

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang pesat. Salah satu penyebab berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini tentu tidak lepas dari peran pendidikan. Peningkatan tersebut, tentu saja tidak lepas dari tempat pengembangan kurikulum formal. Pendidikan yang selama ini masih menggunakan metode konvensional yang membosankan, seharusnya dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan daya tarik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pengamatan, saat ini pembelajaran di SMA Dr. Soetomo Surabaya masih monoton. Dalam arti, siswa dituntut untuk memahami materi dengan buku. Untuk materi dan contoh soal, siswa mengerjakan dilembar kerja siswa. Dengan cara ini siswa kurang memahami mata pelajaran geografi pada bab tanah, hal tersebut berdampak negatif dalam kualitas belajar.

Dalam proses belajar memerlukan alat bantu untuk pemahaman yang mendalam. Dengan adanya media pembelajaran atau alat bantu tersebut, diharapkan dapat membantu dan meningkatkan kualitas para siswa dalam mempelajari mata pelajaran geografi pada bab tanah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TENTANG TANAH PADA SMA DR. SOEROMO SURABAYA".

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas maka penulis dapat mengambil rumusan masalah yaitu, "bagaimana cara meningkatkan minat serta kualitas dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah pada penulisan skripsi ini, penulis menentukan batasan-batasan masalah pada :

1. Pembuatan media pembelajaran ini berbasis multimedia
2. Penggunaan media pembelajaran ini ditujukan untuk SMA Dr. Soetomo Surabaya.
3. Soal latihan masih statis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk SMA Dr. Soetomo Surabaya.
2. Mengembangkan keterampilan peneliti dalam bidang multimedia.
3. Meningkatkan kualitas mutu pendidikan dalam proses kegiatan belajar-mengajar.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi geografi pada bab tanah
2. Mempermudah siswa dalam menerima materi geografi pada bab tanah
3. Menarik minat para siswa agar dapat belajar lebih efektif.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis adalah:

1.6.1 Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke tempat penelitian, yaitu ke sekolah SMA Dr. Soetomo. Dengan cara mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi, adapun pihak-pihak yang terkait diantaranya adalah kepala sekolah, staf guru bidang geografi, beberapa orang siswa.

1.6.3 Metode Pustaka

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku atau pedoman yang digunakan. Dalam penelitian ini penulis mengambil informasi dari perpustakaan, pada objek penelitian serta buku-buku yang mendukung segala yang dibutuhkan untuk kelancaran penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori serta pengertian secara umum mengenai pengertian multimedia, media pembelajaran dan geografi khususnya dalam pada bab tanah. Selain itu, dijelaskan juga tentang software yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang analisis media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada. Meliputi, analisis kebutuhan sistem yang ada, analisis hasil solusi berdasarkan penelitian dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian multimedia interaktif yang dirancang oleh penulis berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari proses penelitian dan saran atas sistem media pembelajaran yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran