

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari belum tentu kita mencermati lingkungan disekitar . Pada dasarnya dilingkungan sekitar banyak pelajaran yang belum tentu semua orang mengetahui. Kalau kita cermati makhluk hidup seperti binatang – binatang tersebut salah satunya adalah sapi yang makan rumput , terus setelah itu binatang sapi masih saja mengunyah makanannya walaupun makana dimulutnya sudah habis. Proses pencernaan akan lebih jelas dan mudah di pahami dengan cara mempelajari lingkungan sekitar.

IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dengan kehidupan. Pada dasarnya ilmu biologi membahas adanya keterkaitanya dengan makhluk hidup , serta berbagai hal mengenai hubungan antara makhluk hidup dengan lingkunganya termasuk mempelajari sistem pencernaan makhluk hidup. Sistem pencernaan makanan pada mahluk hidup khususnya pencernaan pada hewan merupakan bagian ilmu biologi yang mempelajari bagaimana proses pencernaan makanan berlangsung dan juga organ-organ yang terlibat dalam pencernaan. Komputer dalam bidang ini dapat digunakan untuk membuat konsep abstrak menjadi nyata melalui visualisasi atau animasi.

Melalui animasi dapat dibuat konsep yang lebih menarik menambah motivasi anak belajar biologi khususnya yang berhubungan dengan sistem pencernaan makanan pada hewan. Dengan kemungkinan membuat program komputer di multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka akan dibuat simulasi pencernaan makan pada hewan dalam bentuk aplikasi "*Media Pembelajaran Pencernaan Makanan pada Hewan sebagai Media pembelajaran Menggunakan Adobe Flash*".

1.2 Rumusan Masalah

Agar skripsi ini lebih bertujuan ke arah sasaran yang diharapkan , maka dibuatlah rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan perangkat lunak berupa multimedia yang interaktif untuk pembelajaran IPA khususnya pokok bahasan sistim pencernaan makanan pada hewan?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah , maka perlu ditentukan batas permasalahan yaitu:

- a. Ruang lingkup pembahasan adalah sistem pencernaan makanan pada hewan beserta organ-organ pencernaannya.

Yang meliputi :

1. Protosoa , contoh : Amuba
2. Cacing , contoh : cacing tanah
3. Serangga , contoh : Belalang
4. Ikan

5. Amfibi , contoh : Katak
 6. Reptil , contoh : Kadal
 7. Burung
 8. Pemamah Biak , contoh : Sapi
- b. Pengguna aplikasi ini adalah siswa.
 - c. Aplikasi ini ditujukan sebagai alat bantu ajar bagi guru.
 - d. Terdapat menu kuis interaktif dalam bentuk pilihan ganda.
 - e. Perangkat lunak yang digunakan Adobe Flash CS3 dan Actionscript 2. 0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini antara lain :

- a. Membuat aplikasi berupa cd interaktif sistem pencernaan makanan pada hewan berbasis multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Sastra 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Apapun manfaat dari penulisan skripsi ini antara lain:

- a. Mempermudah siswa dalam menyerap ilmu khususnya tentang sistem pencernaan makanan pada hewan yang disajikan menggunakan simulasi berbasis multimedia.
- b. Menerapkan teori maupun ilmu pendidikan yang telah didapatkan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam skripsi ini adalah:

a. Studi Kepustakaan

Dilakukan dengan membaca buku-buku dan artikel yang berkaitan dengan sistem pencernaan makanan pada hewan.

b. Observasi

Dilakukan menanyakan langsung pada guru biologi .

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam 5 (lima) bab, masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi konsep dasar multimedia, struktur aplikasi multimedia , tahap-tahap pengembangan multimedia, konsep sistem pencernaan makanan pada hewan, dan pengenalan software yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis sistem dengan menggunakan PIECES, perancangan yang meliputi konsep, isi, naskah, dan perancangan grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi tahap-tahap produksi dan pengujian aplikasi yang telah dibuat serta pembahasan program dan manual program.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

