

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini multimedia menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan dalam membaca. Multimedia menjadi cakupan luas dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia dapat menjadi pemicu sehingga digunakan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

Semakin jauh berkenalan dengan multimedia, maka akan semakin pucat saja buku-buku bila dibandingkan, dengan dokumen berbentuk multimedia dapat mengatasi persoalan yang dihadapi. Disamping itu dokumen multimedia dapat menunjukkan acuan bukan hanya ke topik yang tercantum tetapi ke dokumen-dokumen lainnya. (Suyanto, 2005:21)

Kelebihan dari multimedia yaitu dapat menarik perhatian karena multimedia menggabungkan antara gambar, suara, dan animasi. Namun, dalam SMPN 3 Semanu ini pembelajaran masih menggunakan buku dan masih secara manual, sehingga menjadi sebuah kesulitan bagi guru dalam menyampaikan materi terhadap siswa, sehingga siswa cenderung tidak terlalu bias menyerap materi yang di sampaikan oleh guru dengan baik.

Maka perlu adanya terobosan baru untuk menghadapi masalah yang terjadi di lapangan, yaitu dengan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu penulis ingin membuat media pembelajaran berbasis flash, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Asam Basa Dan Garam Pada Siswa Di SMPN 3 Semanu". Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dalam penyampaian materi Asam Basa Dan Garam pada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu :

Bagaimana cara membuat media pembelajaran tentang Asam Basa dan Garam Sehingga dapat menarik perhatian anak dengan berbasis flash yang dipadukan dengan animasi ?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan Aplikasi media pembelajaran diperlukan batasan untuk mempermudah dalam proses pengerjaannya. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran IPA ini dirancang untuk membantu guru memberikan materi tentang asam basa dan garam.
2. Perancangan Aplikasi ini berupa program Media Pembelajaran yang dibatasi untuk siswa kelas VII SMP.

3. Evaluasi materi tentang Asam Basa dan Garam yang diberikan berupa Latihan soal dan penjelasan materi, yang nantinya dipadukan dengan Animasi teks, gambar, suara, video.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Illustrator CS6, CorelDraw X5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari laporan skripsi ini :

1. Memanfaatkan teknologi komputer dan multimedia dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Dapat membantu mempermudah penyampaian materi, khususnya dalam pembelajaran IPA dalam materi Asam Basa dan Garam.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata-1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Sekolah
 - a. Mempermudah Guru dalam penyampaian materi pelajaran terhadap siswa.
2. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan
 - b. Menghasilkan suatu karya yang dapat bermanfaat terhadap suatu instansi di bidang pendidikan.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati langsung objek dan juga menganalisa sistem belajar secara langsung di dalam sekolah SMPN 3 Semanu.

B. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMP N 3 Semanu secara langsung mengenai gambaran umum tentang sistem pengajaran guru terhadap siswa.

C. Metode Analisis

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Analisis ini berdasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan *strength* (kekuatan) dan *opportunit* (peluang), namun secara bersamaan dapat meminimalkan *weakness* (kelemahan) dan *threat* (ancaman).

D. Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat.

E. Metode Testing

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika dari Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Asam Basa Dan Garam Pada Siswa di SMPN 3 Semanu.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan sekumpulan teori yang dapat mendukung dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran. Teori tersebut menjadi landasan pokok untuk analisis permasalahan yang ada dan membantu pemecahan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis aplikasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem. Serta perancangan rancangan aplikasi yang akan dibuat penulis.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, menguraikan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Menghasilkan sebuah Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Asam Basa Dan Garam di SMP N 3 Semanu.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi, berisi tentang kesimpulan dan saran yang berguna bagi peneliti ataupun mahasiswa angkatan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

