

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia dan membawa kita ke dalam era persaingan global. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu senantiasa mengembangkan dan meningkatkan kualitas pada sumber daya manusia. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kegiatan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan agar bangsa ini tidak kalah saing dalam menghadapi era globalisasi saat ini.

Model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi hal yang penting dalam menunjukkan sukses atau tidaknya pendidikan dan penyampaian informasi. Pada umumnya model pembelajaran yang dilakukan adalah secara langsung khususnya dengan metode ceramah, metode ini kadang menimbulkan gejala siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan para siswa. Rendahnya perhatian siswa kepada guru dan gangguan lainnya dalam kelas, sehingga masalah tersebut menyebabkan tes hasil belajar harian dan ujian siswa memperoleh hasil yang rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan suatu perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar prestasi dan nilai siswa meningkat.

Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta rendahnya perhatian siswa perlu segera diatasi dan diberikan solusi. Adapun salah satu solusi pemecahan masalahnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran, solusi ini adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga berbagai masalah dan gangguan dalam kelas diharapkan dapat diminimalisir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang media pembelajaran mengenai virus dengan menyuguhkan informasi yang berkualitas guna mendukung proses kegiatan belajar mengajar pada SMA Negeri 1 Wonosari Klaten ?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas oleh karena itu agar media pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif maka dalam perancangan dan implementasinya, akan memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

Dimana materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini merupakan sub materi dari pelajaran Biologi SMA kelas X sehingga untuk memberikan kemudahan dalam mempelajarinya maka perlu membatasi masalah ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu : Sejarah penemuan virus, Ciri-ciri virus, Struktur virus, Virus pemakan bakteri, Perkembangbiakan virus, Peranan virus dalam kehidupan, Kegunaan virus dalam kehidupan, serta dilengkapi dengan valuasi pembelajaran tentang virus.

Adapun software yang digunakan yaitu : Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3, serta software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang media pembelajaran dengan menyuguhkan informasi yang berkualitas dan bermanfaat bagi siswa pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.
2. Penerapan ilmu dan wawasan pendidikan penulis kepada masyarakat selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1. Bagi Penulis

- a. Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan penulis dalam ilmu komputer, khususnya di bidang multimedia yang telah didapat selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai syarat kelulusan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Objek dan Masyarakat

- a. Sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Dapat menambah ilmu dan pengetahuan mengenai virus.

3. Bagi Akademik.

Diharapkan dapat menjadi bahan informasi yang bermanfaat dan sebagai salah satu karya dari mahasiswa sebagai interpretasi hasil proses pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

Dalam upaya mendapatkan data yang benar, relevan dan akurat sesuai dengan kebutuhan sistem, maka dalam penyusunan analisa laporan dan perancangan sistem ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dan dapat membantu dalam memberikan informasi yang dibutuhkan, seperti guru dan siswa.

b. Metode Studi Pustaka

Adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku pustaka sebagai referensi dan pembandingan.

c. Metode Dokumentasi

Adalah metode penelusuran melalui literatur-literatur terkait dan sumber-sumber lain berdasarkan masalah yang diteliti guna memperkuat analisa dan teori dalam penelitian.

2. Analisis Sistem

Melakukan analisis dengan cara menguraikan sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi

dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang ada sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini penulis akan memfokuskan pada perancangan dan membangun perangkat lunak sesuai dengan analisis dan kebutuhan sistem yang ada.

4. Pemrograman

Tahap pemrograman ini penulis akan menerjemahkan persyaratan logika dari pseudocode atau diagram alur ke dalam suatu bahasa pemrograman baik berupa huruf, angka, maupun simbol yang membentuk suatu program.

5. Testing

Tahap testing ini penulis akan mencari kemungkinan adanya kesalahan yang terjadi saat program aplikasi dijalankan dan kemudian akan digunakan sebagai evaluasi dan perbaikan program aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Dengan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menyajikan data tentang :

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Batasan Masalah

D. Tujuan Penelitian

E. Manfaat Penelitian

F. Metode Penelitian

G. Sistematika Penulisan

H. Jadwal Rencana Kegiatan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah perancangan media pembelajaran, perangkat lunak yang digunakan dan teori lain nya yang mendukung dalam perancangan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan berbagai analisis diantaranya analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, analisis kurikulum dan memulai tahap dalam perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai sistem yang akan diusulkan dengan melakukan implementasi sistem sesuai dengan prosedur dalam perancangan media pembelajaran. Implementasi dan pembahasan sistem dilakukan sesuai topik penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan beserta saran dari hasil program dan semua kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

1.8 Jadwal Rencana Kegiatan

Kegiatan perancangan skripsi ini dilakukan secara bertahap. Adapun jadwal rincian kegiatan penelitian dan perancangan program serta laporan diuraikan dalam tabel berikut :

Keterangan Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Proposal				■												
Pengumpulan Data					■											
Analisis Data						■										
Perancangan Animasi							■									
Finishing															■	
Ujicoba dan Maintenance															■	
Laporan																■

Keterangan : Waktu Kerja ■
 Waktu Kosong □

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan