

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat dan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia saat ini. Penerapan teknologi informasi dalam membantu kehidupan manusia memiliki manfaat yang sangat besar di berbagai aspek, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Teknologi ini diterapkan dalam bentuk media edukasi. Media edukasi merupakan suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia pada dunia pendidikan dewasa ini sudah mulai dilakukan. Sebab pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sangat terbantu dalam menyiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran [1].

Pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian materi secara dikte dan ceramah satu arah pada proses belajar mengajar, sangat sulit untuk dipahami. Jika sekolah memiliki alat dan bahan untuk menunjang kegiatan belajar, maka akan sangat membantu siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Namun jika alat dan bahan di sekolah tidak tersedia, maka siswa hanya dibekali pengetahuan secara teoritis.

Perkembangan teknologi yang pesat membuat penulis berfikir untuk membuat media pembelajaran interaktif yang mencakup lima unsur lebih banyak dibandingkan dengan teknik konvensional, yaitu adanya suara, animasi, teks, gambar dan video itu sendiri. Media pembelajaran ini dapat memvisualisasikan materi klasifikasi makhluk hidup sehingga dapat membantu guru dalam mengajar di SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta. Media pembelajaran interaktif ini akan mencakup teks, gambar, video, suara serta animasi.

Permasalahan di atas menjadi latar belakang penelitian yang berjudul “Pembuatan Multimedia Edukasi Interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Muhammadiyah 2 Depok” Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Dengan adanya media edukasi interaktif ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar khususnya pelajar kelas tujuh serta guru biologi di SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah *“Bagaimana membuat multimedia edukasi interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta?”*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan dalam pembuatan multimedia edukasi interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta yang dibuat ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media edukasi yang interaktif untuk proses penyampaian materi di sekolah tentang mata pelajaran biologi materi klasifikasi makhluk hidup, meliputi monera, protista, fungi, plantae dan animalia.
2. Ruang lingkup serta sasaran pembuatan media edukasi interaktif ini untuk pelajar kelas VII dan guru ilmu pengetahuan alam di SMP Muhammadiyah 2 Depok, yang berlokasi di Karangasem, Desa Condong Catur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.
3. Software yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*, dan *Adobe Illustrator CS6*.
4. Menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis mengadakan penelitian dalam pembuatan multimedia edukasi interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu standar kelulusan Strata-1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Penerapan dan pengembangan ilmu khususnya dalam jurusan multimedia yang telah diperoleh selama belajar di bangku perkuliahan Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Membuat sebuah aplikasi pembelajaran mengenai klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas tujuh SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta.
4. Berbagi media edukasi untuk siswa kelas tujuh SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta.
5. Menambah wawasan melalui pembuatan aplikasi klasifikasi makhluk hidup menggunakan Adobe Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat di peroleh, baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi Penulis diantaranya sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menambah pengetahuan dari apa yang telah diteliti di lapangan khususnya tentang teknik informatika.
3. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti ikut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi informasi.
4. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dalam kehidupan bermasyarakat.

1.5.2 Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Adapun manfaat bagi Akademis diantaranya sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan referensi pembanding atau litelatur penyusunan Skripsi di masa mendatang.
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah wawasan bagi yang membaca.

1.5.3 Manfaat bagi SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta

Adapun manfaat bagi SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta diantaranya sebagai berikut :

1. Sebagai alternatif dalam metode penyampaian materi belajar berbasis multimedia khususnya dalam bentuk media interaktif.
2. Meningkatkan hubungan baik antara SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman Yogyakarta dengan pihak Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan oleh penulis dalam penulisan laporan skripsi ini, sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Wawancara

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan narasumber (di objek penelitian SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta) guna memperoleh informasi secara tepat dan akurat.

2. Metode Observasi

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.

3. Metode Kearsipan dan Pustaka

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan serta dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian.

4. Metode Dokumentasi

penelitian yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian.

4. Metode Dokumentasi

Melakukan dokumentasi terhadap aktivitas yang terjadi di tempat penelitian untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sebagai hasil laporan pembuatan objek penelitian.

1.6.2 Metode Analisa

Pada metode analisa yang penulis gunakan meliputi :

1. Teknik analisis *SWOT*

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam proses pembuatan media pembelajaran yang akan dibangun nanti.

2. Teknik Analisis Studi Kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi yang digunakan yaitu tahapan pengembangan sistem multimedia yang terdiri dari mendefinisikan naskah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan

memelihara sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Pembahasan dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Di dalam pendahuluan terdapat uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan pokok penelitian yang diambil oleh penulis. Teori-teori tersebut diambil dari literatur, informasi serta dokumen dari objek dan pihak-pihak tertentu.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum obyek penelitian serta menganalisis semua permasalahan yang diselesaikan di dalam penelitian seperti analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Pada bab ini juga akan dilaporkan secara detail mengenai rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan, baik perancangan yang dibangun secara umum ataupun perancangan yang dibangun secara spesifik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan ini diuraikan tentang tahap penelitian, tahap analisis dan tahap penerapan (implementasi) hasil program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan media edukasi interaktif yang akan diuraikan dalam bab penutup ini.

DAFTAR PUSTAKA

Isi daftar pustaka adalah daftar buku-buku maupun e-book yang menjadi referensi dalam penelitian.

