

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi komputer dewasa ini menuntut adanya perkembangan aplikasi komputer seiring dengan semakin tingginya kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Salah satu ini yang dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut adalah multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk dapat melihat gambar-gambar dalam bentuk tiga dimensi, foto, animasi gerak (frame), video serta mendengarkan audio dengan stereo yang lebih baik. Penerapan multimedia ada di berbagai bidang, baik bidang pemasaran, periklanan, maupun dalam dunia entertainment sekalipun.

Pembelajaran biologi yang bersifat hapalan serta siswa hanya selalu siap untuk menerima konsep-konsep yang telah jadi yang di berikan oleh guru sehingga mereka kurang mengembangkan proses berfikir. Karena materi ini sangat penting diharapkan semua murid dapat dengan cepat memahami dan mengerti materi tersebut. Adanya media audio dan visual sebagai sarana belajar mereka, kemungkinan besar para siswa dapat dengan cepat memahami materi tersebut. Penggabungan audio visual di sertai materi yang di sajikan dengan rapi, menarik menghasilkan kesenangan dan kegembiraan di dalam suasana belajar akan mudah tercipta rasa senang dalam belajar akan memudahkan untuk lebih cepat memahami suatu pelajaran yang di pelajarnya. Banyak faktor penyebab terjadinya kesulitan siswa dalam belajar antara lain : para siswa tidak mampu berkonsentrasi, ketidak tertarikan siswa dalam mata pelajaran dan sebagian besar

siswa tidak menguasai bahan pelajaran yang telah di sampaikan guru dan masih banyak kesulitan lain. Oleh karena itu dengan media pembelajaran diharapkan bisa membantu memberi fasilitas belajar siswa. Disamping itu keberadaan media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk memberi informasi yang kompleks dalam mendukung belajar siswa agar lebih menarik dan mudah dimengerti.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dilihat masalah yang dapat disimpulkan. “Bagaimana merancang multimedia pembelajaran mata pelajaran biologi kelas VII semester 1 SMP yang mudah di pahami dan dioperasikan”.

### **1.3. Batasan Masalah**

Penyusunan laporan skripsi ini pembahasan tidak terlalu luas agar memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka bahasan hanya mencakup sebagai berikut ini :

1. Materi hanya untuk kelas VII semester 1.
2. Materi meliputi :
  - a. Memahami Gejala-gejala Alam Melalui Pengamatan.
  - b. Memahami Keanekaragam Makhluk Hidup.
  - c. Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem.
3. Materi disesuaikan dengan standar kompetensi pada silabus, tenaga pengajar guru biologi Sekolah Menengah Pertama, buku referensi, internet dan materi tidak dapat di edit.
4. Aplikasi ini memiliki fitur tampilan yang menarik dan kuis interaktif, tetapi soal tidak bisa ditambah atau dikurangi dan hanya bisa di edit.

5. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran biologi antara lain : Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, MySQL, PHP, XAMPP, ActionScript 2.0

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 (S1) sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang alternatif belajar yang interaktif dan mudah dipahami dengan membuat aplikasi pembelajaran pada pelajaran biologi untuk Sekolah Menengah Pertama.
3. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa multimedia bisa memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, informatif dan menarik.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang multimedia sehingga di harapkan nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi multimedia, sekaligus dapat membawa nama baik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.

2. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam menguasai, mempelajari pelajaran biologi.
3. Metode pembelajaran yang berbeda dapat memberikan motivasi dan dorongan belajar bagi para siswa agar lebih meningkatkan dalam belajar.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penulisan skripsi ini adalah :

#### **1. Metode Observasi**

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung ke sekolah SMP N 2 Depok Yogyakarta yang diteliti untuk mendapatkan informasi materi yang akurat dari guru atau staf pengajar.

#### **2. Metode Wawancara**

Mengadakan tanya jawab langsung kepada guru/staf pengajar khususnya dalam bidang biologi data yang penting juga mendukung dalam membangun media pembelajaran biologi ini dapat diolah dengan cara mewawancarai sebagian staf pengajar dan sebagian siswa, dapat mengerti apa itu pembangunan media pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia ini. Dengan metode ini dapat

diperoleh dengan jelas yang secara langsung dari pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

### 3. Metode Studi Pustaka

Penulisan ini mengacu kepada berbagai referensi sumber buku biologi untuk memperoleh dasar-dasar teoritis dari buku dan sebagian bahan referensi untuk mendapatkan data serta informasi yang berhubungan dengan penelitian juga, literature serta artikel untuk perancangan aplikasi media pembelajaran.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian.

- **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka, definisi multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur multimedia, pengertian media pembelajaran, pengenalan software yang digunakan.

- **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan tentang tinjauan umum sekolah SMP N 2 Depok, identifikasi masalah, kelayakan sebuah sistem, serta penjelasan tentang konsep perancangan aplikasi, pembahasan struktur data, naskah dan rancangan tampilan.

- **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan implemetasi aplikasi media pembelajaran, pembahasan program, pengujian sistem dan pemeliharaan software.

- **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

- **DAFTAR PUSTAKA**

- **LAMPIRAN**

### 1.8. Jadwal Kegiatan Penelitian

Pembuatan skripsi tentunya ada jadwal kegiatan penelitian agar skripsi yang dibuat dapat selesai pada waktu yang telah di jadwalkan. Jadwal penelitian disusun sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian**

NO	KEGIATAN	MEI 2013				JUNI 2013				Juli 2013			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan data												
2	Penulisan laporan												
3	Asistensi Bab I												
4	Asistensi Bab II												
5	Asistensi Bab III												
6	Asistensi Bab IV												
7	Asistensi Bab V												

