

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara siswa, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan media penyampai pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi atau bahan pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar ke dalam media-media komunikasi.

Metode pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Guna mewujudkan suatu proses belajar yang efektif dan efisien, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, maka tidaklah cukup melaksanakan proses pembelajaran hanya dengan menggunakan metode konvensional tersebut. Sebuah model pembelajaran yang lebih interaktif dan atraktif dalam hal ini sangat diperlukan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang lebih menyenangkan serta dapat diakses dimana saja.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya perangkat yang berbasis android, mendorong peneliti untuk membuat Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Organ Tubuh Manusia Berbasis Android bagi siswa menengah pertama. Aplikasi ini berisi materi tentang sistem gerak, sistem pernapasan, sistem pencernaan, sistem ekskresi dan sistem peredaran darah manusia yang disajikan dengan tampilan yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang disajikan. Disertakan

juga latihan soal pada aplikasi ini, untuk menguji atau mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari aplikasi ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membuat Media Interaktif untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan Masalah yang ada dalam permasalahan ini adalah sebagai berikut ini :

1. Media Interaktif ini digunakan atau direkomendasikan untuk Siswa – Siswi Sekolah Menengah Pertama.
2. Media Interaktif ini dikhususkan untuk dijalankan di perangkat android.
3. Program yang di gunakan dalam pembuatan Media Interaktif ini menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, CorelDRAW X6.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya di bidang android dan multimedia dalam pembuatan media pembelajaran di dunia pendidikan.

2. Dengan adanya kuis diharapkan Siswa – Siswi Sekolah Menengah Pertama dapat mengukur kemampuan diri dalam memahami materi yang disampaikan pada aplikasi maupun yang disampaikan oleh guru di sekolah.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi  
UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan bagi obyek dan peneliti, manfaat yang akan didapatkan antara lain :

1. Siswa - Siswi :
  - a. Siswa mendapat pengetahuan dengan metode pembelajaran Media Interaktif yang menyenangkan sehingga siswa mampu memahami materi.
  - b. Siswa – Siswi SMP bisa menguji kemampuan dan menjadi gemar membaca tentang organ tubuh manusia.
2. Bagi Peneliti
  - a. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembuatan Media Interaktif yang terkomputerisasi.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metodologi yang digunakan penulis dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

## **1.6.1 Pengumpulan Data**

### **1.6.1.1 Metode Studi Pustaka (Library)**

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Organ Tubuh Manusia Berbasis Android, serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

### **1.6.1.2 Metode Observasi (Observation)**

Melakukan observasi kepada Media sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membuat Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Organ Tubuh Manusia Berbasis Android ini menjadi sebuah Media Interaktif yang lebih menarik.

### **1.6.1.3 Metode Wawancara (Interview)**

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa - siswi SMP agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan Media Interaktif yang Berbasis "Pengenalan Organ Tubuh Manusia".

## **1.6.2 Perancangan**

Penulis Merancang Media Interaktif dengan materi "Pengenalan Organ Tubuh Manusia" agar tujuan Media Interaktif ini dapat tersampaikan sesuai

yang diharapkan. Selain itu perancangan Media Interaktif ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan Media Interaktif Berbasis Pembelajaran.

### **1.6.3 Analisis SWOT**

Pada penelitian ini penulis menggunakan analisis SWOT dalam perencanaan strategi untuk mengevaluasi Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunity (peluang), dan Threat (ancaman) dari aplikasi.

### **1.6.4 Implementasi**

Implementasi sistem merupakan proses uji coba sistem dan pemeliharaan sistem dari aplikasi media untuk menentukan apakah sistem multimedia mampu beroperasi dengan baik serta mengetahui apakah para pemakai bisa mandiri dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dirancang.

### **1.6.5 Testing**

Proses testing digunakan untuk melakukan pengujian sistem sehingga dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi setiap modul dan tanpa ada kesalahan.

#### **1.6.5.1 Metode Kulsoner**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada orang lain atau siswa yang dijadikan responden.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Didalam bab 1 ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penelitian.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab 2 ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, dan konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

#### **BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab 3 ini akan menjelaskan tentang proses bagaimana membuat Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Organ Tubuh Manusia Berbasis Android yang menampilkan informasi kepada pengguna, adapun proses nya meliputi rancangan desain antarmuka.

#### **BAB IV PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI SISTEM**

Dalam bab ini penulis membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, tindak lanjut implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

