

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada akhir-akhir tahun ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Pengetahuan yang dimiliki oleh pendidik tidak dapat ditransfer dengan mudah kepada peserta didik, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Peserta didik dapat lebih aktif belajar dengan sumber belajar berupa lingkungan. Menurut Arsyad, lingkungan yang dimaksud adalah pendidik, peserta didik yang lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi ajar (berupa buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis), dan berbagai sumber belajar serta fasilitas (OHP, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat-pusat sumber belajar, termasuk alam sekitar).

Kemajuan teknologi pada dua puluh terakhir ini telah mempengaruhi semua sektor kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Teknologi adalah pemanfaatan cara-cara baru untuk memperoleh barang dan jasa, baik barang ataupun jasa tersebut sudah lama atau baru (Sukardjo, 2002 : 7). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran secara tepat guna dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang menarik dan tepat. Media sangat bermacam jenisnya, antara lain media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media audiovisual yang terdiri dari berbagai macam jenis. Media pembelajaran yang berbentuk film kartun termasuk media audiovisual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Salah satu materi pokok pelajaran Kimia SMA/MA kelas XI adalah laju reaksi. Laju reaksi merupakan materi yang berisi hafalan dan juga membutuhkan pemahaman konsep. Adanya media pembelajaran film kartun kimia diharapkan peserta didik dapat memahami materi sehingga informasi yang diterima peserta didik dapat lama bertahan, selain itu diharapkan belajar kimia akan terasa lebih menyenangkan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti mencoba membuat sebuah aplikasi multimedia penyampaian materi Kimia Laju reaksi dengan judul : “ Perancangan Media Pembelajaran Kimia Laju Reaksi dengan Metode *Cheemtoons Movie* untuk Kelas XI SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dibuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi multimedia sebagai sarana Media Pembelajaran Kimia Laju Reaksi Untuk Kelas XI SMA ?
2. Bagaimana aplikasi yang akan dibuat ini dapat menyampaikan Materi mengenai Kimia Laju Reaksi tersebut secara efektif dan menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas agar persoalan yang dihadapi terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Maka dalam penelitian ini hanya akan dibahas mengenai :

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran ini dibatasi pada materi pokok laju reaksi untuk peserta didik SMA kelas XI.
2. Untuk merancang media pembelajaran ini digunakan software Adobe Flash CS 3 sebagai software utama dan Adobe Photoshop CS 3, Corel Draw X4, dan Adobe Audition sebagai software pendukung.
3. Aplikasi media pembelajaran ini bersifat interaktif, apabila berpindah dari menu satu ke menu yang lain maka perpindahannya dengan click mouse.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas dapat dikemukakan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan sekaligus sebagai syarat kelulusan dan menyangang gelar Sarjana

dalam bidang informatika dan komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Untuk membuat suatu aplikasi berbasis multimedia sebagai media penyampaian materi Kimia Laju reaksi untuk kelas XI SMA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan Media Pembelajaran ini adalah :

1. Produk penelitian yaitu media pembelajaran berbasis film kartun yang berisi materi pokok laju reaksi dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik SMA/MA kelas XI
2. Media pembelajaran berbasis Film kartun dapat menjadi media alternatif bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran kimia
3. Mendukung proses pembelajaran kimia dan membantu kesulitan pendidik dalam menjelaskan materi pokok laju reaksi sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan lebih tertarik dengan materi yang disampaikan

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian sangat menentukan suatu penelitian, karena menyangkut cara yang benar dalam pengumpulan data, analisa data dan pengambilan kesimpulan hasil penelitian. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan jenis metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik permasalahan bersifat teoritis.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang diperlukan dalam perancangan aplikasi multimedia.

3. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Multimedia

Melakukan perancangan awal dari aplikasi yang akan di bangun dan mengimplementasikan data – data yang telah dianalisis dan setelah itu di buat atau di masukan kedalam software untuk membangun aplikasi multimedia

4. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem berjalan, Selanjutnya, aplikasi diujikan kepada beberapa responden untuk memulai apakah sistem sudah mulai berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan.

5. Operasi dan Pemeliharaan

Mengoperasikan Aplikasi, melakukan pemeliharaan dan perbaikan yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi Media pembelajaran dan multimedia. Serta penjelasan mengenai perangkat lunak (Software) yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang gambaran umum dari obyek penelitian. Dan menjelaskan konsep kegiatan analisis serta tujuan kenapa langkah analisis perlu dilakukan terhadap sistem yang akan diteliti.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian.