

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilakukan penelitian pada SMP N 1 Cigandamekar kelas VII, pada proses belajar mengajar saat ini masih menggunakan metode pembelajaran secara tatap muka. Yaitu, peserta didik harus didampingi langsung oleh guru dalam penyampaian materi secara berulang sehingga terkesan monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru cenderung berpusat pada guru, siswa hanya menjadi objek pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif mengikuti dan berusaha menguasai materi pelajaran.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam bidang studi biologi tentang Pencemaran Lingkungan hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga membuat peserta didik dengan senang hati untuk belajar tanpa paksaan dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam. Tanpa adanya paksaan untuk belajar siswa mampu menangkap lebih banyak materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SMP N 1 Cigandamekar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu pengetahuan alam sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut selain meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai pembuatan perangkat lunak pengajar pencemaran lingkungan pada bidang studi biologi kelas VII pada SMP N 1 Cigandamekar Kuningan Jawa Barat menggunakan adobe flash CS6 dengan alasan rendahnya daya tarik siswa khususnya kelas VII terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi tentang pencemaran lingkungan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, dapat diperoleh rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bidang studi biologi tentang pencemaran lingkungan kelas VII pada SMP N 1 Cigandamekar?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas perlu adanya batasan masalah yang akan dibahas agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang belum digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah analisis dan pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bidang studi biologi tentang pencemaran

lingkungan kelas VII pada SMP N 1 Cigandamekar. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Flash CS6 dengan ActionScript 3.0

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bidang studi biologi tentang pencemaran lingkungan kelas VII pada SMP Negeri 1 Cigandamekar Kuningan Jawa Barat.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi dari pada yang diajar dengan media konvensional.
3. Membantu guru lebih kreatif dalam memberikan metode belajar kepada siswa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi biologi tentang pencemaran lingkungan dengan multimedia pembelajaran.
- 2) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran biologi melalui media interaktif.

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran biologi.
- 2) Memberikan pengetahuan guru agar lebih mengoptimalkan potensi dari media pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatnya motivasi belajar siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa disekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk itu peneliti mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

### 1.6.1 Pengumpulan Data

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

#### 1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap guru mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media pembelajaran. Serta untuk mengetahui kondisi siswa dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bidang studi biologi.

#### 2. Angket

Angket yang disusun meliputi dua jenis dengan peran dan posisi responden dalam penelitian ini. Angket-angket tersebut adalah (1) angket untuk guru, (2) angket untuk siswa. Angket jenis pertama dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran dan diisi oleh guru yang ahli dalam bidang materi yang dikembangkan. Angket kedua digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi siswa.

#### 3. Dokumentasi

Teknik pengambilan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Data yang digunakan oleh peneliti adalah dokumentasi berupa foto yang diambil saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia.

### **1.6.2 Analisis Sistem**

Pada tahap analisis, dilakukan analisa dengan menggunakan analisis PIECES yang meliputi aspek performa, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan pelayanan sehingga nantinya dapat diuraikan semua masalah yang dialami beserta solusi yang dapat dijadikan sebagai kebutuhan fungsional pada aplikasi yang dibuat.

### **1.6.3 Perancangan**

Pada tahap perancangan, digunakan berbagai tahapan dan aturan dalam merancang sebuah sistem multimedia. Rancangan disesuaikan dengan kebutuhan yang diperoleh dan dipilih pada tahap analisis.

### **1.6.4 Pengembangan**

Pengembangan multimedia yang digunakan meliputi tahapan konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pengiriman (distributing).

### **1.6.5 Pengujian**

Setelah aplikasi selesai, maka dilakukan uji coba kembali terhadap aplikasi yang telah dibuat agar dapat menemukan berbagai kesalahan yang telah terjadi pada tahap pengembangan aplikasi dengan memperhatikan kesesuaian dengan rancangan yang telah dibuat.

### 1.6.6 Implementasi

Pada tahap ini, aplikasi dikemas dalam sebuah media penyimpanan yang berupa CD/DVD-ROM untuk dikirim ke pengguna akhir/diserahkan ke pihak sekolah.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka peneliti akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penelitian.

#### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

#### **BAB III**

#### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan layout mulai dari konsep, desain karakter serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan media interaktif untuk kelas VII SMP.

#### **BAB IV**

#### **IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

#### **BAB V**

#### **PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

