

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran berbagai ilmu pengetahuan untuk mendapatkan ilmu berupa teori, keterampilan, dengan mengasah kemampuan diri dan mendapatkan ilmu yang diinginkan. Pendidikan di Indonesia sendiri sudah terbilang maju, karena sudah dapat memanfaatkan beberapa aplikasi *e-learning*, memanfaatkan internet dan beberapa situs yang dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran, tetapi masih terdapat beberapa instansi pendidikan seperti pada sekolah dasar atau menengah yang masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti membaca buku dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Dan belum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang memiliki visualisasinya yang berbeda daripada biasanya.

Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan juga sekarang memang sudah maju berbagai media pembelajaran seperti aplikasi *e-learning*, website belajar online dan media interaktif sudah terdapat dimana-mana, media interaktif merupakan media yang jarang digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi media ini tidak kalah bagus dan efektif dalam proses pembelajaran sebab berbeda dengan belajar menggunakan media lain seperti Youtube atau *e-learning* lainnya, pada multimedia interaktif ini memiliki kelebihan seperti, siswa tidak hanya menonton atau mengamati materi melainkan merasakan langsung atau media interaktifnya seperti mengerjakan kuis, bermain game, dan memahami materi

secara interaktif membuat mereka terdorong mencoba sesuatu yang baru, serta bagi gurunya pun dapat memberikan suasana belajar yang baru dan dapat lebih efektif membimbing siswanya.

SMP PGRI Limbangan merupakan sekolah menengah pertama, Garut yang di dirikan pada tanggal 21 Januari 1969 dan berlokasi di jalan Alun-alun Selatan No 2 Desa Limbangan Timur Kecamatan Bl. Limbangan Kabupaten Daerah Tingkat II Garut. SMP PGRI Limbangan menggunakan kurikulum 2013, dan proses pembelajarannya yang masih konvensional dimana guru memberikan materi melalui buku atau persentasi sampai saat ini. Dan salah satu mata pelajaran yang masih menggunakan pembelajaran secara konvensional adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

Pada proses pembelajaran sistem pencernaan manusia, guru menjelaskan materi dengan cara menunjukkan gambar pada buku serta melakukan persentasi mengenai sistem pencernaan manusia dan menjelaskan sistem pencernaan manusia dengan menggunakan patung organ manusia atau memberikan persentasi dengan bantuan alat berupa *infocus* serta memberikan latihan dengan buku dengan batas waktu di tentu kan agar siswa dapat mencatat terlebih dahulu soal yang diberikannya. Dalam penggunaan media buku, persentasi dan patung organ ini masih kurang efektif, karena saat akan melakukan persentasi media *infocus* hanya terdapat satu alat saja sehingga saat alat tersebut digunakan di mata pelajaran lain, guru kesulitan dalam menunjukkan visual organ sistem pencernaan pada manusia dan menyebabkan siswa terhambat dalam melakukan proses pembelajaran, hal ini

menyebabkan proses pembelajaran tidak efektif karena tidak berdasarkan sumber belajar.

Setelah memberikan materi terkait system pencernaan manusia, guru memberikan soal-soal latihan dengan batasan waktu tertentu untuk bahan evaluasi apakah siswa/i dapat memahami materi yang diberikan. Soal latihan yang diberikan berupa pilihan ganda dari buku yang harus di catat terlebih dahulu oleh siswa sehingga guru memberikan batasan waktu pengerjaan dan terkadang siswa lupa mengumpulkan latihannya, sehingga guru terlambat saat menilai siswanya.

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa SMP PGRI Limbangan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang tersedia dalam basis desktop serta website dimana pada basis desktop siswa dapat mengakses materi, video serta games untuk melakukan pembelajarannya, dan untuk basis web browser dimana quiz dapat di akses sehingga siswa dapat menyimpan hasil nilai quiz dan guru pun dapat mendata langsung nilai siswa.

sehingga guru dapat menggunakan media ini lebih leluasa dan lebih interaktif, serta siswa pun mendapatkan pengalaman belajar baru dengan media interaktif ini, dan saat mengerjakan latihan atau quiz siswa tidak perlu menulis kembali soalnya yang diberikan karena dalam media interaktif ini telah menyediakan quiz interaktif. Maka penelitian ini diberi judul **“Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII Pada SMP PGRI Limbangan”**.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada SMP PGRI Limbangan ini adalah :

1. Belum tersedianya media interaktif pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia, sehingga perlu menciptakan media pembelajaran yang interaktif agar menyediakan suasana baru saat proses pembelajarannya.
2. Keterbatasannya alat pembelajaran seperti infokus, sehingga guru kesulitan menjelaskan atau mempersentasikan materi dan gambar organ sistem pencernaan manusia.
3. Mengerjakan latihan soal yang harus dicatat terlebih dahulu dengan memberikan batas waktu pengerjaan, sehingga siswa sering terlambat dalam mengumpulkannya.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah, berikut poin-poin rumusan masalah yang ada pada SMP PGRI Limbangan :

1. Bagaimana perancangan sebuah media interaktif agar terdapat pada mata pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan siswa lebih aktif lagi dalam belajar.

2. Bagaimana memberikan sebuah media pembelajaran agar siswa dapat melakukan proses pembelajaran tanpa hambatan pada materi sistem pencernaan manusia di SMP PGRI Limbangan?
3. Bagaimana membuat latihan soal agar siswa tidak terlambat dalam mengumpulkan latihan pada materi sistem pencernaan manusia di SMP PGRI Limbangan ?

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

#### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 agar siswa di SMP PGRI Limbangan terutama kelas VIII dapat belajar menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar, belajar mengenal media pembelajaran baru dalam pelajaran sistem pencernaan manusia, serta membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi serta efektif dalam membimbing atau menjelaskan materi kepada siswanya, memberikan suasana berbeda dalam pembelajarannya.

### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain :

1. Untuk membuat media interaktif yang sesuai dengan materi sistem pencernaan manusia dengan visualisasi yang menarik sehingga siswa belajar aktif dan guru dapat menciptakan suasana belajar yang baru.
2. Untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan sumber belajar.
3. Untuk membuat latihan soal dengan media interaktif agar siswa dapat mengerjakan soal yang sudah di sediakan pada materi sistem pencernaan manusia di SMP PGRI Limbangan.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini agar di harapkan membantu memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini, dan berikut adalah beberapa kegunaan penelitian:

#### **1.4.1. Kegunaan Praktis**

##### **1. Bagi Siswa kelas VIII SMP PGRI Limbangan**

Bagi Siswa, dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Kemudian mendapatkan pengalaman belajar dengan media pembelajaran multimedia interaktif.

## **2. Bagi Guru**

Bagi guru kelas VIII yang menjelaskan materi sistem pencernaan manusia, dapat membimbing siswanya untuk belajar menggunakan multimedia interaktif, dan memberikan materinya lebih efektif serta membiarkan siswanya belajar secara mandiri dalam keadaan pengawasan gurunya.

Serta dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda

## **3. Bagi SMP PGRI Limbangan**

Bagi SMP PGRI Limbangan, dapat meningkatkan mutu pendidikan menggunakan teknologi serta menambah media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif.

### **1.4.2. Kegunaan Akademis**

#### **1. Bagi penulis**

Bagi penulis, mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru dalam menjalankan penelitian langsung ke lapangan.

#### **2. Bagi peneliti lainnya**

Bagi peneliti lain, dapat menjadi referensi dengan jenis penelitian yang serupa, dan mungkin dapat di kembangkan lagi.

## **1.5. Batasan Masalah**

Batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup di dalam penelitian ini antara lain :

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan menggunakan Actionscript 2.0.
2. Media pembelajaran ini hanya membahas mengenai sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA.
3. Media pembelajaran ini hanya tersedia dalam bentuk format .swf dan menggunakan CD.
4. Media interaktif hanya digunakan untuk siswa kelas VIII di SMP PGRI Limbangan dan guru mata pelajaran IPA.
5. Materi mata pelajaran sistem pencernaan manusia ini mengacu pada buku IPA kelas VIII Semester 1 dengan kurikulum 2013.

## **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1.6.1. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMP PGRI Limbangan yang beralamatkan di Jln Alun-Alun Selatan No. 02, Limbangan Timur, Kecamatan Balubur Limbangan, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.



### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan penjelasan mengenai sub bab pada laporan ini, yang dimaksudkan untuk memahami lebih jelas mengenai laporan penelitian ini, sehingga materi yang tertera pada laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa sub bab, berikut penjelasannya :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi mengenai latar belakang permasalahan yang diteliti pada objek penelitian terdiri atas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, kemudian lokasi, waktu penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II berisi mengenai teori-teori dari penelitian terdahulu mendukung judul laporan, seperti pengertian media pembelajaran, multimedia, definisi multimedia, elemen multimedia, manfaat multimedia, multimedia interaktif, serta multimedia pembelajaran, di lanjut dengan pengertian belajar, belajar konvensional, belajar berbantu komputer, multimedia pembelajaran interaktif, mata pelajaran IPA, sistem pencernaan manusia, dan menggunakan alat bantu seperti, UML berisikan, Use case diagram, skenario use case, activity diagram, adobe flash professional CS6, ActionScript, Actionscript 2.0, xml sebagai penyimpanan data, layout chart, storyboard, dan desktop.

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

Bab III berisikan mengenai objek yang menjadi bahan penelitian mulai dari sejarah singkat objek, visi dan misi, gambaran struktur organisasi objek, serta deskripsi

tugas objek, kemudian berisikan metode penelitian dan analisis sistem yang berjalan.

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

Bab IV berisikan mengenai rancangan aplikasi terdiri dari gambaran umum aplikasi, perancangan sistem yang diusulkan, kemudian pengujian yang terdiri dari rencana pengujian, kasus dan hasil pengujian dan kesimpulan hasil pengujian.

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

Bab V berisikan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya.

