

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah tidak asing bagi umum. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong manusia dalam menemukan berbagai cara untuk membuat sesuatu yang lebih baru untuk mempermudah aktivitas manusia di segala bidang. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan komputer dalam pembelajaran menggunakan multimedia. Menurut Soetopo sebagaimana di kutip oleh Juhaeri (2010), multimedia dapat digunakan untuk bermacam – macam bidang pekerjaan.

Banyaknya orang mengatakan bahwa anjing merupakan *the human's best friend*. Kalimat ini ada benarnya, tetapi tergantung sudut pandang Anda. Seorang teman adalah ia yang selalu ada di samping Anda, susah atau senang. Anjing memang tidak dapat menganalisis rekening bank Anda, tidak tahu rumitnya masalah relasi dengan pasangan Anda. Akan tetapi, mungkin inilah yang membuatnya lebih jujur sebagai teman. Sekali pun Anda adalah majikannya, seekor anjing akan terus menemani Anda sampai kapan pun.

Pada saat ini sudah banyak masyarakat yang memelihara hewan peliharaan terutama anjing. Kebanyakan masyarakat merasa tertarik untuk memelihara anjing karena hewan ini memiliki karakter dan fungsi yang beragam misalnya dapat membantu manusia untuk menjaga rumah, menuntun orang buta, pencarian jejak bagi kepolisian, penyelamat, dan anjing juga bisa menjadi sahabat yang setia,

menyenangkan, dan karena kesetiiaannya anjing disebut *men's best friend*. Oleh sebab itu banyak masyarakat yang merasa tertarik untuk memelihara anjing.

Selain itu banyak masyarakat merasa tertarik untuk memelihara anjing sebagai hewan peliharaannya, karena anjing terdiri dari bermacam – macam jenis dengan karakter dan sifat yang berbeda – beda misalnya untuk anjing pada saat ini terdapat 350 jenis anjing peliharaan yang telah diakui oleh *Federation Cynologique International (FCI)*. Anjing – anjing ini bisa diklasifikasikan dalam dua kelompok yaitu trah kecil (*toy group*) dan trah medium – besar (*herding group, working group, sporting group, hound group, terrier group, dan non-sporting group*).

Banyak orang yang memilih anjing sebagai hewan peliharaan sehingga sangat perlu untuk mengetahui perawatan standarnya. Lebih menarik lagi, sebagian besar pemilik menginginkan anjing mendapat tempat khusus di dalam kehidupannya. Dengan banyaknya jenis anjing pada saat ini, membuat para pecinta anjing kesulitan dalam mengumpulkan informasi secara lengkap mengenai cara pemilihan anjing, perawatan anjing serta melatih anjing. Keterbatasan informasi dan belum tersedianya aplikasi terpusat yang menyediakan seluruh informasi secara lengkap.

Penulis berencana merancang aplikasi yang menyediakan informasi mengenai anjing yang terintegrasi dengan menggunakan model media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan

motivasi untuk belajar serta pemahaman terhadap materi yang di ajarkan. Media pembelajaran yang dirancang berbasis multimedia interaktif yang artinya, dalam media pembelajaran tersebut mengandung unsur multimedia yang meliputi gambar, teks, *audio*, animasi dan video yang memberikan kebebasan pada *user* untuk menjalankan, mengubah atau mengatur aplikasi tersebut.

Penulis lebih memilih menggunakan metode *Computer Based Instruction* (CBI) dibandingkan dengan menggunakan metode *Computer Asisted Instruction* (CAI) dalam merancang aplikasi media pembelajaran karena pengguna media pembelajaran pemeliharaan anjing hanya pada orang yang tertarik pada pemeliharaan anjing maupun orang yang penasaran mengenai anjing. Sehingga lebih cocok menerapkan metode *Computer Based Instruction* (CBI) yang fokusnya sistem menjadi *learning centre* dibandingkan dengan menggunakan metode *Computer Asisted Instruction* (CAI) yang menjadikan sistem sebagai alat penunjang bagi pengajar dalam mengajarkan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyusun skripsi ini dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Anjing Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* (CBI)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif bagi para pecinta anjing?
2. Bagaimana menerapkan metode *Computer Based Instruction* (CBI) dalam perancangan media pembelajaran yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diteliti, maka penulis membatasi beberapa masalah yaitu :

1. Materi pembahasan dalam media pembelajaran ini berupa informasi dasar mengenai anjing, *grooming*, *training*, *breeding* serta informasi pertolongan pertama yang dibutuhkan saat anjing sakit.
2. Media pembelajaran ini masih bersifat *offline* dan belum bisa melakukan *update* secara langsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai pemeliharaan anjing serta memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari informasi seputar pemeliharaan anjing.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat penelitian dari hasil penelitian yang akan di teliti yaitu :

1. Mengetahui kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran bagi pecinta anjing.
2. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai anjing.
3. Meningkatkan daya tarik kepada pengguna media pembelajaran ini karena aplikasi ini di rancang dengan menggunakan konsep multimedia yaitu teks, gambar, suara, animasi dan video.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dalam penulisan laporan skripsi ini, maka penulisannya disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang berisi kerangka penulis laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tinjauan pustaka yang berisi hasil – hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat landasan teori yang mendukung judul penelitian dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa

definisi – definisi atau model langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian yang merupakan langkah – langkah yang diterapkan seorang peneliti dalam melakukan penelitian dengan tujuan untuk menjaga agar jalan penelitian tidak menyimpang dari apa yang sudah direncanakan. Kemudian pada bab ini membahas analisis permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti dan yang terakhir adalah perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah di buat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah di uji coba.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan bagian akhir dari isi laporan penelitian.