

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah performance guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya.

Siswa mempunyai gaya belajar berbeda antara satu dengan yang lain. Ada yang membutuhkan visual untuk menerima informasi baru, dan yang lain membutuhkan audio untuk menerima informasi. Hal ini mengharuskan seorang guru menggunakan alat bantu papan tulis dan secara bersamaan menerangkan materi secara verbal saat mengajar. Penggunaan papan tulis tidak akan bisa memvisualisasikan keseluruhan materi secara maksimal. Terlebih jika materi membutuhkan penayangan video. Namun kekurangan dari cara konvensional seperti ini bisa kita kurangi dengan adanya media pembelajaran.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif melalui multimedia belum banyak dibuat oleh guru. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif (penggunaan teknologi informasi) adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para guru. Piranti lunak pengembangan materi pembelajaran yang ada saat ini seperti Powerpoint atau Adobe Flash cukup rumit sehingga hanya dikuasai oleh beberapa orang, sedangkan guru pada umumnya hanya menguasai pembelajarannya saja. Sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Media pembelajaran harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan (*know how, rule of thumb*, pengalaman guru). Tentu karena menggantikan guru, harus ada fitur *assesment* untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya.

Media pembelajaran yang baik akan memadukan visual dan audio yang dikemas menarik dan bisa memudahkan cara belajar siswa. Mata pelajaran Biologi pada sub-bab sanitasi akan menjadi contoh pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran ini akan bisa merubah cara pembuatan media pembelajaran lain di masa depan. Media pembelajaran ini bisa dipakai untuk presentasi di kelas ataupun dipakai secara mandiri oleh siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah Bagaimana memudahkan siswa dalam belajar sanitasi melalui pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Biologi kelas X IPA SMA Negeri 1 Jekulo?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan film edukasi ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan yaitu:

- 1) Pembelajaran tentang sanitasi hanya berfokus pada kurikulum sekolah.
- 2) Software yang digunakan adalah Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6, Resource Hacker, ICOfx, SharpDevelop dan Hardware yang digunakan adalah Asus A455L with NVIDIA GEFORCE 820m, Graphic 2.70 Ghz, RAM 4 GB, HardDisk 500 GB.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah.

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.
2. Membuat media pembelajaran tentang sanitasi lingkungan yang bisa dan mudah dipahami oleh siswa. Bisa digunakan secara mandiri oleh siswa ataupun dipakai dikelas sebagai sumber bahan ajar

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penyusunan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak terutama:

- 1) Bagi Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama kuliah.
 - b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.
 - c. Mengetahui hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan dipahami oleh siswa atau tidak.
- 2) Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
 - a. Sebagai referensi laporan Skripsi bagi mahasiswa yang sedang menjalani skripsi.
 - b. Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi khususnya teknologi komputer.

3) Bagi SMA N 1 Jekulo Kudus

- a. Memberikan kemudahan kepada pihak SMA N 1 Jekulo Kudus dalam menyampaikan pembelajaran tentang sanitasi lingkungan.
- b. Mempermudah siswa siswi SMA dalam memahami materi sanitasi lingkungan.
- c. Dengan adanya film edukasi ini, proses menyampaikan pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien dibandingkan dengan penyampaian secara manual.

4) Bagi Animator

- a. Menambah referensi tentang pembuatan media pembelajaran.
- b. Menyelesaikan tugas akhir.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Metode Observasi

Dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan pengumpulan data dengan pengenalan objek baik lingkungan kerja, aktifitas kerja, bahan kajian, dan objek yang diteliti.

2) Metode Wawancara

Pada metode ini dilakukan tanya jawab yang dilaksanakan pewawancara dengan narasumber, dalam proses pembuatan media pembelajaran sanitasi lingkungan untuk SMA N 1 Jekulo Kudus.

Dalam teknik ini penyusun berperan sebagai pewawancara sedangkan sumbernya adalah guru biologi.

3) Studi Pustaka

Pada metode ini penyusun membaca buku-buku sumber yang berhubungan dengan pengarsipan, catatan sekolah serta mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan program sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini dibagi atas V (lima) BAB dan masing-masing bab dibagi atas beberapa sub bab dengan maksud agar skripsi ini lebih terperinci dan akan mempermudah didalam pembahasan dan pemahaman masing-masing bab. Adapun bab-bab tersebut adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian teknologi informasi, multimedia dan menjelaskan teori-teori yang melandasi penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.