

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman terhadap apa yang dipelajari¹.

Mahkota Kenari merupakan salah satu tempat penangkaran kenari yang beralamatkan di Jl. Palagan Tentara Pelajar Km 14 Balong, Donoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Mahkota Kenari sudah berdiri sejak tahun 2012. Menurut pemilik Mahkota Kenari, membudidayakan burung kenari harus mengetahui hal-hal sebagai penunjang keberhasilan dalam penangkarannya. Hal-hal tersebut antara lain tentang pemeliharaan yang baik, rutinitas harian, pemberian pakan yang baik, pengobatan terhadap kenari yang sakit, menjaga kebersihan sangkar dan lingkungan sekitar. Seiring dengan berjalannya waktu Mahkota Kenari mempunyai masalah atau kendala yang dihadapi bahkan terkadang sulit sekali untuk mencari pemecahannya. Sehingga dengan media pembelajaran berbasis multimedia ini, para peternak atau penangkar yang masih pemula lebih mengetahui bagaimana mereka akan merawat burung dengan baik.

¹ Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung : Transito.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan membuat sebuah media pembelajaran yang bertujuan membantu para penangkar kenari yang masih pemula. “Perancangan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Masalah Pada Penangkaran Burung Kenari Berbasis Multimedia”, dengan dibuatnya media pembelajaran tersebut diharap dapat membantu mempermudah para penangkar kenari dalam mengatasi beberapa permasalahan yang muncul dan mengganggu proses penangkaran kenari.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan penelitian yaitu: Bagaimana merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran agar para peternak burung kenari terutama peternak kenari pemula dapat mendapatkan informasi terkini untuk mengatasi permasalahan pada penangkaran burung kenari?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi beberapa hal, yaitu:

1. Media interaktif ini hanya menjelaskan cara mengatasi masalah pada penangkaran burung kenari.
2. Pembuatan aplikasi ini hanya sebatas membantu peternak dalam menangkan kenari.
3. Permasalahan tidak mencakup jenis-jenis kenari, kode ring pada kaki kenari, mastering kenari, dan perawatan burung kenari.

4. Peneliti tidak membahas cara beternak burung kenari, perlengkapan, dan pemeliharaan.
5. Produk akhir media pembelajaran akan diunggah ke website Mahkota Kenari.
6. Peneliti lebih terfokus pada pembuatan animasi yaitu dalam software Adobe Flash, sedangkan website hanya media untuk menampilkan media pembelajaran tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah:

1. Menyediakan informasi serta pelajaran mengenai cara mengatasi masalah dalam penangkaran kenari.
2. Menerapkan ilmu teknologi informasi sebagai media informasi yang menambah wawasan dalam bidang peternakan.
3. Merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran cara mengatasi masalah dalam penangkaran kenari berbasis multimedia yang menarik, sehingga para penangkar kenari pemula tertarik untuk mempelajari dan mengimplemantsikan.
4. Agar dapat memvisualisasikan cara mengatasi masalah dalam penangkaran burung kenari dalam bentuk media interaktif.
5. Materi di dalam media pembelajaran dapat diubah, tambah, dan dihapus.
6. Membantu penangkar kenari khususnya pemula untuk dapat mempelajari dan memahami cara mengatasi masalah dalam penangkaran kenari dengan media yang memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

2. Metode Wawancara

Dilakukan dengan cara mewawancarai pemilik Mahkota Kenari untuk mengetahui kendala serta permasalahan yang sering muncul pada saat penangkaran kenari.

3. Metode Kepustakaan

Dalam metode ini penulis menggunakan kepustakaan yang sesuai bidang dalam penyusunan skripsi, berupa buku-buku serta file-file yang mendukung proses pembuatan skripsi yang dapat diperoleh dari perpustakaan kampus atau dari buku-buku luar yang dapat digunakan sebagai acuan.

1.5.2 Metode Analisis

Untuk menentukan suatu sistem baru itu layak atau tidak, maka diperlukan suatu analisis. Analisis ini menempatkan situasi dan kondisi sebagai masukan yang kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing atau sering disebut dengan analisis SWOT (*Strength,*

Weakness, Opportunities, and Threat) sehingga dapat menentukan strategi yang tepat.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah struktur kombinasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

1. Memproduksi Sistem
2. Implementasi Tampilan Aplikasi
3. Pengetesan Sistem
4. Penggunaan Sistem
5. Pemeliharaan Sistem

1.5.5 Metode Testing

Uji coba sistem atau testing merupakan sebuah proses terhadap program atau aplikasi untuk menemukan kesalahan dan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan. Tujuan dari pengujian sistem ini adalah untuk memastikan semua menu berjalan dengan baik. Metode testing ini menggunakan pengujian sistem *alfa*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, langkah-langkah metode penelitian yang digunakan, dan sistematika dalam penulisan laporan skripsi ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang mendukung tentang judul penelitian, dan software yang akan digunakan dalam membangun aplikasi media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisikan metode dan desain aplikasi media pembelajaran. Penjelasan dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS5 hingga hasil jadi dari "Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Masalah Pada Penangkaran Burung Kenari" tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan hasil pengujian aplikasi, pemeliharaan, kelebihan, dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari media pembelajaran yang dibuat.