

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kualitas pendidikan saat ini masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat, terutama kurangnya minat membaca para siswa. Kritikan ini berdasarkan survey dari kalangan akademis, bahwa prosentasi informasi anak lebih banyak lewat TV dibandingkan melalui buku. Sedangkan kualitas buku-buku pelajaran yang baik belum tentu menarik minat anak untuk membacanya. Demikian juga dalam memahami isi bacaan, masih sangat rendah.

Saat ini cara penyampaian materi pelajaran masih banyak yang bersifat manual, yaitu masih melibatkan manusia secara langsung. Metode pembelajaran seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan, diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Karena tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Seiring perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dan merambah ke seluruh sendi kehidupan masyarakat di Indonesia, komputer kini sudah menjadi konsumsi wajib bagi masyarakat terutama pada bidang pendidikan. Bahkan guru-guru pun tidak segan-segan untuk mengajar ketertinggalan di bidang komputer dengan cara mengikuti kursus-kursus komputer. Kurikulum pendidikan sekolah di Indonesia pun kini sudah mewajibkan pelajaran yang disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga kualitas SDM bisa semakin baik dan dapat bersaing pada saat di dunia kerja.

Peran komputer di dunia pendidikan sekarang sudah tidak dapat dipisahkan, semua pekerjaan menjadi lebih cepat dan praktis dengan adanya komputer. Bahkan pemanfaatan komputer untuk membantu penyampaian materi kepada siswa sudah mulai dicobakan. Caranya adalah dengan menggunakan CD Pembelajaran, yang merupakan program aplikasi berbasis Multimedia dan dapat dibuat dengan berbagai macam software aplikasi yang mudah untuk digunakan.

Dengan dukungan perangkat komputer yang lengkap dan adanya CD Pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mengerti tentang materi-materi yang akan diberikan, karena didalamnya terdapat animasi-animasi dan suara yang bisa mewakili tugas guru untuk menyampaikan materi pelajaran, contoh-contoh bahkan sampai dengan soal-soal yang disertakan untuk mengetes sejauh mana siswa tersebut mengerti.

Dengan latar belakang di atas maka penulis mengambil topik untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Biologi Kelas XII/IPA Pada SMA Negeri 1 Kebumen”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya yaitu **“Bagaimana merancang suatu sistem pembelajaran berbasis multimedia agar dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk mendalami materi pelajaran, sehingga kualitas belajar siswa menjadi semakin baik”**.

1.3. BATASAN MASALAH

Ruang lingkup serta pengertian teknologi informasi bidang multimedia sangat sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang usaha yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran ilmu Biologi semester I, khususnya untuk kelas XII (kelas 3) di SMA Negeri 1 Kebumen.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut penulis menggunakan software-software yang telah dipelajari, antara lain; Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS, serta software lain sebagai pendukung. Sehingga aplikasi yang dibuat dapat interaktif guna mencapai hasil yang diinginkan.

1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Maksud

Sebagai syarat kelulusan program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Tujuan

Menganalisis dan merancang CD Pembelajaran untuk membantu penyampaian materi untuk mata pelajaran Biologi kelas XII di SMA Negeri 1 Kebumen.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku, laporan skripsi, catatan kuliah, dan lain-lain untuk mendapatkan dasar-dasar teori yang juga materi-materi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

2. Metode Observasi

Yaitu cara mendapatkan data dengan mengamati secara langsung ketempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada berbagai hal yang diperlukan dengan pihak bersangkutan yang dipercaya untuk menjadi narasumber agar memperoleh data.

4. Metode Literatur

Informasi yang kami dapat berasal dari literatur-literatur yang ada, baik berupa browser, foto-foto, dan lain-lain.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam pembuatan skripsi ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang sistem secara umum meliputi: pengertian multimedia, konsep dasar animasi, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang program yang diusulkan, desain program dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat.

1.7. JADWAL PENELITIAN

Secara garis besar penyusunan Skripsi ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan dalam tujuh tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

KEGIATAN	SEPTEMBER 2008				OKTOBER 2008				NOVEMBER 2008				DESEMBER 2008			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey																
Persiapan dan Pengumpulan Data																
Analisis Sistem																
Perancangan dan Desain Aplikasi																
Pembuatan Aplikasi dan Testing																
Revisi dan Finishing																
Penyusunan Laporan																

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan