BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan IPA merupakan bagian dari pendidikan sains dan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. IPA merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan sikap serta bertanggung jawab kepada lingkungan. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dan makhluk hidup secara sistematis sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan-kumpulan fakta tetapi juga proses penemuan.

Selain itu IPA merupakan salah satu pendidikan dan langkah awal bagi seorang anak mengenal dan memahami konsep-konsep tentang alam untuk membangun keahlian dan kemampuan berpikirnya agar dapat berperan aktif menerapkan ilmunya dalam dunia teknologi. Untuk merealisasikan hal tersebut maka harus terjadi peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran IPA dan Sains.

Pesatnya kemajuan teknologi ini harus dimbangi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan. Peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat dilakukan salah satunya dengan adanya metode pembelajaran menggunakan sebuah alat bantu pembelajaran untuk guru yaitu sebuah aplikasi. Salah satu Smp di Bandung yaitu SMP Nasional membutuhakan alternative pembelajaran seperti ini, dikarenakan ada beberapa bab dalam pelajaran IPA yang sulit diterima oleh siswa-siswi yaitu mengenai keragaman organisasi kehidupan dan ekosistem. Siswa masih menganggap pelajaran IPA adalah hapalan, serta

banyaknya materi yang harus dipelajari sehingga memberatkan mereka untuk memahami pelajaran.

Berbagai animasi dalam bentuk gambar dan text yang terkandung dalam aplikasi ini membuat siswa-siswi tertarik, nyaman dan tidak membuat siswa-siswi bosan, serta menimbulkan minat belajar dengan cara berbeda melalui sebuah aplikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam memberikan pelajaran dan dapat digunakan untuk praktek dalam kelas maupun luar kelas. Oleh sebab itu dari semua uraian diatas, maka penulis mengambil judul tugas akhir *"***APLIKASI MULTIMEDIA IPA SEBAGAI ALAT BANTU PENGAJARAN SMP KELAS VII SESUAI KURIKULUM 2013***"*.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Adanya kurikulum baru yang berbasis objektif yang dirasa sangat sulit untuk dihadapi anak SMP kelas VII.
2. Pada kurikulum 2013 adanya tingkat pencapaian berupa evaluasi pada setiap bab yang memungkinkan siswa/siswi untuk lanjut kebab berikutnya..

3. Terjadinya Distorsi (bertolak-belakang) antara sistem belajar yang bersifat kuantitatif dan kualitatif dengan sistem evaluasi, dengan kata lain bentuk evaluasi yang diberik tidak berbentuk numerik yang berpatokan pada hasil nilai siswa saja.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui sistem belajar yang berjalan di SMP Nasional ?
2. Bagaimana membuat perancangan "Media pembelajaran Alat Bantu untuk guru Kelas VII SMP mata pelajaran IPA menggunakan Flash ?
3. Bagaimana pengujian " Media pembelajaran untuk Anak SMP Kelas VII mata pelajaran IPA menggunakan Flash?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu aplikasi berbasis flash guna untuk membantu sistem belajar guru di SMP Nasional dalam mempermudah dalam sistem pembelajaran siswa/siswi tersebut.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem belajar yang berjalan di SMP Nasional.
2. Untuk melakukan pembuatan perancangan " Alat bantu guru SMP Kelas VII mata pelajaran IPA menggunakan Flash ".

3. Untuk melakukan pengujian “Media pembelajaran untuk Anak SMP Kelas VII mata pelajaran IPA menggunakan Flash”.
4. Untuk melakukan implementasi “Media pembelajaran untuk Anak SMP Kelas VII mata pelajaran IPA menggunakan Flash”.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis aplikasi pembelajaran ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran agar dapat memudahkan siswa/siswi SMP kelas VII mata pelajaran IPA dalam belajar.
2. Membuat media pembelajaran agar siswa/siswi SMP kelas VII mata pelajaran IPA dapat melihat dengan jelas pergerakan animasi melalui sebuah gambar dan suara.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

a) Kegunaan untuk perkembangan ilmu pengetahuan
    1. Diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang tekhnologi.
    2. Sebagai bahan referensi bagi pembaca.
b) Kegunaan untuk penulis

Adapun kegunaan pembuatan aplikasi pembelajaran ini bagi penulis adalah sebagai bentuk pengaplikasian ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam "Media Pembelajaran IPA untuk anak SMP Kelas VII mata pelajaran IPA" adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat untuk guru SMP kelas VII mata pelajaran IPA
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan kurikulum 2013
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan media gambar, suara dan gerak.
4. Pada setiap bab terdapat bagian kuis yang menggunakan sistem soal random
5. Proses penilaian berbentuk Tes dan pada proses pengerjaan soal evaluasi masih dilakukan secara bersama-sama setiap kelasnya.
6. Aplikasi yang dibuat dioperasikan oleh guru di dalam kelas.
7. Aplikasi yang di buat hanya sampai BAB 5
8. Siswa dapat melakuhkan print pada setiap jawaban dari pertanyaa yang sudah tersedia di dalam apalikasi

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penulis melakukan penelitian ke SMP NASIONAL Jl. Sadang Serang No.17 Bandung. Adapun lokasi dan jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2014																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Identifikasi Kebutuhan Pemakai**																				
	Observasi																				
	Wawancara																				
2	**Pembuatan Prototype**																				
	Analisis Kebutuhan																				
	Perancangan Sistem																				
	Pembuatan Aplikasi																				
3	**Menguji Prototype**																				
	Pengujian																				
	Evaluasi																				
	Perbaikan																				
4	**Perbaikan Aplikasi**																				

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari tiga bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum dari penelitian ini yang meliputi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori relevan yang penulis pakai sebagai penunjang dalam penulisan penelitian ini serta referensi dari jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tempat penulis melakukan penelitian. Bab ini juga membahas analisis dari sistem yang sedang berjalan serta metode pendekatan terstruktur.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antarmuka, implementasi serta pengujian dari sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang telah dibuat.