

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia.

Multimedia merupakan salah satu alat pendukung dan penunjang proses kegiatan belajar mengajar. Peran multimedia menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan baik gambar, audio, maupun video. Dengan menggunakan multimedia, pembelajaran bisa lebih menarik dan interaktif.

Di dalam tubuh kita terdapat organ-organ tubuh yang sangat berperan penting dalam proses pencernaan, dimana antara organ yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan khususnya pada mata pelajaran IPA mengenai sistem pencernaan untuk sekolah dasar kelas 5. Sehingga alat bantu ajar berbasis multimedia sangat dibutuhkan. Penggunaan multimedia sendiri supaya memotivasi siswa dalam belajar, meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa, serta memudahkan dalam proses belajar mengajar.

Dengan melakukan observasi ke beberapa sekolah dasar. Keterbatasan alat peraga di sekolah sering menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Penggunaan alat bantu ajar berbasis multimedia akan sangat membantu dalam aktifitas belajar-mengajar sehingga mengurangi keluhan siswa tentang keterbatasan alat peraga disekolah dan buku sekolah yang kurang menarik

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menarik dan mempermudah para siswa untuk mempelajari proses belajar mengajar. Oleh karena itu dalam penelitian kali ini mengangkat judul “Alat Bantu Ajar Sistem Pencernaan Berbasis Multimedia”

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sistem pencernaan manusia berbasis multimedia untuk siswa kelas 5 SD?

1.3 Batasan Masalah

1. Hanya mengidentifikasi alat pencernaan makanan pada manusia
2. Menjelaskan fungsi organ manusia dari mulut, kerongkongan, lambung, usus besar, usus halus, sampai anus

1.4 Tujuan

1. Membuat aplikasi Alat Bantu Ajar Sistem Pencernaan Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 berbasis desktop
2. Aplikasi ini dibuat untuk membantu siswa kelas 5 SD dalam mempelajari sistem pencernaan manusia agar pembelajaran menjadi mudah dan menarik

1.5 Manfaat

1. Untuk memberikan materi pembelajaran sistem pencernaan manusia terhadap siswa SD khususnya kelas 5, melalui aplikasi media pembelajaran yang interaktif
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa
4. Sebagai bahan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi

1.6 Metode Penelitian

Tahapan yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Tahapan ini dilakukan dengan cara mencari informasi dan melakukan observasi. Observasi dilakukan untuk menggali informasi dan mengetahui kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini permasalahan yang ada kemudian diuraikan menjadi permasalahan yang lebih kecil untuk ditemukan solusi yang terbaik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan sistem yang terdiri dari proses dan output (keluaran).

3. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan Alat Bantu Ajar Sistem Pencernaan Berbasis Multimedia setelah melakukan analisis kebutuhan sistem.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap aplikasi yang telah dibuat untuk membantu siswa kelas 5 SD dalam mempelajari sistem pencernaan manusia agar pembelajaran menjadi mudah dan menarik

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir Alat Bantu Ajar Sistem Pencernaan Berbasis Multimedia ini dibagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang pembuatan tugas akhir, masalah yang dihadapi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori – teori yang digunakan untuk topic tugas akhir. Teori yang dibahas meliputi konsep dasar multimedia, materi –

materi yang berhubungan dengan sistem pencernaan, serta uraian mengenai perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini berisi tentang metode analisis yang digunakan dalam penelitian tugas akhir beserta hasil analisisnya dan perancangan aplikasi, perancangan aplikasi menggunakan metode *Hierarchy Plus Input-Output* (HIPO), antarmuka yang diinginkan dalam sistem dan rencana pengujian aplikasi.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang uraian implementasi perangkat lunak, serta penjelasan mengenai pengujian aplikasi yang sudah dibuat

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memuat kesimpulan – kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi selanjutnya.

