

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Salah satu buktinya adalah sudah ditandai dengan semakin maraknya instansi-instansi maupun sistem-sistem berbasis komputer. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat selaras dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik salah satunya adalah teknologi multimedia. Sudah tidak terhitung lagi banyaknya sekolah di seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk pembelajaran di sekolah masing-masing, dan jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa interaktif multimedia.

Pada saat ini, kegiatan belajar mengajar di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Negeri Windusari Magelang masih menggunakan cara yang konvensional, yaitu penyampaian materi yang masih menggunakan buku, papan tulis, dan alat tulis

lainnya, sehingga kurang efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran ilmu Biologi, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup sistem ini dirasakan masih mempunyai kendala dalam penyampaian materi. Dengan adanya teknologi multimedia, maka Kegiatan pembelajaran tersebut dapat dibuat sebuah media pembelajaran dengan judul **“Multimedia Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Negeri Windusari Magelang”**. Dengan media interaktif berupa pembelajaran klasifikasi makhluk hidup ini, diharapkan dapat memudahkan pihak guru guna menyampaikan materi Biologi pada pembahasan Klasifikasi makhluk hidup, serta untuk meningkatkan daya tangkap materi yang diberikan pada mata pelajaran Biologi kelas VII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat suatu media interaktif pembelajaran klasifikasi makhluk hidup pada mata pelajaran Biologi kelas VII ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penyusun membatasi ruang yang lebih sempit yaitu pada :

1. Batasan penelitian meliputi pembahasan tentang klasifikasi makhluk hidup sesuai kurikulum MGMP Biologi SMP dan MTS Provinsi Jawa Tengah

2. Aplikasi media pembelajaran ini hanya dapat berjalan pada platform windows XP, Vista, dan Windows 7.
3. Terdapat menu kuis interaktif yang dapat diupdate.
4. Dikemas dalam CD/DVD yang telah diupdate terlebih dahulu.
5. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe flash CS4, CorelDraw Graphics X4.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengembangkan keterampilan dalam bidang multimedia
3. Membuat Multimedia Interaktif pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang diperoleh baik bagi penulis maupu pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan multimedia dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Guru

- a. Dapat mempermudah proses pembelajaran kepada siswanya
- b. Memberikan metode pembelajaran baru pada siswanya.

3. Bagi Siswa

- a. Belajar memahami mata pelajaran Biologi dengan metode baru yaitu berbasis multimedia.
- b. Lebih cepat mengerti dan memahami materi klasifikasi makhluk hidup

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, saya menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

1. Metode penelitian

- a. Metode wawancara / *Interview*
- b. Metode Pustaka / *Literatur*

2. Analisis

Metode dengan identifikasi masalah untuk mengetahui kekurangan pada sistem yang berjalan, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

3. Perancangan

Perancangan multimedia pembelajaran interaktif.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionscript*

5. Uji coba.

6. Pemeliharaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, saya menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir menjadi lima bab, masing – masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang definisi dari multimedia pembelajaran interaktif dan definisi-definisi yang berkaitan dengan ilmu klasifikasi .

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia pembelajaran interaktif, identifikasi masalah dan perancangan meliputi perancangan konsep dan *interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, diuraikan hasil-hasil dari tahap penelitian, dari tahap analisis, desain, serta ujicoba dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.