

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil penelitian pada SMP Tasik Mas, siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran geografi karena dalam mata pelajaran geografi media pembelajarannya kurang menarik. Selain itu nilai dari beberapa mata pelajaran khususnya geografi masih rendah karena siswa bosan dengan metode yang diajarkan selama ini.

Pembelajaran Geografi yang bersifat hafalan serta siswa hanya selalu siap untuk menerima konsep-konsep yang telah jadi yang diberikan oleh guru. Karena materi ini sangat penting diharapkan semua murid dapat dengan cepat memahami dan mengerti materi tersebut. Adanya media audio dan visual sebagai sarana belajar mereka, kemungkinan besar para siswa dapat dengan cepat memahami materi. Penggabungan audio visual disertai materi yang disajikan dengan rapi, menarik menghasilkan kesenangan dan kegembiraan dalam suasana belajar dan akan memudahkan untuk lebih cepat memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran geografi tentang struktur lapisan bumi di Indonesia untuk kelas VII pada SMP Tasik Mas menggunakan adobe flash. Pembuatan media pembelajaran dengan alasan daya tarik siswa khususnya kelas VII terhadap mata pelajaran geografi tentang struktur lapisan bumi dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi tentang struktur

lapisan bumi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana cara membuat media pembelajaran pada mata pelajaran geografi tentang struktur lapisan bumi untuk kelas VII pada SMP Tasik Mas?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi ini ditujukan kepada siswa.
2. Materi yang disajikan adalah struktur lapisan bumi.
3. Sasaran aplikasi yaitu hanya untuk pengajar.
4. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk sekolah ini.
5. Materi yang dibahas berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara membuat media pembelajaran pada mata pelajaran geografi tentang struktur lapisan bumi di Indonesia kelas VII di SMP Tasik Mas.
2. Menghasilkan media yang mudah membuat siswa untuk memahami dan mempelajari geografi khususnya tentang struktur lapisan bumi.
3. Untuk menyelesaikan studi S1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

4. Mengajarkan guru lebih kreatif dalam memberikan metode belajar kepada siswa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat secara Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Penulis**

- 1) Mempelajari lebih dalam tentang materi yang disajikan.
- 2) Mengembangkan kemampuan dibidang pembuatan aplikasi.

##### **b. Bagi Siswa**

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran geografi melalui multimedia pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi pada mata pelajaran geografi tentang bencana alam di Indonesia dengan multimedia pembelajaran.

##### **c. Bagi Guru**

- 1) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran geografi tentang struktur lapisan bumi.

- 2) Memberikan pengetahuan guru agar mengenal lebih dekat tentang media pembelajaran

d. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### 1. Pengumpulan Data

- 1) Wawancara
- 2) Dokumentasi

#### 2. Analisis

Dalam penelitian ini analisis yang diterapkan adalah analisis kebutuhan dan kelayakan.

#### 3. Langkah-langkah pembuatan aplikasi

- 1) Mendefinisikan Masalah
- 2) Merancang Konsep
- 3) Merancang Isi
- 4) Menulis Naskah
- 5) Merancang Grafik

- 6) Memproduksi sistem
- 7) Melakukan Tes Pemakai
- 8) Menggunakan sistem
- 9) Memelihara Sistem

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.

