

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, perkembangannya yang semakin hari semakin meningkat dan persaingan pun lebih ketat. Dengan adanya kemajuan teknologi pastinya juga berhubungan dengan komputer. Dengan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong manusia untuk terus melakukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dampaknya saat ini teknologi sangat mempengaruhi tingkat perkembangan belajar untuk siswa/siswi di sekolah, karena dengan adanya teknologi sangat membantu meningkatkan minat dalam mempelajari suatu materi.

Perkembangan teknologi khususnya di bidang sistem informasi semakin pesat, dapat kita rasakan manfaatnya seperti sistem akademik yang sudah terkomputerisasi, penyebaran informasi melalui situs web, dan lain-lain. Sistem informasi juga ikut berperan dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, yang memberikan akses kemudahan terhadap penyebaran dan pengembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan manfaat sistem informasi salah satunya pada proses belajar mengajar yang membantu guru dalam penyampaian materi kepada Siswa/i-nya di sekolah. Pada bidang pendidikan metode pemanfaatan komputer ada dua yaitu Computer Based Education (CBE) adalah penggunaan komputer sebagai alat pengolahan data-data di sekolah, dan

Computer Assisted Instruction (CAI) adalah komputer yang digunakan oleh para pendidik sebagai media untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Untuk di Indonesia sendiri metode CAI sudah banyak digunakan oleh pendidik, bahkan untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah menerapkannya seperti dalam proses belajar dan pembuatan tugas-tugas kelompok atau individu siswa/i. Tidak hanya itu para pendidik juga harus mampu memberikan proses belajar-mengajar agar lebih interaktif supaya dapat membangkitkan minat belajar dari para siswa/i-nya.

Dalam mempelajari suatu materi siswa/i juga memiliki banyak kesulitan khususnya beberapa materi yang memerlukan interaksi visual. Kesulitan yang dirasakan bermacam-macam mulai dari materi yang terlalu sulit, terbatasnya alat bantu pembelajaran yang interaktif, hingga sulitnya mendapatkan materi untuk dipelajari yang membuat menurunnya minat siswa/i dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Untuk membantu pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Alam diperlukan beberapa aspek yang dapat mencakup keseluruhan materi. Salah satu aspek pendukung tersebut diantaranya yaitu berupa alat bantu alternatif yang berbentuk multimedia yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Cipeundeuy permasalahan yang terjadi pada saat belajar mengajar di sekolah adalah kurangnya alat bantu bagi guru saat menerangkan materi. Sebagai contoh saat guru menerangkan tentang klasifikasi makhluk hidup yang memiliki 5 klasifikasi

para siswa/i tidak bisa membayangkan makhluk hidup seperti apa yang termasuk kelompok mikroskopik atau kelompok monera dan protista , tanpa adanya visual yang bisa menarik minat siswa/i. walaupun ada contoh berupa gambar di buku tapi itu saja belum cukup untuk membuat siswa/i tertarik dan mampu memahami isi materi, hal tersebut menyebabkan siswa/i kurang memahami isi materi yang disampaikan oleh pengajar.

Maka berdasarkan uraian tersebut, penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat suatu media pembelajaran bagi siswa/i yang dapat membantu dalam belajar mengajar. Maka dari itu, penulis menjadikannya bahan skripsi dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 2 CUPEUNDEUY BERBASIS FLASH”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada di SMP Negeri 2 Cipeundeuy sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa/i dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Siswa kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang diberikan oleh guru.

3. Belum adanya alat bantu pembelajaran interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan alam

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada SMP Negeri 2 Cipeundeuy saat ini ?
2. Bagaimana membangun media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa/i dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada SMP Negeri 2 Cipeundeuy ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah selain sebagai salah satu syarat kelulusan juga untuk memberikan solusi yang dapat mempermudah dalam memberikan materi pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 2 Cipeundeuy.

Adapun penulisan ini dilakukan bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada SMP Negeri 2 Cipeundeuy.
2. Untuk membangun media pembelajaran interaktif yang dapat menarik siswa/i dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Untuk mengetahui pengujian dan implementasi media pembelajaran interaktif pada SMP Negeri 2 Cipeundeuy.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut :

a. Kegunaan Praktis

Dengan adanya penelitian ini bagi SMP Negeri 2 Cipeundeuy dapat mengembangkan cara belajar yang dapat menarik minat siswa/i terutama di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

b. Kegunaan Akademis

Diharapkan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat akademis yang di antara nya :

1. Dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian ataupun pengembangan dalam skripsi ini agar menjadi lebih baik.
2. Bagi penulis dapat menambah wawasan dengan menerapkan ilmu yang di peroleh secara teori dilapangan.

1.5 Batasan Masalah

Didalam setiap pembahasan dalam penulisan skripsi ini diperlukan batasan permasalahan agar pembahasan lebih terfokus dan lebih terarah. Adapun batasan – batasan masalah yang ada dalam penelitian ini meliputi :

1. Aplikasi media pembelajaran ini hanya membahas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa/i kelas VII.
2. Media pembelajaran ini berisi materi Ilmu Pengetahuan Alam yang menjelaskan sesuai dengan materi kurikulum 2013 Revisi 2017.
3. Isi materi dalam media pembelajaran ini terbatas pada Bab 2 klasifikasi makhluk hidup dan Bab 3 klasifikasi materi dan perubahannya.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian ini pada SMP Negeri 2 Cipeundeuy yang beralamat di Nanggaleng, Cipeundeuy, Kab Bandung Barat. Adapun jadwal penelitian yang penulis rancang, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Lokasi Dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2018											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi												
	Membuat <i>Prototype</i> a. <i>Desain Interface</i>												

	<i>b. Coding</i> <i>c. Database Desain</i>												
	Pengujian <i>a. Blackbox Testing</i>												
	implementasi												

1.7 Sistematika Penulisan

Guna memahami dan memperjelas skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, Dengan penyampaian sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum dari skripsi ini yang mana

meliputi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan

tujuan penelitian, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori relevan yang penulis pakai sebagai penunjang

dalam pembuatan skripsi ini serta referensi dari jurnal dan hasil penelitian yang sudah

dipublikasikan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tempat penulis melakukan penelitian. Bab ini juga membahas analisis dari sistem yang sedang berjalan serta metode pendekatan dan pengembangan sistem yang akan dipakai.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antarmuka, implementasi serta pengujian dari sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang telah dibangun.