

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kata pendidikan tidak akan lepas dari kata pembelajaran, pembelajaran yang tertuang dalam Pasal 1 ayat (20) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas,2006:6). Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap tahun satuan pendidikan dasar dan menengah yang disebutkan dalam pasal 37 ayat 1 No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagaimana yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan pemahaman, dan kemampuan analisa siswa terhadap sosial masyarakat.

Salah satu materi dasar yang diajarkan di SMP N 4 Klaten dalam materi Ilmu pengetahuan Sosial adalah pengenalan siswa pada keanekaragaman bentuk muka bumi. Kata bumi mungkin tidak asing bagi siswa, tapi mempelajari peristiwa – peristiwa yang ada di bumi adalah hal baru bagi siswa. Sedangkan sumber belajar siswa saat ini hanya berasal dari buku teks dan media presentasi oleh guru sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan sistem yang terstruktur dan mandiri melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini diperlukan supaya tersedia media pembelajaran yang fleksibel serta menarik minat siswa agar mampu memahami materi secara mandiri.

Dari masalah – masalah di atas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif tentang Keanekaragaman bentuk bumi sebagai media alternatif untuk siswa belajar secara mandiri yang dapat digunakan siswa sebagai penunjang media pembelajaran buku dan juga dapat mengakomodasi pemahaman siswa yang kurang.

berdasarkan hal tersebut maka peneliti memberi judul “Perancangan Media Pembelajaran interaktif Bentuk-bentuk muka Bumi berbasis Android”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka timbul pertanyaan sebagai rumusan masalah dari penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran interaktif Bentuk – Bentuk Muka Bumi untuk kelas VIII SMP N 4 Klaten. Agar siswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar media pembelajaran interaktif mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka di berikan batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya bisa di Gunakan di dalam sistem Android
2. Sebelum menggunakan aplikasi ini, jangan lupa untuk Menginstall Adobe AIR
3. Aplikasi media pembelajaran ini bersifat statis, sehingga aplikasi ini tidak bisa di rubah
4. Aplikasi inidalam pembuatanya menggunakan Adobe Flash CS6
5. Sasaran Aplikasi ini hanya untuk siswa, sebagai media penunjang belajar
6. Materi video tidak di buat oleh peneliti

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelttian

Adapun maksud dari perancangan media pembelajaran Bentuk – Bentuk Muka Bumi Untuk kelas VIII SMP N 4 Klaten adalah sebagai berikut

- a) Untuk mengetahui cara dalam Perancangan Media Pembelajaran interaktif Bentuk – bentuk Muka Bumi untuk kelas VIII SMP N 4 Klaten.

- b) Menghasilkan media yang mudah membuat siswa memahami materi dan mempelajari materi Bentuk- Bentuk Muka Bumi
- c) Untuk Menyelesaikan Studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta

Adapun maksud dari perancangan media pembelajaran Bentuk – Bentuk Muka Bumi Untuk kelas VIII SMP N 4 Klaten adalah sebagai berikut:

- a) Menciptakan pembelajaran yang sangat flexibel sehingga mampu di akses dimanapun dan kapanpun
- b) Sebagai penunjang pembelajaran siswa agar dapat lebih memahami materi

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang masalah masalah yang terjadi antara lain:

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

SMP N 4 KLATEN dipilih sebagai objek penelitian karena salah satu adik teman peneliti bersekolah di sekolah tersebut. Selain itu peneliti juga melakukan observasi secara langsung terhadap siswa di smp tersebut. Hasil dari observasi itu peneliti melihat masih ada siswa yang belum memahami materi dengan media teks saja. Sehingga peneliti mempunyai keinginan untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis mobile sehingga siswa dapat memahami materi yang ada.

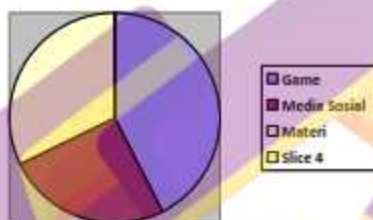
#### **2. Metode Wawancara**

Untuk mendapatkan informasi peneliti melaksanakan wawancara terhadap guru yang memberikan materi tentang Bentuk – Bentuk Muka Bumi yang ada di SMP N 4 Klaten. Wawancara ini tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan

datanya. Pedoman yang digunakan dalam wawancara hanya berupa garis besar permasalahan yang akan di tanyakan.

### 3. Survei dalam penggunaan Smartphone

Hasil dari penelitian tentang penggunaan media smartphone, di kalangan siswa SMP N 4 Klaten, peneliti menemukan masih banyak siswa yang menggunakan beberapa penggunaan Smartphone untuk beberapa kegiatan antara lain seperti tabel atau grafik seperti berikut.



Dari penelitian hasil dan survei berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP N 4 Klaten Sebuah Survei, ditemukan jumlah penggunaan Smartphone dalam hal untuk game, sedangkan media sosial dan materi masing masing berada di tempat ketiga dan kedua.

#### 1.5.2 Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan metode Pengembangan MDLC.

#### 1.5.3 Metode Testing

Metode testing yang di gunakan dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini adalah metode testing witebox Testiong

### 1.6 Sistematika Penulisan

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

## **BAB I        PENDAHULUAN**

Memaparkan secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, mamfaat,penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II        LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang masalah – masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian android, dan pengertian media pembelajaran, serta teori lain yang ada kaitanya dengan penelitian ini

## **BAB III       ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini merupakan pembahasan tentang perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android. Materi dan teori yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta mamfaat pembuatan media pembelajaran.

## **BAB IV       IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android dari rancangan yang sudah di buat

## **BAB V        PENUTUP**

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

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi – referensi yang di gunakan dalam penulisan Skripsi sebagai acuan yang mendukung.