

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jauh sebelum masa kemerdekaan, Indonesia ternyata sudah dikenal oleh dunia sebagai bangsa yang memiliki peradaban maritim yang sangat maju. Bahkan, bangsa ini pernah mengalami masa keemasan pada awal abad ke-9 Masehi. Sejarah mencatat bangsa Indonesia telah berlayar jauh dengan kapal bercadik.

Menurut Jullian Corbet & Geoffery Till (2012), Indonesia merupakan sebuah negara berkembang dan juga lokasinya yang sangat strategis dalam bidang maritim.

Tingkat pendidikan di Indonesia bagi para orangtua atau pencari nafkah masih rendah bahkan tidak berpendidikan sekalipun sehingga sangat sulit untuk mencari kerja. Dengan dikarenakan tidak berpendidikan, maka secara otomatis tidak pandai membaca dan menulis alias buta huruf. Akibat buta huruf adalah jarang diterima oleh pemberi kerja sehingga menyebabkan tingkat pengangguran yang tinggi.

Dengan adanya sekolah diklat yang mengajarkan pengetahuan dasar untuk peserta pelaut, setiap peserta yang mengikuti kelas harus memahami teori yang diberikan dan juga akan diadakan praktik. Dikarenakan tingkat pendidikan di Indonesia masih kurang, maka pada sesi praktik masih banyak yang tidak memahami cara melakukannya.

Animasi ini di rancang dengan menggunakan metode CAI (*Computer Assisted Instruction*) yang merupakan sebuah sistem pembelajaran yang menggunakan konsep multimedia yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi dan video. Ma Munir (2012) menyatakan bahwa “istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam suatu sistem komputer”.

Oleh karena itu, penulis menciptakan sebuah pembelajaran *Multimedia Training* berupa animasi yang dapat membantu para pelajar untuk memahami isi yang di sampaikan dikarenakan mayoritas para peserta tidak mengenal tulisan, maka sebuah animasi sangatlah membantu dalam proses pembelajaran tersebut.

Penulis menemukan bahwa pentingnya sebuah media pembelajaran yang melalui visual dapat menambah daya ingat para peserta pengikut *Basic Safety Training* (BST) sehingga penulis mencoba merancang sebuah animasi *tutorial* tentang cara menggunakan alat keselamatan. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyusun skripsi ini dengan judul **“Perancangan Tutorial Animasi Terhadap Peserta *Basic Safety Training* dengan Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka dapat di simpulkan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang animasi *tutorial* yang interaktif bagi para peserta pengikut *Basic Safety Training* (BST) sebagai pengganti metode konvensional?
2. Bagaimana menerapkan metode CAI (*Computer Assisted Instruction*) dalam perancangan animasi *tutorial* yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diteliti, maka penulis membatasi beberapa masalah yaitu

1. Materi pembahasan dalam animasi ini hanya menginstruksikan cara pemakaian alat *safety* sedangkan pembahasan materi terlalu detail tidak di sajikan.
2. Animasi *training* tersebut tidak dapat di putar ulang.

1.4 Tujuan Penelitian

Peneliti merancang animasi *Multimedia Training* dengan tujuan mempermudah peserta dalam mempelajari *Basic Safety Training* (BST). Di samping mempermudah pembelajaran, animasi tersebut juga dapat meningkatkan *skill training* yang didapatkan oleh peserta dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga dapat digunakan di tempat kerja yang memperhatikan *safety*, terutama diatas kapal.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat penelitian dari hasil penelitian yang akan diteliti yaitu :

1. Memudahkan para peserta pengikut *Basic Safety Training* (BST) dalam memahami materi.
2. Membantu para peserta pengikut *Basic Safety Training* (BST) dalam melakukan tahap praktik dengan baik dan benar.
3. Membantu para peserta untuk melaksanakan tugas setelah menyelesaikan pendidikan khusus tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dalam penulisan laporan skripsi ini, maka penulisannya disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang berisi kerangka penulis laporan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tinjauan pustaka yang berisi hasil – hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat landasan teori yang mendukung judul penelitian dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi – definisi atau model langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian yang merupakan langkah – langkah yang diterapkan seorang peneliti dalam melakukan penelitian dengan tujuan untuk menjaga agar jalan penelitian tidak menyimpang dari apa yang sudah direncanakan. Kemudian pada bab ini membahas analisis permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti dan yang terakhir adalah perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan bagian akhir dari isi laporan penelitian.