

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet, perkembangan teknologi saat ini sangat diperlukan dibidang pendidikan. Teknologi informasi yang dikembangkan untuk keperluan pendidikan saat ini sedang mendapat perhatian sangat tinggi. Materi-materi yang disajikan melalui multimedia dapat lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi obyek-obyek yang sulit ditemukan di alam sekitar.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif melalui multimedia belum banyak dibuat oleh guru. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif (penggunaan teknologi informasi) adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para guru. Piranti lunak pengembangan materi pembelajaran yang ada saat ini seperti Powerpoint atau Macromedia Flash cukup rumit sehingga hanya dikuasai oleh para pemrogram komputer sedangkan guru pada umumnya hanya menguasai pembelajarannya saja. Sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal. Pengembangan media pembelajaran interaktif bisa optimal dengan terjalannya kerjasama

antara programmer komputer dengan guru, lebih ideal lagi adalah apabila seorang guru menguasai program komputer.

Oleh karena itu seorang guru pada saat ini dituntut mampu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak ketinggalan zaman. Seharusnya guru tidak ketinggalan dibidang komputer atau multimedia.

Dengan kondisi di atas maka diambil judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Biologi Untuk SMA kelas XI Studi Kasus : SMA N 1 Seyegan”. Diharapkan agar aplikasi ini nantinya dapat membantu para guru dalam penyampaian materi kepada siswa-siswanya dengan metode yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah aplikasi multimedia interaktif mampu menarik perhatian dan dapat membantu guru dalam penyampaian materi Biologi kelas XI”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis membuat batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang hanya digunakan untuk kalangan sekolah menengah umum saja, hanya digunakan di SMA N 1 Seyegan walaupun bisa digunakan oleh siapa saja.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk para guru Biologi
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3, serta beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop, dan Adobe Audition.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Guru mengajar di dalam kelas adalah untuk mendidik dan mengajar. Dalam mengajar seorang guru bertanggung jawab penuh agar bahan yang diajarkan itu dapat diterima oleh siswa dengan baik dan benar. Metode pembelajaran disajikan oleh guru dengan harapan siswa sebagai subyek didik dapat menerima bahan pelajaran itu dengan baik dan memberikan hasil yang memuaskan.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Internal

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang diperoleh selama mengikuti pendidikan khususnya dalam bidang Multimedia, dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.

3. Mengetahui seberapa kemampuan mahasiswa dalam ilmu teori dan praktek.

1.4.2 Eksternal

1. Mengembangkan sistem lama dengan sistem baru berbentuk aplikasi multimedia.
2. Memberikan pengalaman baru baik bagi guru itu sendiri maupun siswa.
3. Membantu guru dalam proses belajar mengajar
4. Metode pembelajaran yang berbeda diharapkan dapat menambah motivasi belajar agar lebih meningkat.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literatur terkait baik berasal dari perpustakaan, internet maupun sumber-sumber tertulis lainnya.

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait yang dianggap dapat memberi informasi yang diperlukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dalam penyusunannya, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang pengertian dari Multimedia, struktur aplikasi, dan sistem perangkat lunak (software) yang akan digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun dan tinjauan rancangan sistemnya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Biologi untuk membantu para guru dalam memberikan materi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

