatakan bahwa CAI umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer di mana pengguna dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer dapat menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada siswa, baik berupa informasi konsep maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan tertentu, dan sistem melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer. Sementara dalam kedudukannya dapat dikatakan bahwa CAI adalah penggunaan komputer sebagai bagian integral dari sistem instruksional, di mana biasanya pengguna terikat interaksi dua arah dengan komputer.

Pendidikan kepramukaan adalah proses pendidikan yang praktis, di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga yang dilakukan di alam terbuka dalam bentuk kegiatan yang menarik, menantang, menyenangkan, sehat, teratur dan terarah dengan menerapkan Prinsip Dasar kepramukaan dan Metode

Kepramukaan, yang sasaran akhirnya adalah terbentuknya watak kepribadian dan akhlak mulia.

Menurut Kemendiknas (2010:7), karakter adalah nilai-nilai yang unik atau baik yang terpatери dalam diri dan terjawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga seseorang atau sekelompok orang. Karakter sangatlah beragam bentuknya, terdapat 18 nilai karakter bangsa diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Salah satu kegiatan penting dari pramuka adalah menghafal kode-kode atau biasa disebut sandi. Sandi pramuka ini bermacam-macam seperti sandi morse, sandi semaphore, dan sandi-sandi lain. Saat ini untuk mempelajari sandi-sandi pramuka masih menggunakan tutorial buku panduan biasa, dan untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan, maka digunakan aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif yang dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik dan interaktif agar lebih mudah diingat dan mengenai sasaran.

Penelitian ini diharapkan akan memudahkan pengguna untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami sandi morse dan semaphore pramuka. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi " **Perancangan Media Pembelajaran Sandi**

Morse Dan Semaphore Pramuka Dengan Metode CAI" yang tujuannya untuk mempermudah pemahaman sandi morse dan semaphore pramuka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis menguraikan pokok permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan metode *CAI* untuk merancang media pembelajaran sandi morse dan semaphore pramuka?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran sandi morse dan semaphore pramuka dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti membatasi ruang lingkup untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas info mengenai pramuka, kode morse dan semaphore.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat hanya bersifat *offline* sehingga tidak bisa diakses secara langsung melalui media internet.
3. Peneliti hanya melakukan perancangan materi pembelajaran sandi morse dan semaphore pramuka dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dirancang dengan metode *CAI*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran sandi morse dan semaphore pramuka yang di jadikan sebagai sumber dan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara klasikal maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna Aplikasi

Akan mempermudah dan juga meningkatkan pengetahuan pengguna untuk mengenali sandi morse dan semaphore pramuka sehingga pengguna dapat dengan mudah memperluas pengetahuan pengguna mengenai sandi morse dan semaphore pramuka.

2. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat mengembangkan diri dan membuka wawasan terhadap pengetahuan baru yang dapat kembangkan dalam sebuah media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kemampuan penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang latar belakang penelitian, permasalahan yang dihadapi, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian yang dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan serta kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam menyusun penelitian ini,.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisis pendekatan dan metode penelitian yang akan digunakan. Yang terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain interface pada sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat..

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan peneliti dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi yang diajukan untuk penelitian selanjutnya.