

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendekatan metode belajar melalui teknologi, dirasakan memberikan dampak positif terhadap kegiatan belajar. Dalam proses belajar yang melibatkan aktivitas mental serta psikis ini perlu dukungan aktif dari lingkungan sehingga dapat menghasilkan perubahan-perubahan dalam mengelola pemahaman dari objek yang dipelajari.

Selain lingkungan sebagai faktor pendukung kegiatan belajar, jenis subjek yang dipelajari juga berperan penting dan belum ada yang menyediakan aplikasi khusus untuk sebagai pendukung kegiatan belajar. Pada umumnya subjek yang telah kenal dengan baik dan tidak berhubungan dengan pengolahan angka, dapat dengan mudah kita pelajari. Namun hal itu akan berbalik menjadi sulit apabila yang dipelajari memiliki komponen yang tidak pernah kita kenal sebelumnya, sebagai contoh bahasa asing. Konten subjek yang mengandung kata asing ini selain sulit dipelajari lisannya juga sulit tulisannya.

Salah satu subjek pelajaran yang mengandung kata asing adalah biologi. Pembelajaran biologi menjadi sulit karena selain mengandung bahasa latin maupun ilmiah, pemahaman konsep pada materi yang bersifat abstrak pun "*menghantui*". Namun permasalahan tersebut tidak berhenti disana saja, perkembangan materi yang ada di negara kita pun terasa lamban dibanding di negara berkembang. Sebagai contoh kingdom Animalia telah memiliki 16 filum

dalam pengklasifikasian terhadap kingdom hewan. Namun di Indonesia pengklasifikasian hewan masih terdiri dari 8 filum. Kesulitan-kesulitan ini terus menjadi momok yang menakutkan sehingga pelajaran biologi dikelompokkan sebagai kelompok pelajaran sulit.

Kini dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat yang bertujuan untuk membantu manusia dalam kehidupan hariannya, salah satunya dalam bidang ilmu pengetahuan. Agar dalam belajar mendapatkan aspek praktis, kemudahan, kenyamanan serta mudah diingat dan juga efisien dapat diterapkan teknologi pembelajaran.

Pembelajaran yang mengandalkan teknologi tumbuh dari praktek pendidikan yang disertai dengan animasi, teks, grafik dan video. Kehadiran pembelajaran dengan menonjolkan multimedia sangat tepat. Hal ini dikarenakan multimedia dapat menghadirkan kemampuan audio visual baik untuk kepentingan pendidikan, psikologi pembelajaran, serta pendekatan sistem dalam pendidikan secara interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia memungkinkan penggunaannya mengulang-ulang materi pembelajaran hingga pengguna menjadi mahir.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkatnya dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pengklasifikasian Kingdom Animalia Berbasiskan Multimedia”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran pengklasifikasikan kingdom animalia alat bantu dalam proses belajar?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia agar dapat mempermudah penyampaian materi dengan menggunakan media elektronik?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Batasan Masalah yang menjadi pada penelitian ini akan dibatasi pada hal berikut:

1. Materi Perancangan media pembelajaran ini membahas pengklasifikasian sistem 6 kingdom.
2. Pembahasan pengklasifikasian kingdom animalia ini terbatas pada tingkat filum beserta beberapa contoh hewannya.
3. Sistem aplikasi ini dirancang bangun menggunakan dukungan animasi, gambar, teks dan audio menggunakan *Software Adobe Flash CS5.5* dan *adobe photoshop CS.5*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini yaitu:

1. Merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran biologi khususnya klasifikasi hewan.
2. Menghadirkan sistem pembelajaran menarik dan interaktif dengan teks, gambar, audio, serta animasi untuk mendukung tercapainya tujuan pemahaman yang tepat mengklasifikasi hewan.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan media ini antara lain:

1. Memperoleh informasi terbaru klasifikasi kingdom animalia telah dikembangkan dalam 16 film.
2. Pembelajaran klasifikasi ini dihadirkan dalam bentuk multimedia sehingga dapat diulang berkali-kali, tampilan yang menarik, serta pembahasan dalam bentuk (*Mapping Concept*).

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulis laporan Skripsi yang disusun ini akan dibahas pada bab-bab yang akan diuraikan seperti berikut ini :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan secara umum dan singkat latar belakang yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian, rumusan masalah dari

penelitian, batasan masalah yang akan dikaji, tujuan dan manfaat yang diharapkan, dan sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum isi dari bab ke bab laporan penulisan Skripsi ini.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini memuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan Skripsi yang melandasi penelitian yang dilakukan, yang didapatkan dengan melakukan penelitian perpustakaan sebagai dasar dalam melakukan perancangan. Teori-teori yang dipakai adalah teori-teori mengenai pengertian perancangan, pengertian Media, biologi, klasifikasi animalia serta ciri-ciri kingdom animalia, multimedia, *Flowchart*, *Use Case*, Adobe photoshop CS.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini terdapat tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian atau mengembangkan perangkat lunak, menggunakan metode atau pendekatan yang digunakan *tools* atau alat bantu yang dipakai untuk mengembangkan perangkat lunak ini baik itu *software* maupun *hardware*.

## **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memuat mengenai analisa sistem yang telah ada dan analisa terhadap sistem yang baru yang di dapat dari hasil penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga menjelaskan analisa, *Use Case Diagram*, *Activity diagram*, *Flow chart* dan rancangan perangkat lunak.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi uji coba terhadap system yang telah dibangun, kelebihan dan kekurangan dari system, cara menjalankan system, dan analisis hasil yang dicapai dari sistem tersebut.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dari program media pembelajaran pengklasifikasian kingdom animalia berbasis multimedia.