

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan yang terus semakin maju telah menghasilkan sebuah teknologi yang perkembangannya juga sangat pesat. Sebuah teknologi pada saat ini sangatlah penting untuk menunjang kemajuan dalam semua bidang salah satunya adalah teknologi informasi yang mana pada dasarnya digunakan untuk mendapatkan informasi, mengelola informasi, sampai menyebar luaskan informasi sehingga informasi tersebut dapat digunakan untuk banyak orang yang membutuhkannya.

Teknologi informasi tidak hanya terdapat pada satu bidang saja, melainkan semua aspek bidang sudah menggunakannya seperti bidang ekonomi, pertanian, industri, militer, dan bidang pendidikan. Bidang pendidikan tidak lepas dari peran penting sebuah teknologi yang ada pada saat ini dan salah satunya ada komputer. Komputer adalah sebuah teknologi elektronik yang dapat membantu manusia dalam melakukan pekerjaannya.

Bidang pendidikan yang pada dasarnya adalah ujung tombak untuk membangun karakter setiap orang, dimana seorang guru dituntut harus memiliki kemampuan dalam penyampaian materi dan harus bisa merencanakan suatu konsep untuk menunjang

pembelajaran hingga harus dapat mengevaluasi bahkan memperbaiki sistem yang sudah ada sebelumnya. Dengan masuknya sebuah teknologi pada bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas.

SDN 155 Gunung Rahayu merupakan suatu lembaga pendidikan yang berlokasi di Kota Bandung. SDN 155 Gunung Rahayu menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKUB) no 57 tahun 2014. dimana pada kurikulum ini lebih diutamakan mengenai keseimbangan dalam memberikan sebuah pengetahuan baik berupa *soft skill* maupun *hard skill*. Guru yang mengajar harus bisa lebih bervariasi dalam memberikan suatu pelajaran karena dituntut supaya muridnya bisa lebih memahami pelajaran dengan mudah tanpa merasakan bosan dan merasa jenuh berada didalam kelas.

SDN 155 Gunung Rahayu memberikan pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup dari mulai kelas 1 sampai dengan kelas 6 SD. Pendidikan Lingkungan Hidup adalah suatu bentuk kesadaran manusia tentang kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan berbagai masalahnya, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang dapat memberikan solusi terhadap setiap masalah yang terjadi pada lingkungan hidup dan dapat menghindari masalah yang baru. Adapun pada mata pelajaran PLH mengenai Bencana Alam yang mana para siswa-siswi dituntut untuk membiasakan kesiagaan diri dalam menghadapi bencana alam, mengenal terjadinya bencana alam sampai dengan cara penanggulangannya. Bencana alam adalah suatu peristiwa alam yang sangat sulit diprediksi oleh manusia terkait dengan waktu dan tempatnya. Oleh karena itu pentingnya mata pelajaran ini supaya siswa – siswi bisa

mengenali tanda – tanda suatu bencana alam dan mengetahui solusi yang tepat dalam menghadapi setiap bencana alam yang terjadi.

Pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, murid harus dapat menalar dengan baik terhadap macam – macam bencana alam, penyebab terjadinya bencana alam, akibat terjadinya bencana alam, cara menghadapi bencana alam, dan cara mencegah bencana alam dari buku sumber yang mereka miliki tanpa adanya visualisai, dan tidaknya alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk siswa yang dapat meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan penjelesan dari latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan bahawa dengan proses belajar yang dilakukan secara interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi sehingga pelajaran yang diberikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami. Maka peneliti tertarik untuk memberikan judul dalam penelitian ini yaitu **“MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP MENGENAI BENCANA ALAM PADA SDN 155 GUNUNG RAHAYU”**

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah dan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalahnya sebagai berikut :

- 1 Tidak adanya visuaslisasi yang terkait dengan bencana alam, karena murid harus menalarnya dari buku sumber yang mereka miliki.
- 2 Tidak adanya alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar murid.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran mengenai terjadinya Bencana Alam.
2. Bagaimana suapaya murid tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran didalam kelas.
3. Bagaiamana memvisualisasikan terjadinya bencana alam.
4. Bagaimana implementasi aplikasi media pembelajaran di SDN 155 Gunung Rahayu.

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian pada SDN 155 Gunung Rahayu, peneliti memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan supaya siswa – siswa tidak merasa jenuh dalam belajar.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran berbasis multimedia mengenai terjadinya bencana alam.
2. Aplikasi ini dibuat untuk membantu guru dalam penyampaian materi sehingga murid tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran.
3. Untuk memvisualisasikan proses terjadinya bencana alam, sehingga murid mudah memahaminya.
4. Untuk mengetahui implementasi aplikasi media pembelajaran di SDN 155 Gunung Rahayu,

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan. Kegunaan penelitian dibagi menjadi 2 kegunaan sebagai berikut :

### **1.4.1 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dibagi menjadi 2, yaitu :

#### 1. Bagi Guru

Membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran agar lebih mudah dipahami dan menjadi interaktif, khususnya pada Pendidikan Lingkungan Hidup.

#### 2. Bagi Siswa

Memberikan suatu pengalaman baru dalam belajar agar menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

### **1.4.2 Kegunaan Akademis**

Kegunaan akademis dibagi menjadi 3, yaitu :

#### 1. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam bidang pengembangan ilmu adalah dapat memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi informasi pada dunia pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas para siswa.

#### 2. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti ialah sebagai bahan evaluasi dalam hal kemampuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian yang berdasarkan dari keilmuan yang sudah diterima dari universitas.

#### 3. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lainnya ialah sebagai salah satu sumber referensi, apabila akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas.

## **1.5 Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah dalam melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran untuk aplikasi ini diambil dari sumber acuan guru pengajar.
2. Aplikasi ini hanya sebagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas.
3. Aplikasi ini dirancang mengenai pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup dengan tema Bencana Alam .
4. Aplikasi ini hanya memuat materi bencana alam mengenai, Gempa Bumi, Banjir, Longsor, Kebakaran hutan, Tsunami, Gunung meletus.
5. Aplikasi ini digunakan untuk kelas 5 SD.

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah SDN 155 Gunung Rahayu, yang beralamat di Jalan Mentor No 67, Sukaraja, Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat.

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Berikut adalah waktu penelitian dilakukan :

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	2018																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<b>Mengidentifikasi Kebutuhan</b> 1.1 Observasi 1.2 Wawancara																				
2.	<b>Perancangan dan pemodelan secara cepat</b> 2.1 Desain Interface																				
3.	<b>Pembuatan prototype</b> 3.1 Pembuatan perangkat lunak 3.2 Pengujian 3.3 Penyempurnaan																				
4.	<b>Evaluasi prototype</b> 4.1 Evaluasi Prototype																				
5.	<b>Implementasi</b>																				

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok permasalahannya sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasa dan jadwal penelitian, sertia sistematika penulisan

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang referensi, definisi, dan teori – teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

## **BAB III: OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan, metode pengembangan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

## **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang analisis sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antarmuka, pengujian, dan implementasi

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan penelitian yang dilakukan dan saran bagi peneliti lainnya yang akan mengembangkan