

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara dengan perkembangan penyakit HIV/AIDS paling tinggi di Asia Tenggara pada tahun 2011, dan didominasi oleh para remaja. Remaja adalah salah satu yang rentan terhadap penyakit. Dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai kesehatan dan masa remaja merupakan masa dalam kondisi pubertas aktif yang mana segala sesuatu yang baru ingin diketahuinya. Oleh karena itu pada masa remaja perlu sekali mendapat pendidikan kesehatan.

Sekarang ini remaja sangat rentan dalam hal yang dapat mempengaruhi perilaku baik ataupun buruk. Contoh perilaku buruk yang dapat menerpa seorang remaja adalah keinginan untuk mencoba merasakan minuman keras, narkoba, bahkan berhubungan seks. Di Indonesia sendiri penelitian tentang Perilaku Seks Bebas Remaja Perkotaan pernah dilakukan dengan hasil bahwa informasi yang diterima remaja bukan informasi yang transparan, maka kecenderungan untuk melakukan seks bebas makin tinggi, karena ketidak-tahuannya akan informasi seks yang baik dan benar. Selain itu penggunaan narkoba dan zat adiktif lainnya pun semakin tahun semakin meningkat.

Sehingga PMI yang merupakan salah satu instansi yang bergerak dibidang kesehatan, mengadakan program remaja sehat dengan cara penyuluhan mengenai

kesehatan remaja. Penyuluhan tidak hanya dilakukan disekolah-sekolah saja, tetapi para relawan melakukan penyuluhan sampai kepedesaan.

Relawan PMI yang tergabung dalam korps sukarela ini melakukan penyuluhan sebulan sekali dengan system nomaden, jadi tempatnya tidak ditentukan. Waktu penyuluhan pun fleksibel, bisa kapanpun. Cara penyuluhan masih menggunakan sistem ceramah, jadi para relawan menceritakan sesuai dengan panduan buku pegangan. Penyuluhan terasa pasif karena hanya ada relawan yang bercerita dan peserta hanya diam mendengarkan.

Sehingga pemilihan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media pendidikan dan sumber pembelajaran kesehatan remaja dirasa sangat tepat. Selain interkatif, juga dirasa lebih menarik dibandingkan hanya dengan sistem ceramah yang sekarang digunakan. Dan semoga dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, bisa mengurangi dampak dari seks bebas dan narkoba. Karena media pembelajaran ini dianggap lebih efektif karena membuat peserta lebih mudah menyerap materi yang disampaikan relawan. Sehingga diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta lebih antusias mengikuti penyuluhan kesehatan remaja yang diadakan PMI.

Oleh karena itu penyusun sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penyusun dapatkan semaksimal mungkin untuk membuat judul "Perancangan Media Pembelajaran Kesehatan Remaja Pada Korps Sukarela PMI Kabupaten Sragen".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penyususun merumuskan masalah, yaitu bagaimana mengembangkan suatu aplikasi Media Pembelajaran Kesehatan Remaja Pada Korps Sukarela PMI Kabupaten Sragen.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan informasi yang terperinci dan persoalan tidak melebar, maka dibuatlah batasan variabel. Untuk itu berikut adalah batasan-batasannya :

- a. Hanya terpusat pada media pembelajaran.
- b. Materi yang disampaikan hanya kesehatan remaja sesuai buku panduan PMI.
- c. Dalam ruang lingkup penyuluhan kesehatan remaja yang dilaksanakan oleh Korps Sukarela PMI Kabupaten Sragen.
- d. Pembahasan mengenai Adobe Flash untuk membuat media pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Ingin menghasilkan suatu aplikasi yang baru untuk mendukung relawan Korps Sukarela PMI Kabupaten Sragen agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.
- b. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penyusun sendiri.

- c. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada suatu instansi, khususnya kepada PMI Kabupaten Sragen.
- d. Ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran sebagai media ajar terhadap peserta penyuluhan kesehatan remaja.
- e. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan.

Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan objek yang akan diteliti, dalam hal ini dengan Relawan Korps Sukarela PMI Kabupaten Sragen.

- b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

- c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode dengan mempelajari buku-buku, literatur dan catatan kuliah, sehingga diharapkan dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

1.6 Sistematika Penyusunan.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode, pengumpulan data, rencana kegiatan, sistematika penyusunan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis biaya dan manfaat dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA SITEM

Berisi tentang implementasi dan uji coba mengenai pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

