

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dimasa era Globalisasi di jaman sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kian semakin pesat. Teknologi berperan penting dalam menciptakan kemajuan dalam segala bidang dalam kehidupan. Kemajuan teknologi informasi memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Teknologi informasi telah merambat sampai ke berbagai aspek, baik itu dalam bidang ekonomi, sosial budaya, kesehatan, bisnis, pendidikan dan aspek-aspek yang lainnya dengan tujuan yang sama yaitu mempermudah untuk mendapatkan informasi dan kebutuhan yang sesuai. Demi menunjangnya kebutuhan akan informasi yang mereka butuhkan maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mendukung informasi tersebut.

Begitupun dalam bidang pendidikan yang masih terdapat kurangnya pemanfaatan terhadap teknologi. Tentunya sekolah-sekolah tidak ingin ketinggalan dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Salah satu ilmu yang kurang didalami di sekolah yaitu tentang pentingnya menjaga lingkungan terutama masalah sampah.

Sampah merupakan salah satu permasalahan kompleks di indonesia. Banyak sekali sampah yang kita temukan yaitu di sungai, jalan, tempat umum bahkan di dalam rumah kita pun bisa kita temui sampah. Berbagai dampak negatif

yang dapat ditimbulkan oleh lingkungan yang kotor sebagai dampak dari penanggulangan sampah yang buruk. Salah satunya yaitu pencemaran dan juga sebagai sumber pembawa penyakit.

Upaya peduli terhadap kebersihan lingkungan dapat dimulai dengan hal mudah yaitu dengan membiasakan membuang sampah pada tempatnya secara benar dan sebanyak mungkin mendayagunakan kembali sampah. Maka dari itu diperlukan penyadaran dan pengedukasian sejak dini, khususnya bagi siswa sekolah dasar untuk bisa bagaimana penanggulangan sampah yang baik dan benar. Hal ini bertujuan agar para siswa bisa memahami dan menerapkan pemilahan sampah.

SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Kota Bandung, sekolah ini terletak di Jl.Cibatu VI No.1, Kec.Antapani Bandung. SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani memiliki mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan dalam mengelola sampah. Pada metode pembelajaran yang masih konvensional yaitu masih menggunakan media buku panduan. Guru mengalami kesulitan ketika mengajari murid, karena kurang menarik dan kurang merangsang motivasi belajar pada anak-anak. Pengerjaan soalnya pun siswa harus mencatat soal terlebih dahulu. Sehingga sulit untuk membuat mereka fokus terhadap materi pembelajaran serta menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi dan minat mempelajari materi pun berkurang membuat pelajaran menjadi sulit untuk dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PLH di SDN 259 Griya Bumi Antapani ada beberapa hal yang perlu dicermati, antara lain yaitu, perlu variasi model dan media pembelajaran, misalnya menggunakan media tambahan yang berbentuk visual karena anak-anak lebih fokus dalam hal belajar jika mereka terlibat dalam hal yang menurut mereka menarik. Pemanfaatan teknologi multimedia bisa membuat pendidik dan siswa menjadi lebih berkembang. Selain itu, guru juga ingin mengembangkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dari sebelumnya.

Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar yaitu dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif. Pembelajaran dengan multimedia adalah seperti video animasi untuk anak – anak. Video animasi digunakan untuk pengenalan tentang suatu cerita atau objek agar dapat dimengerti oleh anak. Tetapi pembelajaran dengan menggunakan media video animasi biasanya hanya bersifat searah saja. Media pembelajaran tersebut biasanya juga dikenal dengan nama simulasi atau tutorial. Di sini penulis menginginkan sebuah media pembelajaran multimedia yang bersifat dua arah. Hal ini dapat juga berarti proses belajar yang bersifat dua arah terdapat adanya interaksi antara media pembelajaran dengan pengguna media pembelajaran tersebut.

Maka dari itu proses belajar dalam konteks bermain dapat lebih merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi mereka. Selain itu proses belajar yang interaktif sangat diperlukan diusia produktif mereka, sehingga belajarpun tidak terasa

membosankan serta dapat meningkatkan kualitas dari proses belajar dan memudahkan anak-anak untuk memahami. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajari anak-anak tersebut karena mereka akan lebih fokus ketika melakukan hal yang menarik perhatian mereka.

Dari uraian latar belakang masalah diatas, perlunya membangun media alat bantu media pelengkap pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran tentang pembelajaran tentang penanggulangan sampah. Dengan membuat Aplikasi Pembelajaran Penanggulangan Sampah Berbasis *Web* ini penulis berharap akan menjadi alat bantu sebagai pelengkap media pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi ini. Aplikasi pembelajaran penaggulangan sampah berbasis *web* ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi sebagai alat bantu dalam mempelajari pembelajaran pentingnya menjaga lingkungan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada Sekolah Dasar di SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani, pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran belum sepenuhnya termanfaatkan dengan maksimal. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi multimedia interaktif pembelajaran penanggulangan sampah berbasis *web* yaitu **“APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENANGGULANGAN SAMPAH BERBASIS *WEB* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 259 GRIYA BUMI ANTAPANI”**, sebagai sarana alternatif media pembelajaran dalam mengenalkan pada siswa sekolah dasar agar dapat lebih merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tentang bagaimana penanggulangan sampah.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Identifikasi dan perumusan masalah merupakan proses yang sangat penting, karena hal tersebut dapat menentukan ada tidaknya suatu masalah.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya edukasi sejak dini terhadap dampak negative yang dapat ditimbulkan oleh lingkungan yang kotor sebagai dampak dari penanggulangan sampah yang buruk.
2. Proses pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran penanggulangan sampah selain itu motivasi dan minat mempelajari pembelajaran penanggulangan sampah tersebut pun berkurang.
3. Pemanfaatan teknologi multimedia interaktif untuk pembelajaran pada SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani belum sepenuhnya termanfaatkan dengan maksimal, Sehingga dibutuhkan aplikasi multimedia pembelajaran guna membantu merangsang motivasi belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada pembelajaran tentang penanggulangan sampah di SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani.

2. Bagaimana perancangan aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah.
3. Bagaimana pembangunan aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah.
4. Bagaimana pengujian aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah.
5. Bagaimana implementasi membangun aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah.

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

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk dapat membangun sebuah multimedia pembelajaran guna memudahkan anak-anak dalam memahami tentang pentingnya penanggulangan sampah dengan aplikasi multimedia, sehingga dapat lebih meningkatkan pemahaman, daya pikir dan daya imajinasi.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi penanggulangan sampah dengan metode multimedia berbasis *web* adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan multimedia sebagai media pembelajaran penanggulangan sampah di SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani.
2. Untuk membuat rancangan aplikasi multimedia pembelajaran penanggulangan sampah.
3. Untuk membangun aplikasi multimedia pembelajaran penanggulangan sampah.
4. Untuk dapat menguji aplikasi multimedia pembelajaran penanggulangan sampah.

5. Untuk mengevaluasi aplikasi multimedia pembelajaran penanggulangan sampah.

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

1. Bagi Pengembang Ilmu

Penulis berharap hasil dari penelitian ini bisa berguna bagi pengembang ilmu lainnya dalam membuat aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah berbasis *web*.

2. Bagi Penulis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini memperkaya wawasan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah berbasis *web* serta menambah pengetahuan tentang dampak negatif penumpukan sampah.

3. Bagi Peneliti Lain

Penulis berharap hasil dari penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran pada peneliti lain dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran penanggulangan sampah berbasis *web*.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Menjelaskan mengenai aplikasi yang dibatasi cakupan masalahnya agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Penulis menitik beratkan pembuatan aplikasi ini dari segi multimediana yaitu berupa teks, gambar dan video.



## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

### **BAB IV. HASIL dan PEMBAHASAN**

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

### **BAB V. KESIMPULAN dan SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

