BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi dalam cara belajar bukan meninggalkan kebiasaan membaca atau mendengar, seperti halnya yang selama ini dilakukan. Tapi revolusi ini lebih dititik arahkan pada pengalihan media yang digunakan. Buku yang selama ini dipandang efektif sebagai media belajar, pada realitanya mulai ditinggalkan karena sangat monoton, yang berakibat cepat menimbulkan rasa kebosanan. Apalagi dengan model pembelajaran *classical*, dimana guru dan murid berada dalam satu lokal kelas yang menjemukan.

Dalam hal pembelajaran komputer, multimedia dimanfaatkan sebagai media perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Dengan memanfaatkan elemen multimedia, maka seorang peserta didik tidak perlu bersusah payah dalam mempelajari sesuatu, seperti halnya membaca buku yang pada umumnya berkutat dengan teori.

Dengan menggunakan teknologi multimedia, maka seorang peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajarinya. Kelebihan multimedia dalam hal ini adalah memahami masalah yang diangkat, karena multimedia pembelajaran ini akan dilengkapi dengan fasilitas audio visual, sehingga fungsi pendengaran dan penglihatan dapat dioptimalkan. Disamping itu, peserta didik dapat mengulang (*replay*) jika terdapat ketidak pahaman pada pembelajaran yang telah terlewati.

Diana Tifani, perancangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Adobe Photoshop Berbasis flash, 2016
UIB Repository(c)2016

Dari segi kemudahan, maka pemanfaatan multimedia ini lebih praktis, pengguna tidak tersekat oleh ruang dan waktu, karena belajar dapat dilakukan dimana dan kapanpun. Hanya dengan menyediakan peralatan pendukung maka belajar dapat dilakukan dengan nyaman.

Salah satu pemanfaatan multimedia dalam bidang pembelajaran adalah dengan membuat multimedia pembelajaran. Pembuatan media ini nantinya dikhususkan hanya pada pengenalan *Adobe Photoshop* untuk pemula sebagai objek pembelajaran.

Selama ini dalam mempelajari sesuatu termasuk aplikasi *Adobe Photoshop,* orang lebih terbiasa mengunakan fasilitas buku kemudian baru mempraktekkannya pada komputer. Padahal tidak semua orang bisa paham dengan cara-cara seperti ini dikarenakan cara belajar setiap orang yang berbeda.

Seiring pergeseran waktu, maka ada cara lain didalam mempelajarai objek pembelajaran seperti halnya *Adobe Photoshop*. Orang tidak harus menggunakan media buku atau bahkan dengan panduan seorang tutor, karena orang bisa belajar dengan menggunakan bantuan tutorial atau media yang berbasiskan multimedia.

Keuntungan belajar menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan multimedia yaitu orang bisa melihat langsung bagaimana dan dengan cara apa objek-objek tersebut dapat dibuat. Dan hasil dari cara pembuatannya tersebut langsung dapat dilihat. Bandingkan dengan buku yang memang sudah dibuatkan panduannya *step by step,* tetapi orang akan merasa binggung, karena tidak sedikit buku yang memberikan hasil yang tidak sesuai dengan inputannya.

Dengan menggunakan multimedia dalam belajar *Adobe Photoshop,* maka belajar akan lebih menyenangkan, karena begitu banyaknya jangkauan

UIB Repository(c)2016

pembelajaran, peserta didik tidak perlu belajar dari awal sampai akhir karena pembelajaran ini telah terbagi didalam sub-sub pokok pembelajaran. Sehingga orang hanya perlu melihat pembelajaran pada bahasan yang akan dipelajari saja, tentunya dengan melakukan perintah klik pada *button* yang nantinya akan men-*link* pada halaman yang dituju.

Pengguna juga tidak akan mudah bosan dalam belajar karena media ini dilengkapi dengan fasilitas teks, suara, gambar, animasi serta video. Sehingga peserta didik dapat melihat cara-caranya melalui multimedia pembelajaran ini.

1.2 Rumusan Masalah Masalah

Dalam memberikan pengajaran dan informasi kepada peserta didik, diperlukan cara-cara yang lebih efektif dan menarik untuk proses belajar yang didukung dengan memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia. Maka dengan adanya multimedia pembelajaran *Adobe Photoshop* ini, diharapkan pengguna dapat lebih memahami dan bisa langsung mencobanya sendiri dalam mengembangkan pengetahuan yang terdapat dalam multimedia pembelajaran tersebut. Maka dari itu dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada yaitu bagaimana membuat multimedia pembelajaran *Adobe Photoshop* dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif dan menarik serta mudah dipahami.

Diana Tifani, perancangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Adobe Photoshop Berbasis flash, 2016
UIB Repository(c)2016

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat multimedia pembelajaran mengenai *Adobe Photoshop*, peneliti perlu membatasi penilitian yang dilakukan agar tidak keluar dari topik yang bukan menjadi permasalahan yang dihadapi, maka dalam pembuatan tugas akhir ini penulis akan membatasi masalah yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran *Adobe Photoshop* yang dibuat ditargetkan untuk tingkatan pemula.
2. Multimedia pembelajaran *Adobe* P*hotoshop* yang dibuat hanya menjelaskan pengenalan dasar mengenai *Adobe Photoshop*, seperti menjelaskan sedikit tentang perkembangan *Adobe Photoshop*, *tools*, tips dan trik, serta tutorial video pada *Adobe Photoshop*.
3. Multimedia pembelajaran *Adobe Photoshop* yang dibuat tidak memberikan soal untuk dikerjakan oleh peserta didik.
4. Multimedia pembelajaran *Adobe Photoshop* yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6*
5. Penulis tidak membahas *script* pada *software flash* secara detail.

UIB Repository(c)2016

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan multimedia pembelajaran pengenalan *Adobe Photoshop* adalah sebagai berikut :

1. Merancang multimedia pembelajaran beranimasi untuk membantu peserta didik agar pembelajaran mengenai *Adobe Photoshop* menjadi lebih menarik.
2. Menjadikan suatu aplikasi pembelajaran mengenai *Adobe Photoshop* yang mudah diingat dan dimengerti oleh peserta didik.
3. Mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran sebagai pendukung proses mengajar terhadap peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan multimedia pembelajaran pengenalan *Adobe Photoshop* adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu mempermudah dalam proses pembelajaran materi *Adobe Photoshop.*
2. Meningkatkan kreatifitas dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam pembuatan multimedia pembelajaran *Adobe Photoshop.*

UIB Repository(c)2016

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari lima bab dan beberapa lampiran. Setiap bab terdiri dari sub-sub bab. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori memuat tinjauan pustaka teori pendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari Alur Penelitian, Analisis Permasalahan, dan Perancangan Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah direncanakan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

BAB V PENUTUP

Bab Penutup merupakan bagian akhir dar isi laporan, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.