

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah begitu pesat pada jaman sekarang ini. Perkembangan ilmu yang terjadi selama ini tidaklah berlangsung secara tiba - tiba, melainkan terjadi selama bertahap. Perkembangan ilmu terjadi karena manusia selalu dihadapkan pada tantangan alam, situasi dan kondisi yang memacu daya kreatifitasnya. Selalu terdapat dorongan untuk membuat manusia melangkah ke arah kemajuan.

Namun hal tersebut tidak bisa lepas dari komputer sebagai salah satu alat teknologi yang saat ini mampu untuk mewujudkan perkembangan tersebut dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, perkantoran, telekomunikasi, industri, bisnis,hiburan dan lain sebagainya. Informasi merupakan salah satu hal yang sangat mendasar dan yang paling penting dalam mewujudkan perkembangan didalam bidang tersebut.

Sebuah Sekolah Dasar yang bertempat di Kabupaten Wonosobo Kecamatan Mojotengah menginginkan suatu kemajuan dalam bidang pembelajaran Dokter Kecil, karena SD ini berpotensi dalam pelatihan Dokter Kecil. Namun cara yang digunakan di zaman teknologi yang sudah maju ini masih terasa kurang,dimana media pembelajaran yang dipakai masih bersifat manual (masih mengandalkan guru sebagai pembimbing dalam belajar).

Oleh karena hal tersebut dan untuk membantu SD N 2 Kalibeber dalam pembelajaran Dokter Kecil dan juga meringankan kerja dari guru pembimbing yang di mana dalam hal ini guru pembimbing merangkap menjadi guru olahraga, maka pembuatan CD Interaktif sebagai media pembelajaran Dokter Kecil berbasis multimedia adalah salah satu strategi atau sebagai jalan keluar agar membantu dan memaksimalkan penyampaian materi Dokter Kecil kepada siswa secara menarik. Dalam perancangan laporan skripsi ini diangkatlah judul "Pembuatan CD Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Dokter Kecil di SD N 2 Kalibeber" dengan harapan pembuatan CD interaktif ini dapat memiliki manfaat dalam membantu pembelajaran Dokter Kecil di SD N 2 Kalibeber.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat media pembelajaran multimedia dokter kecil yang mudah untuk dipahami dan dimengerti tidak hanya untuk siswa tetapi juga untuk pengguna ( guru ) ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing-masing di bidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana

cara penyampaian inti materi dokter kecil, bagi anak kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar. Adapun materi yang akan dimasukkan dalam CD interaktif antara lain : Program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Program Dokter Kecil, Kurikulum Pelatihan Dokter Kecil, dan modul – modul yang meliputi (kesehatan lingkungan, pencegahan penyakit menular, kesehatan gizi dan mulut, kesehatan indera penglihatan, kesehatan indera pendengaran, imunisasi, gizi, P3K, nazpa, dan pemeriksaan kesehatan murid SD).

Dengan menyampaikan pendidikan melalui multimedia, maka menyesuaikan kurikulum dan dasar materi yang ada. Aplikasi yang dipakai antara lain : Adobe Flash CS 4, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Audition, dan program pendukung lainnya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Tujuan penelitian yang akan dicapai sistem ini adalah merancang sebuah media pembelajaran multimedia dalam bentuk CD Interaktif tentang Dokter Kecil.
- b. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai motivasi penulis untuk dapat mengasah kemampuan yang dimiliki serta mempermudah pembelajaran dokter kecil di SD N 2 Kalibeber.
- b. Mempermudah guru dalam melakukan bimbingan belajar Dokter Kecil.
- c. Menggantikan guru (mempermudah dalam pencapaian materi tanpa guru pembimbing).

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Guna menghasilkan media pembelajaran yang baik serta memiliki point interest yang menarik, maka dibutuhkan beberapa metode dalam pembuatannya.

Adapun tahapan produksi yang digunakan dalam metode pengumpulan data adalah :

- a. Observasi / Observation

Pengamatan yang dilakukan langsung pada perihal apa saja yang bersangkutan dalam sekolah tersebut, yaitu SD N 2 Kalibeber. SD N 2 Kalibeber sendiri terletak di Jl Raya Kalibeber Km 3 Kec Mojotengah Wonosobo.

- b. Metode Kepustakaan / Library

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku – buku pustaka yang telah ada untuk dipergunakan sebagai referensi

maupun digunakan sebagai pembanding, yang nantinya akan menunjang kualitas dari media pembelajaran tersebut.

c. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab dengan pembimbing dokter kecil sehingga diperoleh data sebagai berikut :

- Materi yang akan di masukkan dalam CD interaktif.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan guna mempermudah serta memperlancar pemahaman dan pembahasan dalam memahami alur perancangan CD interaktif, maka pembahasan ini akan dibagi menjadi 5 bab, yaitu :

#### Bab I : Pendahuluan

Bab ini akan sedikit menguraikan yang menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan dibuat, perumusan masalah, tujuan serta manfaat pembuatan karya, metode pembuatan karya serta sistematika penulisan penelitian.

#### Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka serta sumber – sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori yang mendukung terbentuknya judul serta mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori ini juga dapat menerangkan definisi-definisi yang berkaitan dengan judul yang sedang diteliti maupun diproduksi.



### Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisikan tentang tinjauan umum yang akan menguraikan tentang beberapa gambaran umum yang terdapat dalam pembuatan CD interaktif serta analisis meteri pendukung dalam hal pendukung bagaimana untuk bisa menghasilkan media pembelajaran yang baik, serta peralatan pendukungnya. Setelah itu dituliskan juga beberapa software pendukung yang membantu terciptanya karya ini.

### Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan memaparkan hasil dari tahapan pembuatan karya selama perjalanannya. Serta untuk perbandingan dengan CD interaktif lainnya.

### Bab V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang akan diberikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.

## 1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

Rencana Kegiatan	BULAN															
	I				II				III				IV			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Survei																		
Pra Produksi																		
Produksi																		
Paska Produksi																		
Pembuatan Laporan																		

Daftar Pustaka

Lampiran

