

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan salah satu dari negara di Dunia yang masih berkembang. Tidak hanya dalam aspek ekonomi saja, akan tetapi juga meliputi aspek lainnya termasuk di bidang pendidikan. Banyak sekolah jika dilihat dari segi kelayakan masih di bawah standar kelayakan. Dalam pembelajaranpun masih menggunakan media yang manual dan sederhana. Dengan demikian untuk meningkatkan kualitas belajar yang optimal, media belajar berbasis multimedia masih sangat diperlukan.

Seperti halnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Kretek yang masih menggunakan metode pembelajaran yang sederhana. Pada tingkat SMP khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kendala yang dihadapi guru di lapangan adalah bagaimana membuat pembelajaran pada mata pelajaran tersebut menjadi menyenangkan. Dimana dalam prosesnya sebagian besar materinya berupa hafalan, pemahaman rumus dan perhitungan angka. Proses pembelajaran IPA dengan perhitungan yang cukup rumit terhadap suatu permasalahan yang diberikan sebagai implementasi suatu metode tertentu seringkali menjadi momok sehingga siswa cukup sulit dalam menerima dan memahami materi tersebut. Selama ini guru mata pelajaran yang bersangkutan dalam menyampaikan materi gerak benda dalam pelajaran IPA menggunakan media sederhana seperti alat tulis, *white board*, buku panduan, dan media alat

peraga. Tidak heran jika siswa mulai bosan bahkan mengantuk ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Begitu juga dengan hasilnya yang masih jauh dari harapan bahwa siswa tidak dapat menyerap materi yang disampaikan dengan baik sehingga berdampak terhadap nilai akhir siswa.

Berbagai strategi mengajar sudah diterapkan agar siswa dapat mengingat apa yang disampaikan oleh guru, namun hasilnya masih belum memuaskan. Hal ini menjadi catatan tersendiri bagi guru pengampu mata pelajaran IPA bagaimana agar siswa dapat memahami rumus-rumusnya dan mengerjakan soal tersebut dengan mudah.

Dalam membangun situasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (*PAIKEM*) guru mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Kretek juga sudah menggunakan media powerpoint dalam proses pembelajaran. Namun media powerpoint yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran masih kurang menarik, hal ini disebabkan karena tampilan media tersebut kurang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, kurang adanya gambar atau animasi, tidak terdapat instrument musik yang mengiringi media, serta tidak terdapat soal evaluasi yang interaktif dimana siswa dapat terlibat langsung dalam mengerjakannya. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis flash. Seperti diketahui bersama bahwa multimedia berkembang dengan pesat seiring kecanggihan teknologi saat ini. Selain itu multimedia dapat menyajikan terobosan baru tentang berbagai informasi dengan cara yang berbeda, bukan

hanya dengan teks statis tetapi juga dapat menggunakan animasi teks, gambar, suara, 2 Dimensi dan 3 Dimensi, video dan lain sebagainya.

Didasari latar belakang tersebut maka peneliti membuat skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Gerak Benda Berbasis Flash (Studi Kasus: SMP Muhammadiyah Kretek)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan ketika siswa tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran IPA tentang gerak benda. Maka dari itu penulis meneliti **“Bagaimanakah media yang efektif dan efisien untuk menunjang proses pembelajaran siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Kretek sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih mudah?”**

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis flash dimana di dalamnya mencakup teks, efek audio, dan gambar. Ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

- a. Hasil dari implementasi berupa program aplikasi media pembelajaran yang dibatasi untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Kretek.
- b. Materi yang diajarkan meliputi: Kelajuan dan Kecepatan, Kedudukan dan Perpindahan Benda serta Gerak Lurus Beraturan (GLB) dan Gerak

Lurus Berubah Beraturan (GLBB). Sumber: Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester 1 kurikulum 2013.

- c. Software yang digunakan meliputi Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Illustrator CS 3, Super Voice Recorder.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi interaktif sebagai media pembelajaran gerak benda berbasis flash untuk membantu proses pembelajaran siswa SMP Muhammadiyah Kretek khususnya kelas VIII sehingga dapat memahami maupun menerapkan rumus-rumus dengan baik.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Kretek. Peneliti memilih SMP tersebut sebagai obyek penelitian dikarenakan belum adanya aplikasi media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut. Selain itu, akses untuk menempuh lokasi tersebut mudah dijangkau. Adapun metode penelitian yang digunakan antara lain meliputi:

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

- a. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan informasi dengan mengumpulkan teori-teori aplikasi, multimedia, media pembelajaran, dan yang berkaitan dengan materi Gerak Benda yang diperlukan dari berbagai buku, website maupun referensi pendukung lainnya yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini.



b. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat segala kejadian pada obyek SMP Muhammadiyah Kretek khususnya kelas VIII.

c. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA maupun siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Kretek.

d. Kuesioner/Angket

Pengumpulan data dengan cara membagikan angket kepada responden yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk diisi. Dalam hal ini responden ditujukan kepada siswa kelas VIII dan guru SMP Muhammadiyah Kretek.

### 1.5.2 Metode Perancangan

a. Merancang Konsep

Merancang konsep merupakan tahapan dimana peneliti menciptakan ide atau gagasan untuk membuat urutan pada aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan materi Gerak Benda.

b. Merancang Isi

Merancang isi merupakan bagian dari konsep atau implementasi yang meliputi mengevaluasi serta memilih daya tarik pesan dan gaya dalam mengeksekusi pesan sehingga materi Gerak Benda yang disampaikan menjadi lebih tepat sesuai rencana awal perancangan.

### **1.5.3 Metode Pengembangan**

Suyanto (2003) menjelaskan bahwa metode pengembangan merupakan suatu proses eksplorasi pada tahap pengembangan dimana dihasilkan setelah melalui proses analisa dan perancangan alur konsep materi Gerak Benda yang ditransformasikan ke dalam desain yang berbentuk tampilan-tampilan pada media pembelajaran tersebut. Langkah pertama dengan mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan perancangan aplikasi. Mengenai pembahasan hasil desain, dengan melakukan pengkajian ulang terhadap konsep perancangan, batasan, dan perumusan masalah yang ditetapkan.

### **1.5.4 Metode Testing**

Metode testing merupakan tahapan dimana pengujian dan distribusi program aplikasi ini dilakukan. Pengujian perlu dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat sesuai dengan kebutuhan obyek. Program aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan sebelum didistribusikan kepada user. Selanjutnya hasil pengujian program diperoleh dari olah data kuesioner.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Guna mempermudah dalam proses penulisan skripsi ini, maka peneliti membagi menjadi lima bab dengan uraian susunan sebagai berikut:

## **BAB I        PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar atau landasan teori yang digunakan peneliti dalam pembuatan skripsi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis dan perancangan sistem yang akan digunakan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem dan pembahasan sistem baru yang digunakan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi, berisi tentang kesimpulan dan saran yang berguna bagi peneliti ataupun mahasiswa angkatan selanjutnya.

Daftar Pustaka