

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Definsi pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [2]. Peranan dan fungsi pendidikan yaitu untuk mengembangkan serta menciptakan manusia yang lebih baik dari segi aspek-aspek yang telah disebutkan melalui proses pembelajaran.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat sekarang ini instansi-instansi pendidikan di Indonesia sudah banyak yang menggunakan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi dan internet seperti *E-Learning*. Tetapi masih terdapat beberapa sekolah di Indonesia yang belum memanfaatkan media pembelajaran seperti *E-Learning* tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dan sekolah dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru dan sekolah perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Contohnya dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

Media interaktif merupakan kombinasi beberapa media yang penggunaannya dimanipulasi oleh pengguna dalam hal perintah atau perilaku. Jika media interaktif digunakan dalam suatu pembelajaran, maka media pembelajaran interaktif ini merupakan suatu media pembelajaran yang menjadikan guru, siswa, dan media yang digunakan saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

SMP N 27 Merangin merupakan salah satu SMP Negeri di kabupaten Merangin. Di dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa mata pelajaran dan materi yang sulit dijelaskan secara lisan dan tulisan, salah satunya yaitu mata pelajaran IPA materi tentang klasifikasi makhluk hidup. Di dalam materi klasifikasi makhluk hidup mempelajari identifikasi (pemberian nama) dan klasifikasi (pengelompokan) makhluk hidup berdasarkan aturan-aturan tertentu. SMP N 27 Merangin ini memiliki sistem pembelajaran seperti dalam penyampaian materi ke siswa, guru menggunakan bantuan buku paket. Sistem pembelajaran ini tidak hanya digunakan oleh guru IPA saja tapi sistem pembelajaran ini digunakan oleh semua guru di sekolah.

Dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi klasifikasi makhluk hidup ini terdapat kendala dalam prosesnya dikarenakan tidak adanya praktikum yang disebabkan karena fasilitas yang belum memadai. Selain itu, selama masa pandemi yang disebabkan oleh *virus covid 19* proses belajar tatap muka digantikan dengan proses belajar secara daring. Selama proses belajar daring tersebut para siswa di

SMP N 27 Merangin diharuskan belajar secara mandiri. Akan tetapi, alat bantu yang digunakan oleh para siswa hanya buku paket saja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diusulkan adanya suatu sistem media pendukung pembelajaran IPA khususnya materi klasifikasi makhluk hidup berupa aplikasi komputer berbasis desktop sebagai media pembelajaran alternatif dan juga sebagai alat bantu siswa selama proses belajar mengajar secara daring. Penggunaan multimedia interaktif ini akan membantu guru dalam menjelaskan materi klasifikasi makhluk hidup. Sebagai contoh dalam materi klasifikasi makhluk hidup ini tidak mungkin guru menghadirkan semua contoh makhluk hidup secara langsung kepada siswa tanpa adanya alat bantu. Untuk itu multimedia interaktif ini berguna sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi tersebut. Pembangunan sistem multimedia interaktif ini dibuat dengan adanya materi yang dibuat lebih menarik dan interaktif, latihan soal, video animasi, dan didalamnya juga terdapat game edukatif tentang materi terkait yang dapat membantu siswa untuk proses pembelajaran mandiri, sedangkan untuk guru dapat membantu dalam proses pengajaran di dalam kelas. Maka, skripsi ini berjudul **“Aplikasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif IPA Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Tingkat SMP Kelas VII di SMP N 27 Merangin”**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang ada di kelas VII SMP N 27 Merangin adalah:

1. Penyampaian materi dari guru ke siswa hanya berupa lisan dan tulisan sehingga guru kesulitan untuk menjelaskan materi yang membutuhkan daya imajinasi siswa. Untuk itu dibutuhkan alat bantu yang dapat meningkatkan imajinasi siswa agar bisa lebih memahami materi
2. Belum adanya alat bantu pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup yang dapat digunakan oleh siswa saat proses belajar secara daring selama pandemi sehingga siswa kesulitan untuk belajar secara mandiri.
3. Kurangnya pemahaman materi oleh siswa yang disebabkan tidak adanya pratikum dikarenakan fasilitas yang belum memadai, sehingga dibutuhkan alternatif lain yaitu berupa alat bantu yang dapat membantu siswa agar lebih paham mengenai materi yang diajarkan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup yang sedang berjalan pada di kelas VII SMP N 27 Merangin?
2. Bagaimana cara merancang media pembelajaran multimedia interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP N 27 Merangin

3. Bagaimana cara kerja media pembelajaran multimedia interaktif serta bagaimana cara siswa kelas VII di SMP N 27 Merangin menjalankannya?
4. Bagaimana implementasi dari sistem pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP N 27 Merangin?

1.2.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud Maksud dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk membangun aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis desktop menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMP N 27 Merangin.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup yang sedang berjalan pada di kelas VII SMP N 27 Merangin.
2. Untuk merancang media pembelajaran multimedia interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP N 27 Merangin.
3. Untuk mengetahui cara kerja media pembelajaran multimedia interaktif serta bagaimana cara siswa kelas VII di SMP N 27 Merangin menjalankannya.
4. Untuk mengetahui_implementasi dari sistem pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP N 27 Merangin

1.3. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan agar dapat membantu serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru IPA kelas VII SMP N 27 Merangin

Memudahkan penyampaian materi klasifikasi makhluk hidup kepada para siswa serta menambah dan mengenalkan metode pengajaran baru berbasis IPTEK.

2. Bagi Siswa kelas VII SMP N 27 Merangin

Menambah minat belajar dan ketertarikan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi serta menambah pengetahuan siswa dalam memanfaatkan IPTEK.

3. Bagi SMP N 27 Merangin

Dapat menerapkan metode pengajaran yang memanfaatkan IPTEK sehingga berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru maupun siswa.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan dalam merancang aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis desktop menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

2. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat menjadi referensi dengan jenis penelitian yang sama, serta mungkin dapat dikembangkan.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif IPA materi klasifikasi makhluk hidup ini berbasis desktop.
2. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dan *Actionscript 2.0*.
3. Aplikasi ini berisi materi, latihan soal, video, audio serta game edukatif yang berkaitan dengan pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa SMP kelas VII.
4. Penggunaan aplikasi dikhususkan untuk siswa kelas VII di SMP N 27 Merangin.
5. Materi dalam aplikasi ini menggunakan sumber buku mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kurikulum 2013 edisi revisi 2014.

1.5. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu berada di SMP N Negeri 27 Merangin yang berlokasi di Jl. Poros Transmigrasi No.09, RT/RW 1 Kec. Pamenang Barat, Kab Merangin, Provinsi Jambi

1.6.2 Waktu Penelitian

Table 1.1. Waktu Penelitian

| NO | NAMA KEGIATAN | Tahun 2020 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------|------------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|
| | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | Agustus | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengumpulan Kebutuhan | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membangun Prototyping | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 3 | Evaluasi Prototype | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 4 | Pembuatan Program | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 5 | Pengujian | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 6 | Evaluasi Sistem | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 7 | Penerapan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ |

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir atau skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang permasalahan yang ada, rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang membahas tentang teori-teori umum yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III membahas mengenai objek yang menjadi bahan penelitian mulai dari profil objek yang diteliti, visi dan misi, struktur organisasi, serta deskripsi tugas pada objek penelitian, serta membahas tentang metode penelitian yang digunakan dan analisis system yang berjalan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV membahas mengenai perancangan sistem mengenai aplikasi yang dibangun. Pada bab ini menjelaskan rancangan aplikasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan UML. Pada bab ini juga terdapat *Storyboard*, struktur menu, rencana pengujian, kasus hasil pengujian, dan kesimpulan hasil pengujian dari aplikasi yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.