

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Ibu Sunarti, S.Pd di SMP PIRI 1 Yogyakarta mengatakan bahwa kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan kualitas hasil belajar siswa di SMP PIRI 1 Yogyakarta kurang memuaskan, keadaan tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri ataupun dari luar siswa. Faktor yang berasal dari luar siswa yang cukup besar pengaruhnya adalah faktor metode dan media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran geografi tersebut.

Metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi hanya berupa penjelasan materi dan pembahasan buku materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas kurang maksimal dan pembelajaran yang dilakukan guru cenderung berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya menjadi objek pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi untuk aktif mengikuti dan berusaha menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru tersebut.

Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru di SMP PIRI 1 Yogyakarta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Identifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya media

pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kedua mengenalkan multimedia dan meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran, agar dikemudian hari guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Berdasarkan dari uraian diatas, penulis melihat sebuah peluang untuk diangkat dalam pembahasan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana pembelajaran dengan judul skripsi **“Analisis dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Geografi Kelas Sembilan Di SMP Piri 1 Yogyakarta”** sebagai judul yang tepat untuk pembuatan skripsi ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang media pembelajaran yang memudahkan penggunaanya dalam mempelajari geografi kelas sembilan berbasis multimedia?

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Model aplikasi yang akan dibuat yakni berbentuk multimedia interaktif.
2. Isi dari aplikasi yang akan dibuat yaitu sub mata pelajaran Geografi pokok bahasan Benua dan Samudera.
3. Dibuat untuk siswa SMP Piri 1 Yogyakarta kelas IX.
4. Penelitian yang akan dibuat hanya sampai tahap pengujian sistem.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, MySQL, dan Adobe Audition 1.5.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan software Sistem Informasi media pembelajaran pada SMP Piri 1 Yogyakarta.
2. Menjadikan sistem informasi ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran geografi kelas IX SMP Piri 1 Yogyakarta.
3. Sebagai alternatif baru penyampaian informasi berbentuk media pembelajaran interaktif pelajaran geografi.

### **1.5 Metode Penelitian**

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Beberapa metode untuk mengumpulkan data, antara lain sebagai berikut :

- a. Studi Lapangan

Metode ini diperoleh secara langsung dengan menggunakan dua cara yaitu :

a) Metode Observasi / *Observation*

Secara langsung melakukan pengamatan terhadap SMP Piri I Yogyakarta.

b) Metode Wawancara / *Interview*

Pengumpulan data dan informasi dengan cara mengadakan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SMP Piri I Yogyakarta.

b. Studi Kepustakaan / *Library*

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

c. Studi Kearsipan / *Documentation*

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Pengolahan Data

Proses pengolahan data menggunakan metode deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

### 3. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta pemodelannya.

### 4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem berisi pembuatan rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

### 5. Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi pemaparan hasil-hasil dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

### 6. Pengujian Sistem

Sistem yang sudah jadi akan diuji untuk memastikan hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan skripsi.

### 2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

### 3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

5. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

