

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat turut membantu manusia dalam memasuki tata peradapan baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktivitas di dalam kehidupan, baik aktivitas kelompok maupun perorangan. Dalam bidang pendidikan dimana dari situlah perkembangan teknologi berasal cukup banyak kemajuan-kemajuan yang telah tercapai. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi baru adalah terciptanya keunggulan bersaing baik dalam dunia usaha maupun dunia pendidikan. Kemampuan memanfaatkan teknologi secara tepat menjadi salah satu syarat yang harus dimiliki oleh orang-orang yang bergelut di berbagai bidang kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang belakangan ini adalah multimedia. Multimedia telah menciptakan sebuah perspektif baru mengenai informasi dimana multimedia telah mengubah informasi menjadi sebuah komoditi atau barang yang berharga bagi para pengguna informasi. Dalam lingkup situasi yang sama pendidikan juga telah memanfaatkan teknologi multimedia sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Banyak sekolah atau pun lembaga pendidikan dan pelatihan menggunakan multimedia sebagai alat bantu untuk menyampaikan pengajaran yang lebih berkualitas kepada siswa-siswi atau

didiknya. Pendidikan tetap menjadi investasi penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa ini

Berdasarkan sebuah penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Apa yang kita dapat dari sini bahwa multimedia memiliki metode yang lebih lengkap dalam menyampaikan keutuhan materi suatu informasi di bidang media lain yang lebih sederhana seperti buku. Ada visualisasi dalam multimedia, gambar yang dapat dilihat kemudian diingat, ada audio atau suara yang dapat didengar sehingga akan lebih membantu menjelaskan visualisasi yang terjadi.

Multimedia pelajaran akan cukup membantu kelancaran proses belajar mengajar, kebanyakan proses belajar mengajar menyampaikan teori secara umum saja dikarenakan keterbatasan alat peraga dan juga waktu. Sebagai contohnya materi massage, yang penting dipelajari bagi mereka di bidang keolah ragaan, selain mereka harus memahami titik saraf pada manusia mereka juga harus tau bagaimana cara memijat yang benar, mengetahui titik saraf mana yang harus dipijat ketika sakit tertentu yang sedang terjadi. Bagi guru maupun dosen mengajarkan teori sekaligus prakteknya tentu membutuhkan waktu cukup banyak, demikian halnya dengan siswa, belum tentu mereka dapat sepenuhnya mengikuti pelajaran yang dilisankan di kelas maupun yang dipraktikkan di lab. Ini jelas-jelas

akan menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi secara lengkap. Untuk itu aplikasi multimedia pembelajaran tentang titik saraf untuk menjabatani guru maupun dosen dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lengkap mapun membantu pelajar belajar memperdalam materi secara mandiri di rumah.

Berdasarkan uraian-uraian tadi maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai hal ini, dan di rumuskan dalam judul “Perancangan Multimedia Pembelajaran Tentang Titik Pijat Saraf Kaki Manusia Dengan Menggunakan Macromedia Flash”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang timbul dari berbagai hal yang telah disampaikan pada latar belakang masalah diatas adalah bagaimana menyampaikan materi titik saraf pada kaki manusia kepada pelajar maupun masyarakat secara individu. Dapat dirumuskan permasalahan :

- 1) Bagaimana membuat media pembelajaran titik saraf pada kaki manusia berbasis multimedia yang menarik minat pengguna dalam belajar dan dapat meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Bagaimana menyampaikan informasi yang akan di sampaikan secara lengkap menggunakan aplikasi multimedia.

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah di maksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan. Dalam hal ini penulis membatasi permasalahan meliputi :

#### 1. Lingkup Penelitian

Agar media pembelajaran ini dapat tepat sasaran sesuai materi yang diajarkan, maka penulis membatasi ruang lingkup multimedia pembelajaran ini di kususkan tentang titik saraf pada telapak kaki manusia dengan penyampaian materi menggunakan multimedia sebagai sarana alat bantu pengajaran.

#### 2. Batasan Materi

Karena multimedia pembelajaran ini di kususkan mempelajari tentang titik saraf pada telapak kaki manusia, meliputi materi pendahuluan, titik saraf kaki, fungsi pijatan titik saraf terhadap penyakit, dan cara memijat. Dari beberapa topik tersebut banyak memerlukan peragaan visualisasi yang lengkap.

#### 3. Media Yang Digunakan

Untuk mempermudah baik siswa maupun guru dalam menggunakan media untuk aplikasi pembelajaran ini, maka media yang digunakan haruslah media yang mudah di gunakan maupun di cari. Maka dari itu penulis memilih CD sebagai media untuk mengaplikasikan materi pembelajaran ini.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

##### 1. Internal :

Pengertian internal disini adalah dari sisi penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta adalah:

- a. Untuk menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama menempuh pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya di bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah konsentrasi.

Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada STMIK “AMKOM” Yogyakarta

- b. Mengembangkan ide dan pola keilmuan yang telah didapat dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

- c. Memenuhi Persyaratan kelulusan pada jenjang Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.

##### 2. Eksternal

Yang di maksud dengan pengertian eksternal adalah manfaat penelitian ini bagi lingkungan luar lembaga pendidikan STMIK AMIKOM dalam hal ini umumnya masyarakat dan khususnya pelajar. Adapun maksud dan tujuannya sebagai berikut :



- 1) Membantu siswa lebih memahami materi tentang pijat refleksi.
- 2) Mensosialisasikan solusi aplikasi multimedia ini untuk pembelajaran ke semua pihak khususnya lembaga pendidikan dan pelatihan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi masyarakat luas

Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal belajar dan dalam penyampaian materi pelajaran tentang titik saraf pada kaki manusia.

#### 2. Bagi penulis

Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 3. Bagi ilmu pengetahuan

Dapat menambah bahan informasi dan dapat dijadikan bahan pemikiran untuk pengembangan atau penemuan ide – ide baru yang lebih kreatif sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

## 1.6 Metode penelitian

Agar data yang di sampaikan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan sebagai berikut :

### 1) Kepustakaan

Mempelajari buku, literatur, atau sumber lain yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan.

### 2) Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung perilaku siswa di dalam kelas dan mempelajari kondisi yang ada yang berhubungan dengan permasalahan.



## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori dasar secara umum yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini, serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi mulai dari perangkat keras (*hardware*) hingga perangkat lunak (*software*) yang digunakan.



**BAB V PENUTUP**

Pada bab penutup ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang diambil dari hasil analisis dan pembahasan

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**