

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anatomi berasal dari bahasa Yunani *ana* dan *tome*, yang berarti memotong/memisahkan. Anatomi adalah ilmu yang mempelajari susunan atau struktur dari tubuh manusia dan hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya (Sloane E, 2004). Dari sudut medis, anatomi terdiri dari berbagai pengetahuan tentang bentuk, letak, ukuran, dan hubungan berbagai struktur dari tubuh manusia.

Metode pembelajaran anatomi sejauh ini mayoritas masih didominasi oleh metode pembelajaran menggunakan buku. Materi yang disajikan buku berupa gambar dan tulisan. Saat ini metode pembelajaran anatomi menggunakan buku dilakukan dengan cara menggambar ulang per bagian dan menghafalkan letak beserta istilahnya. Hal ini mengakibatkan mahasiswa kesulitan apabila lupa dan ingin mencari istilah pada bagian anatomi, karena tidak mudah dan membutuhkan waktu lama untuk mencarinya dari banyaknya istilah pada bagian-bagian anatomi didalam buku tersebut. Beberapa mahasiswa mungkin mempunyai cara berbeda-beda untuk mencegah hal tersebut seperti memberi warna pada tulisan/gambar menggunakan stabilo atau memberi tanda pada halaman. Namun tidak sedikit juga mahasiswa yang malas untuk melakukannya.

Beberapa solusi ditawarkan agar memudahkan mempelajari anatomi, salah satu contoh dibuatnya aplikasi *smartphone* yang membahas secara spesifik tentang anatomi seperti anatomi sistem peredaran darah, anatomi sistem pernapasan dan lain-lain. Namun aplikasi yang ditawarkan dianggap masih belum dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran menggunakan multimedia karena aplikasi yang dibuat tampilannya sama seperti buku, sehingga diperlukan adanya pengembangan aplikasi.

Menurut Mayer (2005) multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata disajikan dalam bentuk tulisan ataupun yang diucapkan, dan gambar bisa disajikan dalam bentuk grafik statis atau menggunakan grafik dinamis. Dalam bukunya, Mayer menyebutkan ada

12 Prinsip *Multimedia Learning* yang dapat diterapkan dalam metode pembelajaran menggunakan multimedia.

Untuk saat ini hanya ada beberapa aplikasi anatomi gigi yang ada di *play store*. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat dan mengembangkan aplikasi anatomi gigi berbasis android sebagai metode pembelajaran multimedia yang dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk mempelajari anatomi gigi. Aplikasi yang dibuat menggunakan beberapa prinsip *Mayer Multimedia Learning* diantaranya *Coherence Principle*, *Spatial Contiguity Principle*, dan *Multimedia Principle*. Dengan menggunakan 3 prinsip *multimedia learning* tersebut, penulis menyajikannya materi anatomi gigi dalam gambar dan teks secara simultan dan memilah materi yang perlu dan tidak perlu disajikan.

Maka peneliti mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari anatomi manusia berbasis android *mobile*. Maka dibuatlah Tugas Akhir dengan judul “APLIKASI PEMBELAJARAN ANATOMI GIGI BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP MAYER MULTIMEDIA LEARNING”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang melatar belakangi pada tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana cara mencari istilah pada bagian anatomi dengan mudah dan cepat?
2. Bagaimana cara membuat catatan agar mahasiswa dapat dengan mudah menampilkan materi yang diinginkan?
3. Bagaimana membuat anatomi gigi menjadi lebih mudah dipelajari?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan penulis untuk tugas akhir ini adalah memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Supaya pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada. Batasan masalah yang akan dibahas dalam Aplikasi Pembelajaran Anatomi Gigi Berbasis Android yaitu materi yang dibahas meliputi hanya anatomi gigi, karena mahasiswa kedokteran

gigi pada semester awal belum memahaminya. Oleh karena itu penulis hanya membahas anatomi gigi secara umum.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian pada topik ini adalah memberikan kemudahan pembelajaran anatomi gigi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran pada *smartphone*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari aplikasi Pembelajaran Anatomi Gigi Manusia Berbasis Android yaitu

1. Dapat menjadi media informasi dan pembelajaran mengenai anatomi gigi.
2. Dapat mempelajari anatomi gigi dengan praktis dengan menggunakan *smartphone*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisipenjelasan yang mendukung penelitian.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi apakah sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga rancangan antarmuka untuk aplikasi.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Menjelaskan mengenai sumber pustaka yang diambil oleh penulis