

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi berkembang sangat pesat saat ini dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satunya adalah teknologi informasi dan komputer khususnya multimedia. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi dan lain-lain.

Pengertian Media Pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Dalam pembelajaran biologi khususnya serangga ada masalah, karena sistem belajar mengajarnya yang lama kurang menarik dan pada sistem pembelajaran yang lama materi serangga tersebut kurang lengkap sehingga siswa masih membutuhkan buku yang lain. Oleh karena itu, penyusun ingin membangun

aplikasi multimedia *Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Kelas X Dengan Pokok Bahasan Serangga Berbasis Multimedia* untuk meningkatkan/memotivasi keinginan belajar siswa. Dalam pembuatan media pembelajaran serangga ini penyusun hanya membatasi masalah pada bagaimana membuat media pembelajaran serangga semenarik mungkin agar dapat digunakan untuk pembelajaran dan bahan referensi. Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran serangga yaitu Macromedia Flash sebagai software utama disamping software pendukung seperti Adobe Photoshop, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka akan dibuat media pembelajaran dalam bentuk aplikasi multimedia dengan judul "*Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Kelas X Dengan Pokok Bahasan Serangga Berbasis Multimedia*".

1.2 Rumusan Masalah

Dari hal ini dirumuskan berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran serangga berbasis multimedia interaktif?
2. Bagaimana memanfaatkan media komputer dengan dukungan perangkat lunak multimedia untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Kelas X Dengan Pokok Bahasan Serangga Berbasis Multimedia” ini, ruang lingkup permasalahannya dibatasi sembilan macam ordo. Masing-masing didalam tiap ordo terdapat salah satu contoh serangga yang tergolong dalam ordo tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya serangga yang ditampilkan masih terbatas 9 macam ordo, yaitu sebagai berikut:

- Ordo Archiptera
- Ordo Neuroptera
- Ordo Orthoptera
- Ordo Rhyhnhota
- Ordo Coleoptera
- Ordo Hymenoptera
- Ordo Diptera
- Ordo Siphonoptera
- Ordo Lepidoptera

2. Perangkat lunak yang digunakan:

- Macromedia Flash Professional Versi 8.
- Adobe Photoshop CS2.
- Adobe Audition 2.0.

3. Sumber Informasi diambil dari beberapa situs seperti <http://en.wikipedia.org>, dan lain sebagainya serta buku-buku pelajaran Biologi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun media pembelajaran serangga.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program study Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan khususnya matakuliah Multimedia kedalam aplikasi nyata guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif pembelajaran melalui multimedia interaktif.
2. Sebagai sumber informasi tambahan bagi penelitian selanjutnya tentang bagaimana merancang suatu multimedia interaktif sebagai alternatif Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Serangga Kelas X.

3. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu komputer, khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data berupa gambar, deskripsi serangga dan lain-lain sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

a. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi.

b. Metode Perpustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipergustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

c. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka tahap selanjutnya yaitu:

1. Mendefinisikan Masalah.
2. Merancang Konsep.
3. Merancang Isi.

4. Menulis Naskah.
5. Merancang Grafik.
6. Memproduksi Sistem.
7. Melakukan uji Pemakai.
8. Menggunakan Sistem.
9. Pemeliharaan Sistem.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar tersusun dengan baik dan terarah maka secara garis besar, penulisan tugas akhir ini tersusun atas beberapa bab seperti ini:

Bab I Pendahuluan

Merupakan bab yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Merupakan bab yang membahas mengenai pengenalan topik secara umum dan perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan Media Pembelajaran Serangga Berbasis Multimedia.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Merupakan bab yang berisi gambaran tentang analisis yang terdiri dari analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem serta perancangan sistem yang meliputi perancangan aplikasi atau interface.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Merupakan bab yang mengenai implementasi dan pembahasan mengenai aplikasi multimedia interaktif dengan software yang mendukung.

Bab V Penutup

Merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan untuk pihak-pihak yang terkait dalam penulisan SKRIPSI ini tersebut.

