

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar, yang dilakukan oleh orang – orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai dan tabiat sesuai dengan cita – cita pendidikan. Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena kurangnya media yang di berikan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran.

Dengan berkembangnya teknologi informasi pada zaman sekarang yang semakin pesat, semakin bertambah pula kemampuan komputer dalam membantu masyarakat atau khalayak ramai untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan dari perkembangan teknologi tersebut. Konsekuensi logis dari perkembangan teknologi adalah kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan teknologi berdaya guna dan tepat guna salah satu dari bidang tersebut adalah bidang pendidikan.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah di bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan aktif dalam menyampaikan informasi dalam ilmu pengetahuan. Perkembangan komputer

multimedia dapat dimanfaatkan dalam kehidupan diantaranya dalam membuat media pengajaran untuk keperluan membantu siswa memahami lebih dekat lagi dari suatu bab mata pelajaran.

Macam – macam penyakit darah adalah salah satu bab yang di pelajari siswa melewati buku atau memakai metode lama, di MAN 2 Yogyakarta sistem pengajarannya masih bersifat konvensional dan terpaku pada buku pelajaran saja tanpa ada penjelasan yang lengkap dari sebuah gambar atau video. Sistem pengajaran ini masih dirasa kurang efektif dan efisien. Selain itu siswa yang mengikuti mata pelajaran akan cenderung jenuh dengan sistem pengajaran seperti itu yang tidak di tambah dengan penjelasan yang terperinci melalui gambar atau video.

Dengan berkembangnya komputer multimedia dapat membantu siswa dalam banyak hal, dengan dasar tersebut maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat media pembelajaran melalui cara media komputer multimedia mengenai sub – bab mata pelajaran melalui gambar, text, dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian dari siswa atau user sehingga dengan media ini dapat membantu memahami lebih cepat dan menarik minat siswa untuk mengikuti mata pelajaran biologi dibandingkan menggunakan sistem media pembelajaran yang lama. Sehingga membantu baik itu siswa atau guru untuk mempercepat proses penjelasan dan pemahaman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Maka berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut dapat disimpulkan suatu masalah: “ Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia untuk menjelaskan macam – macam penyakit darah pada manusia dan penjelasan mengenai darah ? “

## 1.3 Batasan masalah

Dari rumusan masalah yang ada di atas maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Menyajikan suatu aplikasi media pembelajaran dengan media komputer multimedia.
2. Jenis perangkat lunak yang akan dibentuk merupakan jenis tutorial off – line yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks, suara dan video. Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan media ini meliputi Macromedia flash, adobe photoshop CS 3.
3. Sumber informasi diambil dari beberapa buku – buku pelajaran biologi sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Diharapkan agar dalam penyampaian informasi mengenai mata pelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 2 Yogyakarta, serta media pembelajaran ini dapat lebih efisien dan lebih efektif dibandingkan sistem informasi yang sudah ada sebelumnya.

Dan dengan adanya media pembelajaran mengenai macam – macam penyakit darah pada manusia diharapkan bermanfaat dan dapat membantu siswa MAN 2 Yogyakarta dalam mempelajarinya dan berguna untuk pihak lain yang menggunakan media ini. Selain itu juga dapat mempermudah kinerja guru dalam pengajaran dan penyampaian mata pelajaran menjadi lebih praktis.

Dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program study Strata – 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data berupa gambar, penjelasan mengenai macam – macam penyakit darah dan lain – lain sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

#### **1. Metode pengumpulan data**

Metode ini dilakukan dengan beberapa cara anatara lain dengan melakukan studi pustaka yaitu dengan mempelajari buku – buku referensi dan bahan dari internet untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan yang berkaitan dengan permasalahan skripsi yang sedang dikerjakan. Selain itu juga dengan melakukan studi lapangan, metode lapangan dilakukan dengan cara survey, pengamatan, dan wawancara secara langsung dengan bagian – bagian yang ada pada sekolah yaitu dengan penelitian ini.

#### **2. Metode Analisis**

Metode ini digunakan untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

### 3. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip – arsip yang ada ditempat penelitian. Setelah data yang dibutuhkan maka tahap selanjutnya yaitu :

- a. Mendefinisikan masalah
- b. Merancang konsep
- c. Merancang isi
- d. Menulis naskah
- e. Merancang grafik
- f. Memproduksi sistem
- g. Melakukan uji pemakai
- h. Menggunakan sistem
- i. Pemeliharaan sistem

### 4. Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian aplikasi ini.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap – tiap bab dapat diuraikan dengan penjelasan sebagai berikut:

#### a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab in dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

**b. Bab II Landasan teori**

Pada bab ini di uraikan mengenai hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. penerapan teori meliputi konsep dasar sistem, dasar informasi multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam – macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan.

**c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Dalam bab ini akan di uraikan mengenai, tinjauan Umum, gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum mengenai penyakit darah dan bagaimana merancang aplikasi multimedia.

**d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini diuraikan tentang memproduksi sistem, menguji sistem menggunakan sistem dan memelihara sistem.

**e. Bab V Penutup**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan juga saran bagi penyusun yang isinya lebih membangun dalam pengembangannya.

**f. Daftar Pustaka**

Bagian ini memuat keterangan dari buku – buku dan literature yang menjadikan acuan dalam penyusunan skripsi