

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru IPA Biologi khususnya untuk mengajar kelas VIII di SMP Negeri 3 Banguntapan dapat disimpulkan bahwa kurangnya semangat dan minat belajar siswa yang menyebabkan siswa di SMP Negeri 3 Banguntapan merasa bosan dalam hal belajar mengajar. Keadaan tersebut terjadi karena metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Selain dari guru ada juga beberapa faktor yang berada dalam diri siswa itu sendiri.

Metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi hanya berupa penjelasan materi dan buku panduan. Oleh sebab itu fasilitas yang terdapat di sekolah seperti lab computer dan layar proyektor jarang digunakan, karena lab tersebut hanya digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran komputer saja, padahal jika digunakan secara maksimal pelajaran IPA Biologi pun bisa diterapkan dengan pembelajaran yang interaktif.

Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan media interaktif adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru di SMP Negeri 3 Banguntapan untuk menunjang semangat dan menarik minat belajar siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan mengajar siswa juga dapat mengenal multimedia sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membahas tentang perancangan media interaktif berbasis flash sebagai sarana pembelajaran IPA Biologi yang dapat

membantu guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Banguntapan dengan judul “ **Perancangan Media Interaktif Materi Dan Soal Latihan IPA Biologi Untuk Kelas VIII SMP Negeri 3 Banguntapan Berbasis Adobe Flash**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : Bagaimana menarik minat belajar siswa SMP Negeri 3 Banguntapan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis flash ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapat pada penelitian media interaktif berbasis flash ini adalah :

1. Aplikasi media interaktif IPA Biologi ini hanya ditujukan kepada siswa kelas VIII SMP.
2. Media interaktif tersebut berupa CD Pembelajaran.
3. Materi yang terdapat pada aplikasi tersebut adalah materi IPA Biologi kelas VIII.
4. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi media interaktif adalah Adobe Flash CS 3.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang aplikasi media interaktif yang berguna untuk guru dan siswa di SMP Negeri 3 Banguntapan , adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menarik minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Banguntapan dengan menggunakan media interaktif.
2. Mengenal multimedia sebagai salah satu media pembelajaran dikemudian hari.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu atau beberapa orang yang terkait dalam penelitian tersebut.

b. Metode Observasi

Merupakan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke tempat obyek penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

c. Metode Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku, jurnal ataupun data lainnya dari perpustakaan atau internet untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian

2. Analisis

Penulis melakukan analisis masalah yang timbul lalu mengidentifikasinya dari berbagai faktor yang mempengaruhi, dan setelah dianalisa maka penulis akan menjadikannya sebagai pedoman dalam perancangan untuk memberikan solusi.

3. Perancangan

Penulis membuat suatu gambaran aplikasi berdasarkan analisa yang sudah dilakukan dan nantinya penulis akan membuat aplikasi tersebut berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

4. Implementasi

Penulis membuat desain aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat dan penulisan kode pemograman untuk membuat media interaktif.

5. Pengujian

Penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah selesai diproduksi untuk mengetahui aplikasi tersebut sudah sesuai tujuan yang telah di rancang sebelumnya atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari skripsi tersebut maka dibagi menjadi 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah pada penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori di dalam pembuatan aplikasi “Media Interaktif Materi Dan Soal Latihan IPA Biologi Berbasis Adobe Flash Di SMP Negeri 3 Banguntapan” seperti pengertian multimedia , pengertian media pembelajaran , dan teori yang terkait lainnya yang di ambil dalam sebuah buku atau internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum , analisis permasalahan yang muncul , dan rancangan aplikasi “Media Interaktif Materi Dan Soal Latihan IPA Biologi Berbasis Adobe Flash Di SMP Negeri 3 Banguntapan”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang urutan dalam proses pembuatan media interaktif IPA Biologi dari suatu rancangan dan pada bab ini juga menjelaskan tentang hasil akhir dari aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menyampaikan tentang kesimpulan dari suatu penelitian yang telah dijalankan , dan di dalam bab ini juga ada saran yang telah ditulis oleh penulis.