

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan pada sekolah menengah umum masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat umumnya kurangnya minat belajar siswa. Kritikan ini berdasarkan survey kalangan akademis, bahwa prosentase informasi anak lebih banyak lewat TV, atau media elektronik lainnya 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.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Saat ini berbagai pengetahuan dengan mudah bisa didapatkan, melalui perkembangan teknologi dan informasi di bidang multimedia. Salah satunya kemajuan dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk penyampaian materi pelajaran di sekolah, dengan meracik data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya di dalam suatu media seperti Compact Disk (CD). Di mana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data – data suara atau video sekalipun. Di sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih praktis.

Media yang digunakan dalam proses belajar di sekolah-sekolah masih terbatas, kebanyakan pengetahuan yang di berikan kepada siswa masih dengan media konvensional saja, hal ini dapat membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar. Minat belajar siswa juga harus diperhatikan, salah satunya adalah media yang digunakan untuk belajar di sekolah dianggap kurang menarik minat siswa. Untuk membangkitkan keinginan atau kegiatan belajar siswa, perlu disisipi kegiatan yang dapat memancing minat siswa dalam kegiatan belajar. Ilmu-ilmu seperti biologi yang banyak mempelajari anatomi makhluk hidup cenderung dianggap sulit para siswa, dikarenakan media pembelajarannya masih sangat terbatas, oleh karena itu perlu digunakan media pembelajaran yang baru, lebih praktis dan interaktif sehingga dapat menarik minat siswa dalam kegiatan belajar.

Dari uraian di atas diidentifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya media pembelajaran yang praktis dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar. Kedua mengenalkan multimedia dan meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran, agar dikemudian hari siswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka skripsi ini mengambil judul **“Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Anatomi jantung Manusia Untuk Sekolah Menengah Umum”**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana merancang aplikasi multimedia yang interaktif, menarik, mudah dipahami, sehingga dapat membantu dalam proses belajar siswa sekolah menengah umum?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah agar masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis yaitu hanya digunakan untuk kalangan sekolah menengah umum saja, dan hanya cocok untuk level itu sendiri, walaupun bisa digunakan oleh siapa saja.
2. Aplikasi ini berupa CD interaktif.
3. Aplikasi ini hanya menggunakan animasi 2D (2 dimensi).
4. Aplikasi ini hanya mengenalkan apa itu jantung ,struktur internal jantung dan kinerjanya .
5. Aplikasi ini disusun menggunakan software Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition 1.5.



#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam menyusun skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi siswa sekolah menengah umum tentang organ tubuh manusia khususnya jantung.
2. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.
3. Mengembangkan keterampilan yang ditekuni penulis saat ini, yaitu dalam bidang multimedia.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari semua hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
  - a. Memperdalam pembuatan aplikasi multimedia media pembelajaran anatomi jantung manusia
  - b. Mengetahui lebih jauh tentang ilmu biologi serta organ tubuh manusia.

## 2. Bagi Pelajar :

- a. Dapat belajar dengan metode yang lebih interaktif tidak hanya sekedar membaca .
- b. Memberikan prioritas utama bagi pelajar dengan meletakkan semua sumber daya pelajaran di genggamannya, pelajar akan dapat mengatur durasi dalam mempelajarinya, dan pelajar akan mampu menyerap dan mengembangkan pengetahuan serta keahlian yang telah dibentuk khusus bagi dirinya.

## 3. Bagi Institut Pendidikan :

- a. Memungkinkan pengembangan metode pengajaran yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai sumber dalam menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan pengamatan.

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### 1.6.3 Metode studi internet

Pengumpulan data yang diperoleh melalui media internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan pengamatan ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III : ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi

#### BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, daritahap analisis, desain, serta hasil testing dan implementasinya.

## BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran – saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat.

### 1.8 Rencana Kerja

Agar proses kegiatan dapat terencana dan penyusunan yang tepat waktu, maka perlu adanya jadwal kegiatan. Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1

Jenis Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Studi Kepustakaan																
Pengumpulan Data																
Pembuatan Sistem/Program																
Pengujian Sistem																
Penulisan Laporan																

*Rencana Kerja th.2008*