

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Instansi

Profil instansi ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana keadaan dari penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 34 Bandung mulai dari sejarah, motto, visi dan misi, logo, serta struktur organisasi.

2.1.1 Sejarah Instansi

SMP Negeri 34 Bandung didirikan pada tahun 1984 sebagai bagian dari SMP Negeri 1 Bandung yang berlokasi di Jalan Kesatriaan No. 12, Bandung, dengan nomor SK Pendirian 0557/O/1984 pada tanggal 20 November 1984. Pada tahun 1986, SMP Negeri 34 Bandung menempati Gedung KNPI Yulius Usman di Jalan Lembong No. 19 Bandung. Pada tahun 1992 hingga sekarang, SMP Negeri 34 Bandung telah menempati bangunan sendiri yang beralamat di Jalan Waas Soekarno Hatta.

Kegiatan belajar di SMP Negeri 34 Bandung sejak tahun 2006/2007 dan selanjutnya, dilaksanakan secara *Moving Class* (kelas berpindah), dengan demikian diharapkan beberapa mata pelajaran dapat dilaksanakan secara *Team Teaching* dimana dalam 1 kelas belajar terdapat guru lebih dari satu, dan setiap ruang kelas dapat bernuansa sesuai dengan mata pelajarannya.

2.1.2 Motto

Motto SMP Negeri 34 Bandung adalah “BRAVO” yaitu Berani, Rajin, Aktif, *Vini, Vidi, Vici*, dan Optimis.

2.1.3 Visi dan Misi Sekolah

Visi SMP Negeri 34 Bandung adalah Menjadi sekolah unggulan di bidang akademik disertai kinerja yang *profesional* dengan dukungan lingkungan *green and clean* yang kondusif untuk membentuk karakter Akhlakul Karimah. Adapun Misi SMP Negeri 34 Bandung sebagai berikut:

1. Menumbuh-kembangkan semangat keunggulan prestasi.

2. Meningkatkan kinerja yang profesional.
3. Mempertahankan dan meningkatkan pembelajaran secara efektif dan efisien.
4. Mempertahankan dan meningkatkan prestasi non-akademik untuk mengikuti berbagai kejuaraan di tingkat nasional.
5. Menciptakan lingkungan sekolah yang *green and clean* secara kondusif dalam rangka mencapai sekolah yang berwawasan Wiyata Mandala.
6. Membentuk karakter Akhlakul Karimah.

2.1.4 Logo Sekolah

Logo SMP Negeri 34 Bandung dapat dilihat pada Gambar 2.1.

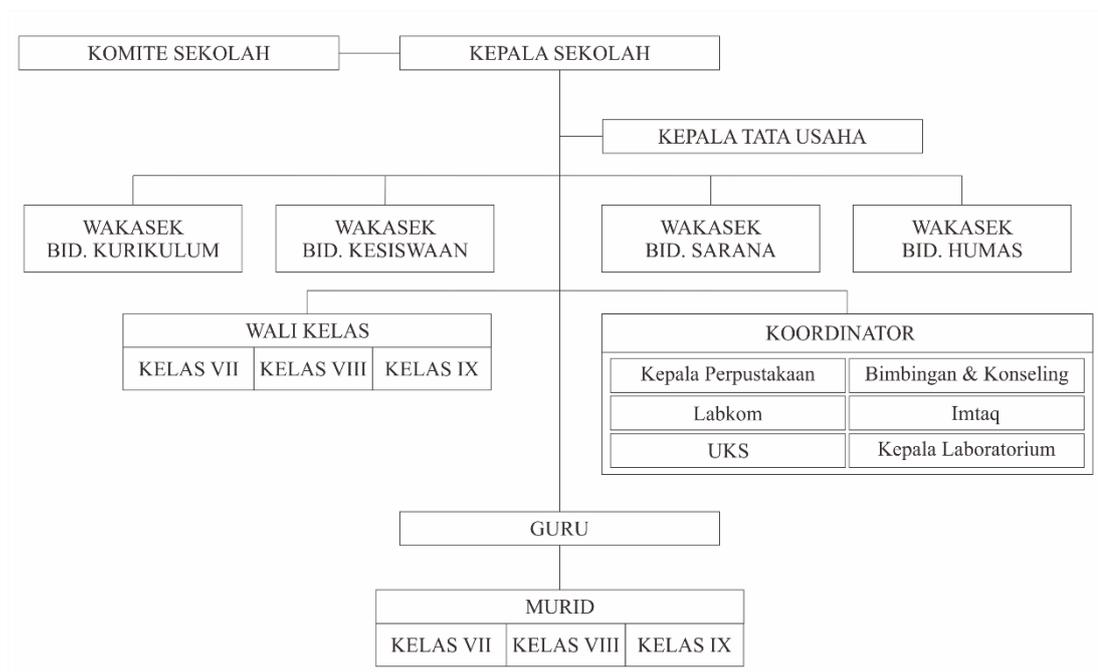


Gambar 2.1 Logo SMP Negeri 34 Bandung

Sumber: SMPN 34 Bandung

2.1.5 Struktur Organisasi

Berdasarkan SK Pendirian 0557/O/1984 pada tanggal 20 November 1984 menyatakan bahwa susunan struktur organisasi SMP Negeri 34 Bandung seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.2, kecuali penambahan koordinator Labkom yang baru ditambahkan pada tahun 2003.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 34 Bandung

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan penjelasan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam pembangunan sistem yang akan dibuat. Konsep dan teori tersebut diantaranya mengenai media pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer, *multimedia*, *object oriented programming*, dan *UML*.

2.2.1 Media Pembelajaran

Secara umum kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian dari media dalam sebuah proses pembelajaran dapat berarti sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronis yang berupa pendukung dalam memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berikut telah dikemukakan oleh para ahli dalam AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) memberikan batasan dalam media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain sebagai sistem pengantar, media yang sering disebut dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah sebuah alat yang ikut serta dalam dua pihak dan mendamaikannya[6]. Dengan kata lain, peranan media dalam proses pembelajaran

merupakan sebuah alat bantu yang berperan dalam memberikan dukungan penyampaian oleh guru terhadap siswa mengenai isi informasi atau materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan pesan materi menjadi tersampaikan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang penting dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran harus memiliki sifat interaktif, karena dengan media pembelajaran interaktif akan menciptakan sebuah potensi yang cukup besar ketika menyampaikan sebuah materi agar mudah untuk dicerna dan dipahami oleh para peserta didik. Media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan banyak cara, bisa dilakukan dengan memberikan sebuah materi dengan tambahan visual yang menarik melalui CD ataupun dengan teknologi baru seperti komputer atau *smartphone*.

2.2.2 Pembelajaran Berbasis Komputer

Istilah “pembelajaran berbasis komputer” umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer di mana pengguna dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer yang menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada pembelajar, baik berupa informasi, konsep, maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan tertentu, dan pembelajar melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer. Dalam suatu pembelajaran berbasis komputer/CBI, komputer digunakan secara integral dalam suatu proses pembelajaran, di mana dalam kegiatan pembelajaran tersebut terjadi interaksi dua arah antara pembelajar dengan komputer. Penggunaan komputer tersebut diarahkan sebagai “sarana atau media belajar” yang dapat membantu tugas pengajar dalam menanamkan suatu konsep kepada pembelajar serta melatih dalam meningkatkan keterampilan yang dikehendaki. Dengan kelebihanannya, komputer mempunyai kemampuan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengajar[7].

2.2.3 Multimedia

Multimedia berasal dari kata *multi* (*latin nous*) yang artinya banyak atau macam-macam dan *medium* (*latin*) yang artinya sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu dan *medium* (*American Heritage Electronic*

Dictionary, 1991) yaitu alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia dapat diartikan pula sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk kombinasi atau menggabungkan dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen video [8].

Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi segala bentuk informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video, audio, angka atau kata-kata di mana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital[9]. Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari siswa. Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer juga dapat membuat pembelajar lebih mengingat materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil riset dari *Computer Technology Research* tahun 1993 bahwa “Seseorang hanya dapat mengingat apa yang dia lihat sebesar 20%, dan apa yang dia dengar sebesar 30%, apa yang dia dengar dan lihat sebesar 50%, dan sebesar 80% dari apa yang dia lihat, dengar, dan kerjakan secara simultan. Pencapaian 80% tersebut sangat dimungkinkan dapat dicapai dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang interaktif[7].

2.2.4 Object Oriented Programming (OOP)

Object Oriented Programming (OOP) merupakan istilah yang terdapat dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan teknik yang berorientasi atau berbasis pada objek pada pembangunan sistem atau program aplikasi, maksudnya bahwa orientasi dalam pembuatan program tidak lagi menggunakan orientasi linear atau struktural melainkan berorientasi pada objek-objek yang terpisah [10].

2.2.5 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan visual yang digunakan dalam menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dalam sebuah sistem perangkat lunak yang akan dibangun [4]. UML digunakan dalam untuk memahami sebuah rancangan, konfigurasi dan memelihara kontrol dalam sistem informasi. UML menangkap

informasi tentang struktur statis dan perilaku dinamis untuk suatu sistem. Suatu sistem yang dimodelkan sebagai kumpulan objek diskrit yang berinteraksi untuk melakukan pekerjaan yang pada akhirnya menguntungkan pengguna. UML bukan merupakan sebuah bahasa pemrograman namun merupakan alat yang menyediakan sebuah generator kode dari UML ke berbagai bahasa pemrograman.

Pada dasarnya, setiap orang memiliki pendapat masing-masing mengenai UML. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang bangun perangkat lunak efektif[11].

2.2.5.1 Use Case Diagram

Use Case merupakan salah satu kontributor dalam UML yang menggambarkan *external view* dari sistem yang akan kita buat modelnya. *Pooley* mengatakan bahwa model *use case* dapat dijabarkan dalam diagram *use case*, tetapi perlu diingat, diagram tidak identik dengan model karena model lebih luas dari diagram [12]. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai serta dapat digunakan untuk membentuk perilaku sistem yang akan dibuat.

2.2.5.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity* diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing).

Oleh karena itu *activity* diagram tidak menggambarkan *behavior* internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis.

Struktur diagram ini mirip *flowchart* atau *Data Flow Diagram* pada perancangan terstruktur. Sangat bermanfaat apabila kita membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. *Activity* diagram dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram.

2.2.5.3 Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam system dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class* diagram juga menunjukkan properti dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut. UML menggunakan istilah fitur sebagai istilah umum yang meliputi properti dan operasi sebuah *class*.

2.2.5.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya.

2.2.6 State of Art

Penyusunan Skripsi ini diambil dari beberapa referensi dari penelitian sebelumnya termasuk dari jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini, berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi referensi dalam pembuatan skripsi ini dapat dilihat pada

Tabel 2.1 State of Art Artikel Pertama

Artikel Pertama	
Judul Artikel	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Matematis Siswa

Tabel 2.1 State of Art Artikel Pertama (lanjutan)

Penulis	Chandra Pratama Syaimar
Tahun Penerbitan	2017
Masalah yang diangkat	Pemanfaatan <i>Mobile Learning</i> karena adanya tuntutan pemanfaatan <i>Mobile</i> yang semakin canggih dan belum banyak dimanfaatkan di bidang pendidikan.
Ikhtisar Artikel	Pada makalah ini akan dipaparkan tentang apa itu <i>Mobile learning</i> dan bagaimana itu bisa mengembangkan keaktifan dan pemahaman matematis siswa.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian: Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah terdapatnya perbedaan yang positif terhadap peningkatan motivasi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi <i>E-Learning</i>.</p> <p>b. Kesimpulan: penelitian Kebanyakan penelitian yang telah dikaji menyatakan hubungan yang signifikan tentang pemanfaatan <i>E-learning</i> terhadap peningkatan kemampuan siswa dan motivasi siswa dalam pembelajaran, selain itu beberapa penelitian juga mengungkapkan kekhawatiran dan kendala yang di hadapi dalam penggunaan <i>E-learning</i></p> <p>c. Saran: Untuk pengembang perangkat <i>E-Learning</i> dapat lebih memperhatikan kepraktisan pengguna dan ketersediaan alat.</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian	<p>a. Persamaan: Menerapkan metode pembelajaran melalui konsep <i>E-Learning</i> pada <i>smartphone</i></p> <p>b. Perbedaan:</p> <p>d. Metode penelitian yang digunakan pada Jurnal ini adalah metode yang bersifat Hipotetik</p>

Tabel 2.2 State of Art Artikel Kedua

Artikel Kedua	
Judul Artikel	Studi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMPN 1 Labuan
Penulis	Supriani
Tahun Penerbitan	2016
Masalah yang diangkat	Faktor yang mempengaruhi tingkat kesulitan Belajar pada siswa SMPN 1 Labuan terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dan beberapa faktor lainnya.
Ikhtisar Artikel	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui faktor internal yang menyebabkan kesulitan belajar siswa dan alasan-alasan yang mempengaruhi siswa tidak mencapai nilai KKM serta materi geografi dalam IPS Terpadu yang dianggap sulit dipahami siswa di SMPN 1 Labuan.

Tabel 2.2 *State of Art* Artikel Kedua (lanjutan)

<p>Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran</p>	<p>a. Hasil Penelitian: Siswa di SMPN 1 Labuan masih terdapat siswa yang tidak senang terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Akibatnya, ketidaksenangan siswa berujung pada rendahnya motivasi belajar di sekolah ataupun di luar sekolah. Dilihat pada saat proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung masih terdapat siswa yang keluar masuk ruangan tanpa menghiraukan guru di dalam kelas, masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru mengajar, mengobrol bersama teman bahkan tidak sedikit siswa yang berada di kantin sekolah. Bukan hanya itu, kebiasaan belajar siswa juga sangat mempengaruhi kesulitan belajar. Banyak siswa yang belajar karena adanya suatu yang menuntut mereka untuk belajar seperti akan ada ulangan, ada PR ataupun ada tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>b. Kesimpulan: Faktor internal yang menyebabkan kesulitan belajar siswa SMPN 1 Labuan dalam belajar IPS Terpadu adalah kurangnya minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu, kurangnya pemahaman terhadap materi, cara belajar yang kurang tepat, faktor konsentrasi serta faktor kelelahan dan kesehatan.</p> <p>c. Saran: - Sebaiknya siswa tidak hanya berpatokan pada buku catatan. Selain itu guru juga diharapkan untuk dapat menggunakan metode yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar serta</p>
<p>Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian</p>	<p>a. Persamaan: Studi kasus pada mata pelajaran IPS Terpadu, dan mencari tahu apa penyebab siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang seperti biasa. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif deskripsi.</p> <p>b. Perbedaan: Penelitian lebih terfokus kepada guru dari pada murid</p>

Tabel 2.3 State of Art Artikel Ketiga

Artikel Ke Empat	
Judul Artikel	Kendala Guru Dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Kecamatan Labuhan Ratu
Penulis	Fahmi Astathi
Tahun Penerbitan	2017
Masalah yang diangkat	Pada jurnal ini peneliti melakukan penelitian tentang kendala yang dihadapi oleh guru guna melakukan bimbingan edukasi terhadap para murid.
Ikhtisar Artikel	Pada penelitian ini, guru menjadi salah satu masalah karena tidak semua guru berlatar belakang dari guru IPS terpadu atau fokus dalam mata pelajaran IPS Terpadu.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukan bahwa guru kurang menguasai materi peta karena latar belakang pendidikan guru, penyampaian materi tidak merujuk pada RPP dan silabus, pola pikir guru terhadap materi mempengaruhi materi yang disampaikan, guru kurang menguasai metode pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, guru kurang tepat dalam memilih teknik evaluasi, guru tidak menyadari kendala yang muncul di dalam diri saat proses pembelajaran berlangsung maupun setelah berlangsungnya pembelajaran.</p> <p>b. Kesimpulan: Kendala yang ditemukan dalam penelitian ini baik yang berasal dari latar belakang pendidikan geografi maupun non geografi yaitu guru kurang menguasai materi peta karena latar belakang pendidikan guru yang bukan berasal dari materi tersebut</p> <p>c. Saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan metode pembelajaran memperhatikan jenis materi yang disampaikan. - Penyampaian materi disesuaikan dengan materi pelajaran yang tertera pada silabus - Keterbatasan media pembelajaran di sekolah dapat ditutupi dengan kreativitas guru dengan bentuk metode pembelajaran atau pengadaan media pembelajaran secara manual, seperti pemberian gambar-gambar peta dalam bentuk print-printan, meskipun media yang digunakan bukanlah media sungguhan akan tetapi dengan media tiruan siswa mampu memiliki acuan.
Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian	<p>a. Persamaan: Topik penelitian sesama dari IPS Terpadu, Masalah tentang guru mengalami kesulitan untuk mengajar. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif deskripsi.</p> <p>b. Perbedaan: Masalah lebih terfokus terhadap guru dibandingkan dengan murid</p>

Tabel 2.4 *State of Art* Artikel Keempat

Artikel Ke Lima	
Judul Artikel	Deskripsi Kesulitan Guru Dalam Pembelajaran IPS Pada SMP Negeri Di Kecamatan Martapura
Penulis	Sri Fitriani
Tahun Penerbitan	2014
Masalah yang diangkat	Guru membelajarkan IPS Terpadu tidak sesuai dengan urutan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dimuat dalam kurikulum.
Ikhtisar Artikel	Guru yang mengajarkan pada murid pun masih terlihat bingung karena latar belakang pendidikan yang tidak sama persis dengan apa yang di ajarkan, dengan begitu guru pun mengalami kesulitan untuk memberikan arah kepada murid-murid.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penguasaan Materi guru IPS pada SMP Negeri di Kecamatan Martapura masih sedikit karena tidak sesuai dengan latar belakang pendidikan - Penguasaan dalam penggunaan media dan sumber pembelajaran IPS - Penggunaan metode pembelajaran IPS terpadu <p>b. Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penguasaan materi masih menjadi kesulitan guru dalam pembelajaran IPS - Guru kurang mampu dalam menguasai dan menggunakan jenis media pembelajaran untuk pembelajaran diluar disiplin ilmu yang diampunya. - Penggunaan metode pembelajaran tidak menjadi kesulitan guru dalam pembelajaran IPS pada SMP negeri di Kecamatan Martapura <p>c. Saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagi guru, sebaiknya guru-guru yang tercakup dalam mata pelajaran IPS diberikan pelatihan bidang studi diluar disiplin ilmu yang dikuasainya. - Bagi sekolah, sebaiknya menghimbau dan membantu pihak guru dalam mengikuti pelatihan-pelatihan yang dapat menambah pengetahuan dan wawasannya agar dapat lebih menguasai materi pembelajaran IPS terpadu.
Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian	<p>a. Persamaan:</p> <p>Topik penelitian sesama dari IPS Terpadu, Masalah tentang guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan kepada murid karena keterbatasan sumber daya pengetahuan.</p> <p>b. Perbedaan:</p> <p>Masalah terfokus kepada guru, pembuatan pemetaan pembelajaran tematik</p>

Tabel 2.5 State of Art Artikel Kelima

Artikel Ketiga	
Judul Artikel	Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran
Penulis	Zainul Abidin
Tahun Penerbitan	2016
Masalah yang diangkat	Pada jurnal ini peneliti melakukan penelitian tentang pemanfaatan dan pendayagunaan berbagai jenis sumber belajar yang digunakan untuk media pembelajaran.
Ikhtisar Artikel	Penerapan pemilihan media pembelajaran yang dilakukan secara cermat untuk kemudian digunakan dan dimanfaatkan dengan baik, pada gilirannya akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
Hasil Penelitian, Kesimpulan	<p>a. Hasil Penelitian: Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peluang penting untuk membuat siswa dapat meningkatkan daya tarik studinya.</p> <p>b. Kesimpulan: Media pembelajaran dapat menjadi peranan penting dalam bidang pendidikan, terutama untuk mendukung potensi guru yang memiliki kekurangan atas bidang pengetahuan yang dikarenakan bukan bidangnya.</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian	<p>a. Persamaan: Penerapan media pembelajaran yang di jelaskan lebih mirip dengan penelitian yang dilakukan</p> <p>b. Perbedaan: -</p>

Kesimpulan yang dapat diambil dari *state of art* yang telah dijabarkan adalah:

1. Hubungan yang signifikan tentang pemanfaatan E-learning terhadap peningkatan kemampuan siswa dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
2. Ketidaksenangan siswa berujung pada rendahnya motivasi belajar di sekolah ataupun di luar sekolah. Dilihat pada saat proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung masih terdapat siswa yang keluar masuk ruangan tanpa menghiraukan guru di dalam kelas, masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru mengajar, mengobrol bersama teman.
3. Penyampaian materi tidak merujuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Pemilihan media pembelajaran dapat menjadi peranan penting dalam bidang pendidikan