

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi multimedia merupakan salah satu bukti keunggulan dari kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun. Seiring dengan perkembangannya, teknologi diciptakan untuk meringankan beban manusia dalam kegiatannya sehari-hari yang berdaya guna, tepat guna, serta sebagai media pelengkap dalam dunia pendidikan yang pada jaman sekarang ini guna meningkatkan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara tepat dan secepat mungkin merupakan fenomena tersendiri yang harus diperhatikan dalam membangun strategi perubahan dalam dunia pendidikan maupun informasi.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintahan, swasta, maupun kalangan masyarakat umum. Perkembangan multimedia yang meningkat tajam, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan informasi menjadi lebih indah, hidup, dan bermanfaat bagi para pengguna aplikasi tersebut. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh suatu lembaga ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya didalam suatu media seperti Compact Disk (CD).

Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, suara, animasi ataupun video. Teknologi multimedia mampu menjawab tantangan jaman dengan aplikasi yang dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik, artraktif dan interaktif sehingga informasi yang disajikan mudah di ingat dan tepat sasaran.

Dalam penyampaian informasi baik informasi dalam pembelajaran maupun pengenalan lembaga pada masyarakat masih menggunakan media konvensional dan buku panduan, yang relatif kurang dimengerti dan dipahami oleh para siswa sebagai sarana pembelajaran. Maka multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menampilkan informasi yang sangat dibutuhkan oleh para siswa.

Melihat kedua hal tersebut, maka guna mendukung penyusunan laporan skripsi sebagai tujuan utama, serta memberi gambaran bahwa penyediaan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, karena kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat memberi citra yang baik pada sebuah lembaga. Judul skripsi ini adalah ” **Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Multimedia Untuk Tingkat SD** ”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penyusunan rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu bagaimana cara merancang dan menyajikan informasi-informasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran studi biologi tentang pengenalan organ tubuh manusia untuk

tingkat SD kelas IV (Sekolah Dasar) agar lebih jelas dan lebih mudah dimengerti oleh para siswa SD (Sekolah Dasar) tersebut.

### **1.3 Batasan Masalah**

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang:

1. Metode pembelajaran biologi ini tidak sepenuhnya menggantikan sistem pembelajaran konvensional tetapi sebagai penunjang dan pelengkap dari metode pembelajaran konvensional agar siswa dapat lebih mudah mengerti materi yang disampaikan.
2. Materi pada metode pembelajaran ini mempelajari tentang mata pelajaran biologi terutama tentang pengenalan organ tubuh manusia untuk tingkat SD kelas IV (Sekolah Dasar).

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

#### **A. Internal**

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM kedalam aplikasi nyata dan dapat dipergunakan oleh khalayak umum.

2. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi dan memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi sehingga nantinya diharapkan dapat bersaing dalam era globalisasi.
3. Diajukan guna melengkapi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

**B. Eksternal.**

1. Merupakan wujud sosialisasi teknologi khususnya informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat umum dan merupakan alternatif baru sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif, atraktif dan interaktif.
2. Mengetahui keefektifan penerapan aplikasi multimedia untuk menyajikan informasi potensi dengan melakukan analisis dan merancang menggunakan aplikasi program yang telah diketahui.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data yang diperlukan.

Adapun metode-metode tersebut antara lain :

### 1. Metode pengamatan (observasi)

Metode yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh bagian tata usaha yang menangani pengolahan data siswa.

### 2. Metode wawancara (interview)

Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi.

### 3. Metode pustaka

Pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait, baik dari perpustakaan maupun internet atau narasumber tulisan lainnya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka sistematika penyusunannya akan disajikan dalam 6 bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut:

### **BAB I      Pendahuluan**

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

### **BAB II      Landasan Teori**

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem.

### **BAB III     Tinjauan Umum dan Analisis Sistem**

Bab ini menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran yang akan dibuat beserta analisis sistem yang diusulkan beserta rincian biaya manfaat.

### **BAB IV     Pembahasan dan Implementasi Sistem**

Bab ini akan menguraikan perancangan aplikasi secara rinci mengenai perancangan sistem multimedia dan implementasinya.

### **BAB V      Penutup**

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

