

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan IPTEK diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran yang ditandai dengan diperkayanya sumber dan media pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru di sekolah. Pembelajaran juga membantu mendidik siswa agar memahami proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah secara tatap muka dan masih menggunakan media seperti buku.

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. Untuk memperoleh pemahaman, pada proses pembelajaran sepatutnya dilakukan secara aktif yaitu misalnya siswa mengalami, melakukan, mencari dan menemukan suatu konsep melalui berbagai kegiatan.

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 Alam kelas VIII Kurikulum 2013 yang dipinjamkan oleh pihak sekolah. Dan salah satu mata pelajaran yang masih menggunakan pembelajaran secara konvensional adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pada proses pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia, guru menjelaskan materi dengan cara memperlihatkan gambar sistem peredaran darah manusia pada buku. Siswa akan merangkum materi yang telah disampaikan oleh guru.

Di dalam Buku terdapat soal latihan yang diberikan berupa pilihan ganda dari buku yang di catat terlebih dahulu oleh siswa dengan batas waktu pengerjaan yang diberikan oleh guru, guru juga memberikan quiz yang dimana soal quiz dibuat oleh guru tersebut, siswa terkadang tidak sempat mengerjakan sampai 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 Sistem Peredaran Darah Manusia dengan visualisasi yang ada, media pembelajaran multimedia ini menyediakan materi dengan gambar visual yang 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 **"MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISTEM PEREDARAN**

## **DARAH MANUSIA SMP NEGERI 19 KOTA BANDUNG BERBASIS DESKTOP”.**

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

#### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dapat diidentifikasi masalah yang terjadi di atas adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih menggunakan media buku pelajaran. Sehingga siswa kurang berminat dalam mempelajari sistem peredaran darah manusia.
2. Latihan soal yang dikerjakan yaitu dengan cara mencatat soal terlebih dahulu. Sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan soal latihan.
3. Belum adanya media yang dapat memvisualisasikan sistem peredaran darah manusia. Sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami alur proses sistem peredaran darah manusia.

#### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang ada di proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis proses pembelajaran yang berjalan pada sistem peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung?
2. Bagaimana perancangan aplikasi multimedia peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung?

3. Bagaimana pengujian aplikasi multimedia peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung?
4. Bagaimana implementasi aplikasi multimedia peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung?

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud penelitian ini adalah membuat aplikasi multimedia interaktif tentang sistem peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung agar dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam mempelajari materi serta menaikkan semangat siswa dalam mempelajari sistem peredaran darah manusia.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada pembelajaran peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi multimedia peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung.
3. Untuk menguji aplikasi multimedia peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung apakah sudah sesuai dengan perancangan yang dibuat.

4. Untuk mengimplementasikan aplikasi multimedia interaktif peredaran darah manusia di SMP Negeri 19 Kota Bandung untuk membantu proses pembelajaran.

#### **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**

Penelitian ini dapat menghasilkan hal – hal yang berguna untuk penulis maupun peneliti yang lain. Sebagai berikut kegunaan dari penelitian ini :

- 1. Untuk 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.

- 2. Untuk 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**

- 1. Untuk 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.

## 2. Untuk Siswa

Menaikannya minat dan semangat siswa dalam mempelajari sistem peredaran darah manusia menggunakan aplikasi multimedia interaktif agar siswa lebih giat dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ada pada media pembelajaran multimedia interaktif sistem peredaran darah manusia, dibuat agar laporan dapat disusun dengan arah dan tujuan yang jelas. Jadi Batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran multimedia interaktif sistem peredaran darah manusia diakses secara offline dan dibuat menggunakan software *Adobe Professional CS6* berbasis *Desktop*.
2. Sumber materi yang digunakan pada media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia adalah Buku IPA Kurikulum 2013 bagi siswa SMP Negeri 19 Kota Bandung Kelas VIII.
3. Aplikasi multimedia interaktif sistem peredaran darah manusia terdiri dari pembahasan materi, latihan soal dan games.
4. Aplikasi Multimedia interaktif sistem peredaran manusia ini tidak memakai database.
5. Materi yang disajikan bersifat tetap (tidak dapat di update)

## 1.6 Lokasi Dan waktu Penelitian

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 19 Kota Bandung Jl. Sadang Luhur XI, Sekeloa, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40134 lokasi penelitian berada di:



**Gambar 1. 1 Lokasi SMP Negeri 19 Kota Bandung**

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2022 berikut waktu penelitiannya :

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Tahun 2022																
		Mei				Juni				Juli				Agustus				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis																	
	Observasi	■	■	■														
	Wawancara			■	■													
	Dokumentasi				■	■												
2.	Perancangan Cepat																	
	Analisis Kebutuhan				■	■	■											
	Merancang media Interaktif					■	■	■	■									
3.	Membangun prototipe																	
	Membangun media interaktif							■	■	■	■	■	■					
4.	Evaluasi																	
	Menguji media Interaktif													■	■	■		
	Implementasi media interaktif																■	■

### 1.7 Sistematika 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.