

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual) sedangkan dari dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20% dan dari dibaca hanya 10% (Hidayatullah dkk,2011). Hal yang sama juga diungkapkan oleh lembaga riset dan peneritan komputer CTR (*Computer Teknologi Research*), riset ini dapat menjadi acuan untuk meningkatkan penyampaian informasi dalam bidang pendidikan.

Teknologi multimedia sebagai sarana penunjang mutu pendidikan dalam penyajian materi ajar yang di kemas dalam media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam penyelesaian masalah dalam proses belajar mengajar, menurut Davies Crowther multimedia dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang terpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik Suyanto (2005). Penulis sependapat dengan Davies karena melihat dari definisi multimedia itu sendiri maka penyajian produk multimedia dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran sehingga lebih mendekati bentuk aslinya. Secara tidak langsung mengarah pada riset yang dilakukan oleh CTR.

Media pembelajaran menjadi kebutuhan khusus fasilitator maupun instansi yang melakukan kegiatan belajar mengajar. Banyak aplikasi yang menyediakan wadah untuk mengemas materi ajar dalam bentuk media pembelajaran yang menarik, beberapa aplikasi antara lain Adobe Flash, Pinnacle, Premier, Director, dan Power Point. Kebanyakan menggunakan Slide Power Point karena dinilai lebih mudah dalam pembuatan bahan ajar, ada juga yang menggunakan Adobe Flash agar media pembelajarannya lebih menarik dengan sentuhan sedikit animasi, tetapi bagaimana jika materi pembelajarannya sewaktu-waktu berubah? Apa harus membuat media pembelajaran yang baru?.

MVC (*Model-View-Controller*) merupakan jawaban atas pertanyaan di atas. MVC adalah konsep arsitektur yang digunakan dalam pengembangan *software graphical user interface* (Bargge,2013) dimana model merupakan pengolah data dan berkomunikasi dengan database, view adalah tampilan yang ditampilkan user dan controller sebagai jembatan alur user dan model. Implementasi konsep tersebut dalam pengembangan media pembelajaran dapat memungkinkan media pembelajaran tersebut dapat di update isi materinya sewaktu - waktu.

Speaking Club yang merupakan institusi pendidikan yang mempunyai program Public Speaking for Teens yang diperuntukkan bagi peserta didik yang berusia 10-16 tahun untuk berbicara di depan umum. Pada program Public Speaking For Teens, Speaking Club telah mempunyai media pembelajaran berupa slide presentasi power point yang terdiri dari delapan file

yang minim animasi untuk setiap pertemuan. Kendala yang dihadapi pada kegiatan belajar mengajar yang diperuntukkan bagi anak-anak adalah kebosanan, mengatasi rasa bosan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang bisa merangsang otak anak agar dapat menyerap materi yang diberikan dengan antusias tanpa mengurangi mutu dan kualitas materi ajar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana meningkatkan Sistem pembelajaran Public Speaking for Teens dengan memanfaatkan teknologi multimedia?

1.3 Ruang lingkup masalah

1. Penelitian dilakukan pada instansi Speaking Club Khususnya pada program Public Speaking for Teens
2. Penelitian mengarah kepada Implementasi Metode MVC (*Model-View-Controller*)
3. Multimedia difokuskan pada pembuatan sistem pembelajaran Public Speaking for Teens
4. Pengembangan aplikasi menggunakan metode (*Model-View-Controller*).

1.4 Tujuan dan manfaat

1.4.1 Tujuan

Meningkatkan Sistem pembelajaran Public Speaking for Teens dengan memanfaatkan teknologi multimedia.

1.4.2 Manfaat

1. Membantu pihak Speaking Club meningkatkan Mutu pembelajaran
2. Sebagai acuan pembelajaran bagi lembaga Speaking Club