

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMP Negeri 1 Carita merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di jalan sukanegara Km.2 desa sukanegara, kecamatan carita, kabupaten pandeglang, provinsi banten yang merupakan SMP milik pemerintah daerah yang berdiri pada tahun 1995. Kurikulum yang digunakan SMP Negeri 1 Carita adalah kurikulum 2013. Salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat smp adalah ilmu pengetahuan sosial. Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial [1]. Penggunaan alat peraga pada proses belajar IPS sangat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami pelajaran serta juga memudahkan guru untuk menjelaskan materi kepada siswa [2]. Karena itu pembelajaran yang dilakukan pada siswa usia tingkatan SMP harus benar-benar direncanakan dan dilaksanakan secara maksimal dengan menggunakan benda-benda konkrit atau alat peraga seperti contohnya Peta, Carta, Atlas dan Kompas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak omannudin salah satu guru kelas VII menyatakan bahwa sebagian besar guru sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Carita masih menggunakan media buku dan alat peraga sederhana dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode tersebut dalam proses pembelajaran guru merasakan kesulitan dan juga membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan materi ajaran kepada siswa secara verbal. Ditambahkan lagi minimnya alat peraga untuk menunjang pembelajaran, mengingat akan biaya yang tergolong besar jika harus menggunakan alat peraga. Akibatnya guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mengajar siswa. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan turunnya pemahaman belajar siswa karena siswa dituntut untuk bisa mengingat dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru dengan model buku panduan IPS.

Berdasarkan hasil kuisioner dengan 48 siswa kelas VII sebagai alat ukur terhadap pelajaran IPS. Yang terlampir pada lampiran, dari 48 siswa sebanyak 57% siswa cukup setuju menyukai mata pelajaran ips, lalu 69% siswa merasa memahami materi pelajaran ips yang disampaikan oleh guru, sedangkan siswa yang menyukai belajar menggunakan media atau alat peraga dibanding dengan metode ceramah sebanyak 64%, kemudian siswa yang merasa bosan dengan metode konvensional 68% dan sebanyak 59% siswa cukup setuju berminat dalam mempelajari pelajaran IPS. Oleh karena itu siswa SMP Negeri 1 Carita membutuhkan metode penyampaian yang baru agar membantu murid dalam memahami mata pelajaran IPS yang kurang di pahami saat proses pembelajaran dikelas.

Pada penelitian Saudari Dwi Riastuti yang berjudul “Pengembangan Computer Assisted Instruction (CAI) Untuk Pembelajaran Biologi SMA Kelas XI” telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi Biologi menggunakan metode CAI. Computer Assisted Instruction (CAI) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. Dalam mode ini, komputer bisa menampilkan pembelajaran, menggunakan jenis media (teks, gambar, suara, video), menyediakan soal latihan, dan mengevaluasi jawaban siswa. Jenis untuk proses pembelajaran CAI diantaranya Drill and practice, Tutorial, dan Simulasi. Selain itu metode tersebut dapat meningkatkan minat dalam belajar karena memberi cara belajar yang berbeda dan lebih menarik dengan gambar, audio dan video yang ada [3].

Berdasarkan pemikiran tersebut maka di angkatlah pemikiran untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas VII Pada SMP Negeri 1 Carita**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang di temui, diantaranya :

1. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran ips dikelas karena minimnya alat peraga untuk menunjang pembelajaran.
2. Siswa kesulitan untuk memahami pelajaran ips pada saat guru menjelaskan materi dikelas.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan maksud dan tujuan dari pannelitan, berikut ini adalah maksud dan tujuannya.

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi media pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan sosial untuk siswa kelas VII pada SMP Negeri 1 Carita.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kurang di mengerti oleh siswa khususnya pada pelajaran ips.
2. Membantu Siswa dalam memahami mata pelajaran ips yang kurang di mengerti saat proses belajar dikelas.
3. Meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran ips yang diberikan oleh guru dengan memberikan media alternatif pembelajaran interaktif.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis browser dan dikemas dalam tampilan 2D(dua dimensi).
2. Aplikasi yang diterapkan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Carita

3. Pada mata pelajaran ini materi yang dibahas adalah mata pelajaran IPS materi yang sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar SMP Negeri 1 Carita pada buku paket kurikulum 2013.
4. Aplikasi pembelajaran dan tutorial ini dibangun dengan menggunakan adobe flash CS 6 dan pemrograman actionscript 2.0.
5. Metode yang digunakan adalah metode/model tutorial untuk menyampaikan materi pembelajaran.
6. Pendekatan analisis pembangunan aplikasi yang digunakan adalah pendekatan pemodelan analisis terstruktur.
7. Aplikasi media pembelajaran IPS Kelas XII Pada Smp Negeri 1 Carita menggunakan Update dalam bentuk file XML pada Soal kuis.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah metodologi penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang [4].

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi literatur

Pengumpulan data dengan cara mempelajari, meneliti dan memilah berbagai literatur, jurnal, buku dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan aplikasi pembangunan media pembelajaran ips untuk siswa kelas VII.

b. Observasi

Tahap ini penulis melakukan observasi di tempat studi kasus yaitu SMP Negeri 1 Carita untuk mengetahui karakteristik pengguna dan pendukung dalam rancangan media pembelajaran.

c. Wawancara

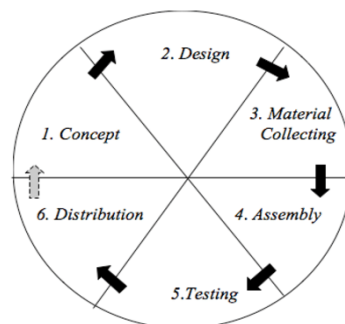
Dalam tahap ini penulis mengadakan tanya jawab secara langsung kepada bapak Omannudin selaku guru ips kelas VII di SMP Negeri 1 Carita mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan mata pelajaran IPS kelas VII.

d. Kuisisioner

Pengumpulan data dengan cara memberikan angket kepada siswa-siswi pada kelas VII di SMP Negeri 1 Carita.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Menurut Luther Sutopo pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing dan distribusi [5].



Gambar 1.1 Metode Pembangunan Aplikasi Multimedia Luther

1. Konsep

Tujuan dari proyek ditentukan dalam tahap ini, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini seperti ukuran aplikasi, target dan lain-lain.

2. Perancangan

Maksud dari tahap desain adalah membuat spesifikasi rinci mengenai asitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek.

3. Pengumpulan Material

Pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti pembuatan gambar, grafik, foto, suara dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4. Pembuatan

Aplikasi seluruh proyek dikembangkan bersama-sama dalam tahap ini. Pembuatan aplikasi berdasarkan tahap perancangan. Pembuatan aplikasi dilakukan *medular*, yaitu setiap *scene* diselesaikan selanjutnya digabungkan seluruhnya menjadi satu kesatuan dan Data Penyimpanan menggunakan mysql.

5. Testing

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukan. Suatu hal yang tidak kurang penting adalah aplikasi dapat berjalan dilingkungan pengguna. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri terutama untuk aplikasi interaktif.

6. Distribusi

Bila aplikasi akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan *floppy disk*, *CD-ROM*, *tape* atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan, dengan dilakukannya evaluasi akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun guna memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Berisi tentang berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diambil dan hal-hal yang berguna dalam analisis permasalahan.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Sedangkan perancangan sistem berupa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan struktur antarmuka aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dari perancangan sistem yang dilakukan serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari implementasi dan uji coba yang dilakukan, serta saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan di masa yang akan datang.

