

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu kebijakan pendidikan yang ada dalam Program Pembangunan Nasional (PROPENAS) adalah meningkatkan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan terus dilakukan, diantaranya dengan melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar, serta Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang difasilitasi dengan seperangkat komputer.

Pada awalnya pemanfaatan komputer hanya dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler dan itupun masih sangat dasar sebatas penggunaan program aplikasi Microsoft Office. Tentu saja hal tersebut menjadikan kualitas lulusan di MTs Al Hikmah 02 Benda Sirampog Brebes khususnya, kurang mempunyai daya saing dengan lulusan sekolah-sekolah di kota besar lain yang sudah memanfaatkan komputer dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang diterapkan di MTs Al Hikmah 02 Benda Sirampog Brebes adalah penyampaian materi secara lisan, langsung dari guru mata pelajaran yang bersangkutan. Hal ini secara tidak langsung menjadikan siswa kurang kreatif dan bosan dengan penyampaian yang monoton, setiap guru diharapkan mampu menyesuaikan diri untuk berubah dari metode Pembelajaran Tradisional ke metode Pembelajaran Kontekstual. Salah satu bagian dari Pembelajaran Kontekstual adalah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang

difasilitasi dengan seperangkat komputer multimedia. Fasilitas ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar dan evaluasi secara mandiri melalui CD pembelajaran yang interaktif. CD pembelajaran ini sangat menarik karena dukungan teks, gambar, audio, video dan animasi yang terstruktur sesuai materi yang sedang dipelajari.

Dari hasil wawancara langsung dengan pihak terkait dalam hal ini pengajar/guru dan siswa, ada beberapa hambatan pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu sebagai berikut, *pertama* guru dalam menyampaikan materi terlalu banyak menerangkan teori-teori sehingga siswa merasakan situasi yang membosankan dalam pelajaran tersebut. *Kedua* siswa mengalami kendala dalam mengembangkan kreativitas dalam konsep teori yang ada karena terbatasnya fasilitas yang cenderung mengandalkan keterangan dari guru dan literatur buku paket. *Ketiga* dalam penyampaian materi, belum mampu menghasilkan informasi yang akurat karena kurangnya guru dalam menyusun program pembelajaran.

Proses pembelajaran mata pelajaran Geografi dapat dilakukan dengan berbagai metode. Namun kenyataan dilapangan seringkali hasil proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran masih banyak menghadapi kendala, diantaranya pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata pelajaran Geografi yang masih belum optimal. Banyak siswa yang mengeluh terhadap materi Geografi, sebagian siswa menganggap materi sulit, sebagian menganggap Geografi bukan pembelajaran yang menyenangkan dan sebagian siswa merasa kesulitan dalam penerapan materinya.

Dengan latar belakang masalah diatas maka penulis mengambil topik untuk dijadikan sebagai skripsi dengan Judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN GEOGRAFI KELAS VII BERBASIS MULTIMEDIA PADA MTs AL HIKMAH 2 BENDA SIRAMPOG BREBES" yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu memahami materi sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pada mata pelajaran Geografi kelas VII dengan menarik dan interaktif serta menerapkannya dalam rancangan media pembelajaran sehingga kualitas belajar siswa semakin baik dan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.3. Batasan Masalah

Masalah pada mata pelajaran Geografi sangat luas. Untuk mencapai sasaran dan tujuan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Menyajikan suatu aplikasi pembelajaran dengan media komputer.
2. Materi dibatasi sesuai kurikulum yang berlaku yaitu bab Bentuk Muka Bumi, Peta, Atlas, dan Globe, Atmosfer, Hidrosfer untuk kelas VII.
3. Latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa.

4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Director MX.
5. Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop 7.0, dan Adobe Audition 1.5.
6. Aplikasi akan disajikan dalam bentuk *Compact Disc (CD)*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan CD pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam sebuah aplikasi nyata yang bermanfaat.
3. Mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Geografi kelas VII berbasis multimedia.
4. Menganalisis dan merancang media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pada mata pelajaran Geografi mengenai bab Bentuk Muka Bumi, Peta, Atlas, dan Globe, Atmosfer, Hidrosfer untuk kelas VII di MTs Al Hikmah 02 Benda Sirampog Brebes.
5. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.5. Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap berbagai hal yang diperlukan dengan pihak bersangkutan yang dipercaya menjadi narasumber untuk memperoleh data.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku, laporan skripsi, catatan kuliah dan lain-lain untuk mendapatkan dasar-dasar teori dan juga materi-materi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum MTs Al Hikmah 02 Benda Sirampog Brebes dan berisi materi pada mata pelajaran Geografi kelas VII mengenai bab Bentuk Muka Bumi, Peta, Atlas, dan Globe, Atmosfer, Hidrosfer, serta dijelaskan tentang analisa media pembelajaran yang dibuat meliputi analisis kelemahan system, analisis kebutuhan system, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat dan perancangan system.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi media pembelajaran yang telah dibuat, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, dan hasil testing.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur-literatur lain yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Memuat keterangan atau informasi tambahan yang diperlukan.

