

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dengan berjalannya waktu teknologi mulai berkembang dari simple sampai dengan kompleks dan ada yang berbentuk besar hingga kecil ataupun sebaliknya. Dari berbagai perkembangan itu banyak juga aspek dari kehidupan yang di digitalisasi dan membuat kebanyakan dari aspek itu menjadi mudah, karena hal itu makhluk hidup dituntut untuk dapat mengikuti alur perkembangan teknologi dan juga memanfaatkannya dengan baik dalam kehidupan sehari hari. Di zaman sekarang banyak aplikasi aplikasi yang dapat membantu pekerjaan kita sehari hari dari telpon genggam hingga computer yang dimiliki kita. Aplikasi ini dibutuhkan atau bahkan membantu berbagai pekerjaan dalam satu aplikasi tertentu ataupun sebagai hiburan semata.

Sejalan dengan waktu Pendidikan di Indonesia ikut berkembang mengikuti perkembangan zaman, banyak orang dapat bersekolah dengan baik setinggi dan dapat memiliki pekerjaan yang di mimpikan.

Kebanyakan pada era ini memakai berbagai alat untuk membantu pembelajaran dari yang tradisional hingga digital dan ada yang secara fisik hingga digital, lihat banyak sekali aplikasi di handphone yang dapat membantu pembelajaran diberbagai bidang dan berbagai tingkat dari SEKOLAH MENENGAH PERTAMA bahkan ke jenjang yang lebih

tinggi ataupun yang sudah bekerja dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk membantu pekerjaan agar lebih mudah.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran bertujuan agar tercipta pembelajaran lebih menarik, bermakna, berkesan, dan tentunya membuat peserta didik menjadi paham. Kehadiran media pembelajaran juga dapat dijadikan pemacu pengembangan intelektual serta emosional peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar, membangkitkan kreativitas, dan belajar berfikir tingkat tinggi.

SMP Negeri 19 Kota Bandung merupakan sekolah menengah pertama, SMP Negeri 19 Kota Bandung didirikan pada 1 April 1977 dan berlokasi di jalan Sadang Luhur XI, Sekolah, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. SMP Negeri 19 Kota Bandung menggunakan kurikulum 2013, dan proses pembelajaran yang dilakukan masih konvensional dimana guru memberikan dan menjelaskan materi yang terdapat pada buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Kurikulum 2013 yang dipinjamkan oleh pihak sekolah. Dan salah satu mata pelajaran yang masih menggunakan pembelajaran secara konvensional adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada proses pembelajaran Indonesia Dimasa Penjajahan, guru menjelaskan materi masih dengan cara metode pengajarannya hanya seputar *listening* atau mendengarkan, mencatat dan merangkum materi yang telah disampaikan guru.

Di dalam buku terdapat soal latihan yang diberikan berupa pilihan ganda dari buku yang di catat terlebih dulu oleh siswa dengan batas waktu pengerjaan yang diberikan oleh guru, siswa terkadang tidak sempat selesai, sehingga guru terlambat saat menilai siswanya.

Melihat permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa SMP Negeri 19 Kota Bandung memerlukan media pembelajaran multimedia agar siswa lebih minat dalam mempelajari materi Indonesia Dimasa Penjajahan dengan visualisasi yang ada, media pembelajaran multimedia ini menyediakan materi dengan gambar visual menarik dan saat mengerjakan latihan soal siswa tidak perlu menulis kembali soal yang diberikan karena dalam multimedia interaktif ini telah menyediakan soal latihan interaktif. Maka penelitian ini berjudul **“PEMBELAJARAN INTERAKTIF INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS MULTIMEDIA”**.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Mengidentifikasi apa saja kendala dalam proses belajar anak anak kelas VIII pada SMP 19 Bandung Serta Rumusan dari Kendala tersebut.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar belakang yang di jelaskan sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Dalam penyampaian materi masih menggunakan buku cetak sebagai alat bantu mengajar dan juga siswa masih harus merangkum materi

yang telah diberikan, hal itu dapat membuat siswa sering keliru dan terlambat dan kehilangan materi yang telah diberikan.

2. Latihan soal yang masih harus dicatat ulang dan membuat siswa membuang waktu banyak dalam mengerjakan soal latihan
3. Belum adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyampaikan aplikasi multimedia interaktif untuk menjelaskan Indonesia Dimasa Penjajahan agar dapat dimengerti oleh siswa tingkat sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana perancangan aplikasi multimedia Interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan di SMP Negeri 19 Kota Bandung?
3. Bagaimana pengujian aplikasi multimedia Interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan di SMP Negeri 19 Kota Bandung?
4. Bagaimana implementasi aplikasi multimedia multimedia Interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan di SMP Negeri 19 Kota Bandung?

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

Menejelaskan maksud dan tujuan penelitian pada SMP 19 Bandung.

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud penelitian ini adalah membuat aplikasi multimedia interaktif tentang Indonesia Dimasa Penjajahan di SMP Negeri 19 Kota Bandung bertujuan memudahkan siswa memahami materi dan

kegiatan belajar mengajar dapat dikerjakan pada saat luar kelas yang mana tentu saja dengan bimbingan guru.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun aplikasi pembelajaran interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan yang didukung adanya audio dan video sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih mudah dipahami.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi multimedia Interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan di SMP Negeri 19 Kota Bandung.
3. Menghasilkan aplikasi pembelajaran interaktif dengan pendekatan yang menyenangkan berbasis desktop.
4. Untuk menguji aplikasi multimedia Interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan di SMP Negeri 19 Kota Bandung apakah sudah sesuai dengan perancangan yang dibuat

### **1.4. Kegunaan Praktis Dan Akademis**

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan Akademis dan Kegunaan Praktis. Seperti ini kegunaan penelitian ini:

#### **1.4.1 Kegunaan Akademis**

- a. Bagi Penulis

Manfaat untuk penulis ialah untuk memberikan hal – hal yang telah di pelajari dan telah didapatkan selama kuliah dan juga

untuk memperluas wawasan dan menambahkan pengalaman penelitian yang dilakukan secara langsung.

b. Bagi Peneliti Lain

Untuk menambahkan referensi penelitian dengan tema penelitian yang mirip dan dapat membantu peneliti yang ingin membuat media pembelajaran aplikasi multimedia.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan secara akademis juga dapat disimpulkan berguna untuk beberapa pihak sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Manfaat untuk Guru dapat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan mendapatkan alat bantu dalam mengajar yaitu menggunakan aplikasi multimedia interaktif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mempelajari Indonesia Dimasa Penjajahan menggunakan aplikasi multimedia interaktif agar siswa lebih giat dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

#### **1.5. Batasan Masalah**

Dijelaskan mengenai Batasan dari cakupan aplikasi yang akan dibuat oleh peneliti agar permasalahannya yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai

dengan maksud dan tujuan Peneliti. Berikut adalah Batasan masalah tersebut:

1. Media pembelajaran multimedia interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan dibuat menggunakan software *Adobe Professional CS6 Action Script 3.0*
2. Aplikasi media pembelajaran ini lebih fokus dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum 2013 bagi siswa Kelas VIII yang mengambil materi Indonesia Di masa Penjajahan.
3. Fitur aplikasi pembelajaran multimedia interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan yaitu, materi, video dan kuis.
4. Materi yang disajikan bersifat tetap (tidak dapat di update)
5. Aplikasi pembelajaran interaktif yang dibangun merupakan aplikasi berbasis dekstop
6. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Indonesia Dimasa Penjajahan ini tidak memakai database
7. Aplikasi Pembelajaran Interaktif dapat diakses offline

## **1.6. Lokasi dan Waktu**

### **1.6.1 Lokasi penelitian**

Penelitian dilakuan pada SMP 19 Bandung, Beralamat di Jl. Sadang LuhurXI, Bandung, Jawa Barat, Indonesia.



	Merancang media Interaktif																		
3.	Membangun prototipe																		
	Membangun media interaktif																		
4.	Evaluasi																		
	Menguji media Interaktif																		
	Implementasi media interaktif																		

### 1.7. Sistematik Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

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

Pada Bab ini berisikan latar belakang, identifikasih masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Pada Bab ini berisikan tentang referensi, definisi, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan

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

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

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

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

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

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan dan saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan untuk masa yang akan datang.