

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketika mendengar kata *multimedia*, kita pasti akan membayangkan sesuatu yang dahsyat dan hebat, sesuatu yang berkaitan dengan komputer, dengan gambar diam atau gambar bergerak, dengan suara yang bagus dan kaya, serta pengguna yang dapat ikut serta berinteraksi. Multimedia pun sekarang sudah digunakan dalam berbagai hal, misalnya kartu ucapan selamat, album foto, konferensi, catalog bergambar, film, bahkan internet. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks, melainkan juga dengan menghidupkan teks yang disertai bunyi, gambar, music, animasi, dan video.

Proses belajar mengajar Biologi pada SMU kelas XI hanya mengandalkan teori dan pratikum saja, pratikum hanya menggunakan sebuah patung manusia sebagai obyek proses belajar mengajar. Oleh karena itu banyak beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar Biologi. Hal ini disebabkan guru dalam menyampaikan materi kurang adanya variasi metode dan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Konsep sistem peredaran darah manusia membutuhkan taraf berpikir secara abstrak. Sebab konsep tersebut berhubungan dengan proses-proses di dalam tubuh yang tidak dapat di amati secara langsung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di tuliskan rumusan Masalah sebagai berikut, bagaimana membangun media pembelajaran sistem peredaran darah pada manusia berbasis multimedia interaktif untuk tingkat SMU kelas XI sesuai dengan kurikulum sekarang.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
2. Media pembelajaran di tujukan kepada semua siswa SMU kelas XI
3. Perangkat lunak yang digunakan :
 - Adobe Flash
 - Cool Edit Pro
 - Adobe Photoshop
4. Materi dalam media pembelajaran sistem peredaran darah pada manusia meliputi:
 - Sistem peredaran darah pada manusia.
 - Struktur peredaran darah pada manusia :
 - a. Jantung yang meliputi anatomi dan cara kerja.
 - b. Pembuluh Darah yang meliputi anatomi dan cara kerja pembuluh darah.

5. Gangguan sistem peredaran darah pada manusia.
6. Kuis interaktif tentang sistem peredaran darah pada manusia.
7. Soal pada kuis interaktif belum dapat berubah – ubah.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam menyusun skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun media pembelajaran sistem peredaran darah pada manusia
2. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA jurusan sistem informasi.
3. Mengembangkan keterampilan yang di tekuni saat ini yaitu dalam bidang multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari semua hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

- Bagi Penulis
- Memperdalam pembuatan aplikasi multimedia tentang sistem peredaran darah pada manusia
- Bagi Siswa / Siswi
 - a. Melatih daya ingat siswa – siswi karena terdapat sistem puzzle dan kuis interaktif.
 - b. Dapat belajar sistem peredaran darah pada manusia dengan metode yang menyenangkan.

1.6. Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang di perlukan sebagai sumber dalam menyusun laporan ini, Penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang di peroleh dengan pengamatan.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data di peroleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang di hadapi.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang diperoleh dari hasil mewawancarai siswa – siswi di SMU kelas XI.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan pengamatan ini akan di susun ke dalam lima bab. Masing – masing bab akan di uraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di uraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data tentang masalah yang di pilih penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di uraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang di gunakan media pembelajaran.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang sistem peredaran darah pada manusia, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah – masalah yang muncul akan di selesaikan melalui penelitian dan perancangan multimedia interaktif.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini, di paparkan hasil – hasil dari tahap penelitian, dari tahap analisis, desain, serta hasil testing dan implementasinya.

BAB V :PENUTUP

Pada bab ini akan di uraikan kesimpulan dan saran – saran yang di tujukan bagi pengguna maupun pembuat.