

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berimplikasi terhadap pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana teknologi, contohnya adalah komputer. Beberapa tahun yang lalu, komputer dianggap sebagai sesuatu yang mewah dan hanya digunakan oleh kalangan tertentu saja. Namun, seiring dengan perubahan waktu dan tuntutan pekerjaan yang semakin tinggi, maka komputer telah menjadi suatu hal yang biasa dalam kehidupan sehari-hari.

Agar generasi depan dapat mengikuti derap perkembangan global, harus mengupayakan agar setiap insan anak bangsa melihat informasi. Oleh karena itu mereka perlu dibekali dengan kemahiran mengoperasikan komputer untuk mengelola informasi. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada insan Indonesia agar mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi. Salah satu keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mengetik dengan 10 jari. (Fiena Yuri Hartanti, 2012).

Mengetik sepuluh jari disebut juga dengan istilah *Touch Typing* merupakan pengetikan pada *keyboard* komputer dengan menggunakan 10 jari tanpa menggunakan indra penglihatan untuk mencari tuts *keyboard* yang diinginkan. Secara spesifik, pengetik atau disebut juga dengan *typist* mengetahui lokasi tuts *keyboard* lewat memori otot (*muscle memory*). (Tuti Sulastri, 2014).

Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat membantu guru ataupun dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka guru dan dosen dapat menghemat waktu persiapan mengajar, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mahasiswa, dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa ataupun siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru ataupun dosen. (Muhamad Ali, 2009).

Penulis akan mengenalkan *program* yang dapat digunakan untuk membuat sistem media pembelajaran menggunakan program *Adobe Flash*. Penulis menggunakan *program* tersebut karena dengan adanya bantuan *Adobe Flash*, maka *user* tidak perlu mengeluarkan uang untuk belajar dari kursus. Dengan program *Adobe Flash*, maka media pembelajaran yang dibuat akan menarik karena tampilan didalam media pembelajaran tersebut sangat *User Friendly*.

Sehingga dengan adanya metode pengajaran menggunakan sistem multimedia ini, maka *user* akan merasa tidak bosan untuk terus berusaha belajar.

Adobe Flash merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat animasi, *game*, presentasi, *web*, animasi pembelajaran dan film. Animasi yang dihasilkan *Adobe Flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor. Selain itu *Adobe Flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain. (Radyan Pradana, 2012).

Dengan penelitian ini, penulis menerapkan metode LAO (*Learning the Actual Object*). Dengan metode ini diharapkan akan memudahkan pelajar untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan, serta dapat membantu pelajar untuk meningkatkan kecepatan mengetik pada komputer dengan menggunakan 10 jari. Melihat dari latar belakang tersebut untuk memenuhi kebutuhan belajar tersebut, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi dengan judul **“Perancangan Multimedia Interkatif Pembelajaran Mengetik 10 Jari dengan Metode LAO (LEARNING THE ACTUAL OBJECT) Berbasis Adobe Flash”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menerapkan metode *Learning the Actual Object* pada aplikasi pembelajaran mengetik komputer dengan 10 jari berbasis multimedia?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi media pembelajaran yang cocok untuk pemula dalam mencapai tujuan yang diinginkan secara optimal?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat hanya mengajari cara mengetik dengan 10 jari pada *keyboard* QWERTY komputer berbasis *desktop*.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat hanya bersifat *offline* sehingga tidak bisa diakses secara langsung melalui media internet serta dapat digunakan pada aplikasi *gadget*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memudahkan pembelajaran mengetik 10 jari. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan pelajar dapat lebih cepat dan mudah untuk mempelajari cara mengetik dengan 10 jari pada komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Pengguna Aplikasi

Dengan media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu *user* dalam mempelajari cara mengetik dengan 10 jari dengan cepat pada komputer.

2. Manfaat bagi penulis

Dengan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis. Serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

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 berisi 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 serta *feedback* dari subjek yang diuji.

BAB V : PENUTUP

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