

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang luar biasa pesat sekali. Fenomena tersebut mendorong timbulnya berbagai persaingan di berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya di bidang pendidikan. Salah satu penyebab semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa tersebut tentu tidak dapat lepas dari peran pendidikan. Menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berkompeten tentu perlu meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan ini tentu saja tidak dapat lepas dari peran sekolah sebagai tempat pengembangan kurikulum formal. Pendidikan yang selama ini masih menggunakan metode konvensional yang sangat membosankan dan menjemukan dapat memanfaatkan teknologi untuk lebih meningkatkan daya tarik belajar.

Berdasarkan pengamatan, saat ini pembelajaran kimia di SMA Negeri 1 Pakem masih manual. Manual dalam arti siswa dituntut untuk memahami materi belajar yang terdapat dalam buku. Penggambaran reaksi kimia hanya dijelaskan pada buku dengan gambar. Untuk materi soal dan contoh soal, siswa dituntut untuk mengerjakan lembar kerja siswa. Dengan cara seperti ini maka siswa tidak bisa memahami materi dengan baik terutama pada sub bab implementasi reaksi kimia ada kehidupan sehari-hari.

Proses belajar memerlukan pemahaman lebih yang mendalam, maka diperlukan suatu alat bantu pendidikan yang dapat membantu proses belajar

mengajar. Adanya media atau alat bantu belajar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari reaksi kimia

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran dengan judul . **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN REAKSI KIMIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diambil kesimpulan, untuk meningkatkan minat belajar dan membantu para siswa dalam memahami materi, maka dibuat aplikasi media pembelajaran reaksi kimia berbasis multimedia interaktif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan yang telah dipaparkan, maka batasan masalah yang diberlakukan oleh penulis dalam skripsi ini adalah:

- Membuat media pembelajaran reaksi kimia, untuk membantu proses belajar mengajar materi reaksi kimia pada senyawa hidrokarbon. Materi yang diangkat berdasarkan kurikulum tahun 2006, menurut PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL No.22 Tahun 2006.
- Pengguna aplikasi ini adalah, murid SMA kelas X dan sederajat.
- Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS 3, CoreDRAW X3, dan Adobe flash player.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membuat media pembelajaran reaksi kimia berbasis multimedia interaktif.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada STMIK "AMKOM" Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi masyarakat luas:

Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal penyampaian cara mempelajari reaksi kimia.

2. Bagi guru:

Dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada siswa mengenai penggambaran reaksi kimia.

### **1.6 Metodologi Penelitiann**

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode penembangan multimedia yang meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

- a). Concept
- b). Design
- c). Material collecting
- d). Assembly
- e). Testing
- f). Distribution

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan Skripsi ini.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran reaksi kimia.

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

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian multimedia interaktif yang dirancang dari penelitian ini.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**