

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014: 19) menyatakan bahwa masyarakat harus dapat menguasai komputer dengan bantuan siapa pun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini juga bisa dimanfaatkan dalam dunia kesehatan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, permasalahan dari pengguna. Pengguna merasa jenuh/bosan memahami ilmu yang didapatkan dari berbagai media. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilannya kurang menarik. Kedua, permasalahan yang timbul dari sisi sarana dan pra-sarana. Terbatasnya sarana teknologi seperti handphone, laptop dan lain sebagainya yang tidak semua orang memiliki teknologi tersebut menyebabkan kurangnya ilmu tentang menjaga kesehatan di era new normal.

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash Professional. Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Pemahaman dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012: 55-56) mampu meningkatkan pemahaman dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem

multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi.

Penulis melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mengenal lebih jauh tentang menjaga kesehatan di era new normal karena masih disajikan dengan media buku teks saja, sementara pengguna kurang tertarik dengan itu, sehingga kesulitan untuk dapat memahami. Solusi yang penulis tawarkan yaitu mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif tentang menjaga kesehatan di era new normal dapat tersaji secara lebih menarik dan dapat menambah ilmu serta kemandirian pengguna. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan penguasaan pemahaman pengguna, sehingga kami terdorong untuk melakukan pengembangan "Media Pembelajaran Tentang Menjaga Kesehatan Pada Era New Normal Menggunakan Adobe Flash Professional".

Sukmadinata (2006: 164) mengemukakan bahwa "penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan." Pengertian tersebut menunjukkan adanya langkah-langkah yang sistematis dalam proses pengerjaan produk. Setiap langkah yang dilaksanakan sesuai dengan kaidah penelitian sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2012: 407) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Uji efektivitas dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian produk tersebut di masyarakat. Metode penelitian ini dapat digunakan di berbagai bidang. Berdasarkan dua definisi tersebut, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berupa perangkat lunak (software) berbasis Adobe Flash Professional.

1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang dipaparkan di atas maka dapat dibuat rumusan masalah bagaimana cara pembuatan multimedia interaktif tentang menjaga kesehatan di era new normal?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis membatasi permasalahan pada kurang dikembangkannya media pembelajaran tentang menjaga kesehatan di era new normal, sehingga kami tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif yang sesuai dengan era new normal covid-19. Masalah yang dikaji akan dibatasi pada kekurangan multimedia pembelajaran yang digunakan oleh pengguna. Untuk itu akan dilakukan pengembangan multimedia interaktif bagaimana menjaga kesehatan tubuh di era new normal. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif.

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Adapun maksud dan tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Membuat multimedia interaktif yang layak digunakan dalam menjaga kesehatan tubuh di era new normal covid-19
2. Membantu pemerintah setempat untuk mengurangi penularan virus corona atau covid-19
3. Untuk mengetahui pembuatan multimedia interaktif menjaga kesehatan tubuh di era new normal

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan perancangan/penelitian. Adapun objek perancangan media interaktif ini adalah media pembelajaran interaktif dan seluruh media pendukungnya.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap berbagai macam multimedia interaktif baik buatan Indonesia maupun luar negeri sebagai bahan referensi.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca dan memahami buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal yaitu strengths, opportunities, dan threats.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.

1.5.3 Perancangan

Perancangan multimedia interaktif dapat menggunakan produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah perancangan, seperti:

1. Pengumpulan data informasi
2. Perencanaan produk
3. Uji coba produk
4. Revisi produk
5. Hasil akhir

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini di dalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan, pengujian media pembelajaran tentang menjaga kesehatan pada masa era new normal serta pembahasannya

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil uji coba dan analisa yang dilakukan serta saran-saran yang dibutuhkan untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

