

BAB I

PENDAHULUAN

1 Latar Belakang

Dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran biologi, tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovasi dan menarik bagi siswa. Teknologi multimedia memungkinkan penyampaian materi biologi dalam format yang lebih menarik melibatkan siswa secara interaktif dan memfasilitasi eksplorasi yang lebih mendalam tentang konsep-konsep penting dalam biologi.

Selain itu, *"multimedia interaktif memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (1), dengan fitur-fitur seperti visualisasi yang lebih baik, animasi, dan simulasi yang membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami melalui metode pembelajaran tradisional. Lebih lanjut, media pembelajaran berbasis website membuka peluang untuk memberikan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran, memungkinkan siswa mengaksesnya dari berbagai lokasi dan kapan saja.*

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada topik keseimbangan kimia dan perancangan multimedia interaktif berbasis website menggunakan Powerpoint untuk pembelajaran biologi mencerminkan dua pendekatan yang berbeda dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Adobe Flash CS6* menawarkan pengalaman interaktif yang khas dengan fitur animasi dan multimedia yang kaya. Sebaliknya, perancangan multimedia interaktif berbasis website dengan Powerpoint menitikberatkan pada fleksibilitas desain dan aksebilitas.

2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar balakang, rumusan masalah yang dapat di ambil:

Bagaimana manfaat media belajar berbasis website dalam pelajaran Biologi?

3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan menjauhi kegiatan yang menyimpang dalam pembuatan skripsi ini, maka dari itu di buat Batasan-batasan masalah yaitu:

1. Media pembelajaran yang dibuat berbasis website
2. Media pembelajaran biologi untuk SMA pada materi keanekaragaman hayati
3. Penelitian bertujuan menambah media pembelajaran
4. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software yaitu powerpoint
5. Media pembelajaran ini memuat kuis

4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran di sekolah.

5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat menambah perbendaharaan memperajari tentang media pembelajaran interaktif pada suatu mata pelajaran
 - b. Memperbanyak media pembelajaran dalam mata pelajaran
2. Manfaat praktis
 - a. Dapat digunakan di semua sekolah
 - b. Dapat digunakan oleh guru yang relavan
 - c. Sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk belajar secara individu

6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam mendukung akurasi dan kebenaran data yang diberikan, peneliti menggunakan metode studi Pustaka sebagai penggunaan yang digunakan:

1. Metode Pustaka

Teknik ini diterapkan dengan mengumpulkan informasi melalui sumber-sumber seperti buku, jurnal, referensi perpustakaan dan juga dokumen dari internet yang berkaitan dengan data film kartun.

2. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan sejumlah pernyataan tertulis yang diajukan kepada partisipan dengan tujuan meraih informasi yang dibutuhkan untuk studi ini. Setelah itu, tanggapan dari partisipan terhadap seluruh pertanyaan dalam kuesioner akan diabadikan atau dituliskan.

1.6.2 Metode Analisis

Tahap-tahap metode pengembangan disusun dengan sistematis adalah sebagai berikut:

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, diawali dengan menetapkan tujuan pembuatan web serta mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan web tersebut.

2. Perancangan Desain (*Design*)

Memiliki konsep yang matang akan memberikan kemudahan dalam menggambarkan langkah-langkah yang harus dilakukan. Tujuan dari tahap perancangan adalah untuk membuat spesifikasi yang lebih rinci tentang arsitektir proyek, tampilan, kebutuhan materi proyek dan gaya akan dipakai.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting merupakan tahap pengumpulan segala bahan yang sesuai dengan keperluan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi maupun yang masih dilakukan pengeditan sesuai dengan kebutuhan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *Assembly* merupakan pembuatan keseluruhan bahan multimedia interaktif web yang akan dibuat berdasarkan pada tahap design.

5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil dari pembuatan media interaktif berbasis web berjalan sesuai dengan rencana

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam siklus pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web. Pendistribusian dapat dipakai setelah web ini dinyatakan layak pakai.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Membuat project baru
2. Membuat *Background* Pada Tampilan Menu
3. Membuat Animasi
4. Memasukan Suara
5. Tampilan:
 - a. Halaman Intro
 - b. Menu Materi
 - c. Menu Biologi

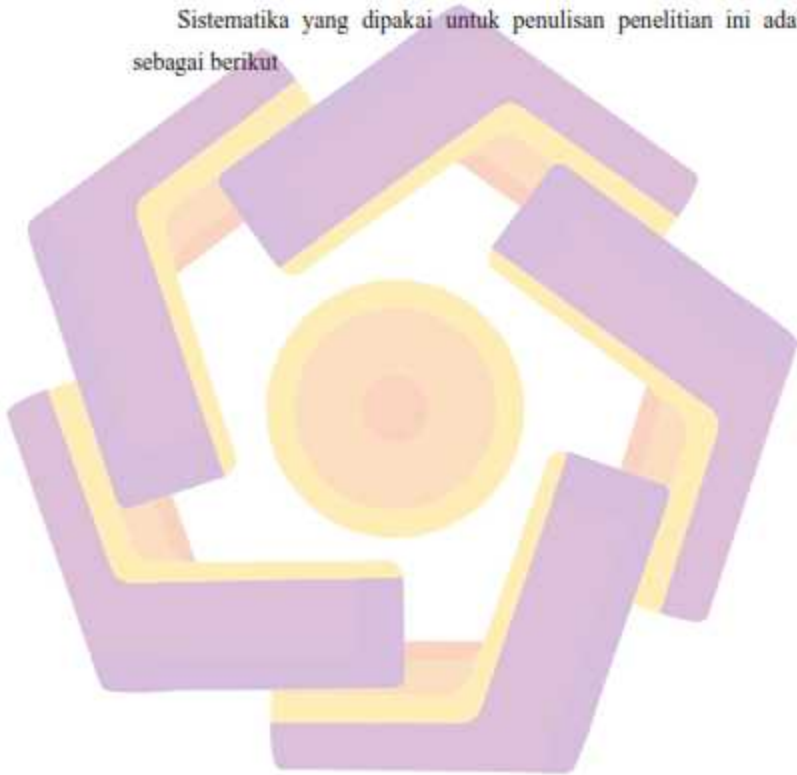
d. Menu Soal

e. Menu Profil

f. *Black Box Testing*

7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang dipakai untuk penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut



BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian I, akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, pengumpulan data, dan sistematika penulisan yang akan digunakan dalam menyusun skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang landasan teori, konsep pembelajaran, media pembelajaran, perkembangan media pembelajaran, jenis media pembelajaran, elemen-elemen media pembelajaran, pengertian website, pengertian media pembelajaran, pengertian keanekaragaman hayati, dan model pengembangan Addie.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjelaskan tentang analisis terhadap media pembelajaran yang telah diamati. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif meliputi perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV menjelaskan tentang tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran media interaktif dan manfaat media pembelajaran interaktif berbasis website.

BAB V PENUTUP

Bab V mencakup rangkuman kesimpulan dan rekomendasi yang bertujuan untuk perbaikan di masa depan.