

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

SMP Negeri 9 Kupang mempunyai visi untuk menjadi salah satu sekolah unggul yang ada di kota Kupang, visi tersebut dapat tercapai dengan prestasi yang harus dicapai baik diluar sekolah maupun didalam sekolah, contoh prestasi yang dapat dicapai dalam sekolah yaitu tingkat kelulusan siswa pada tingkat kenaikan kelas maupun tingkat ujian nasional. Namun hal ini tidaklah mudah untuk dicapai. Karena tingkat kelulusan tidak ditentukan oleh kelulusan satu mata pelajaran saja, dan kelulusan satu mata pelajaran ditentukan oleh daya pemahaman siswa terhadap materi yang adadalam mata pelajaran tersebut.

Hidrosfer adalah salah satu materi pada mata pelajaran IPS Geografi yang diajarkan pada tingkat SMP kelas VII, Hidrosfer sendiri mempelajari tentang siklus-siklus air yang terjadi di bumi dan bentuk-bentuk perairan darat maupun laut, namun materi ini masih sulit untuk dimengerti siswa karena gaya mengajar yang masih konvensional yaitu metode ceramah, dan masih minimnya alat peraga untuk mendukung pembelajaran di kelas dimana satu-satunya media pembelajaran adalah buku cetak sehingga kurang memancing imajinasi siswa. Hal ini berdampak kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari materi dan membuat rendahnya pemahaman siswa pada materi.

Hal ini diperkuat dengan fakta nilai ujian harian siswa total tujuh kelas VII angkatan 2016 SMP Negeri 9 Kota Kupang ,dimana dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan harian siswa

Tahun Ajaran	Jumlah Kelas	JumlahSiswa	Lulus	Tidak Lulus	Rata-rata Tingkat ketidaklulusan
2016/2017	7	167	77	90	53.89%
2015/2016	9	175	92	83	47.43%
Jumlah		342	169	173	

Sumber : nilai ulangan harian siswa SMP Negeri 9 Kupang Tahun Ajaran 2015/2016 ,2016/2017

Dari data siswa diatas diketahui pada tahun ajaran 2015/2016, 175 siswa dari 9 kelas tingkat ketidaklulusan mencapai “47%” atau hampir setengah jumlah siswa. Sedangkan pada tahun ajaran 2016/2017 mengalami kenaikan tingkat ketidaklulusan siswa mencapai 54% dari total 167 siswa dari 7 kelas. Alternatif yang dapat ditawarkan untuk memecahkan persoalan ini adalah dengan penggunaan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran, penggunaan multimedia sendiri tidak serta merta menghilangkan metode ceramah namun sebagai media pelengkap bagi guru dalam kegiatan belajar dan juga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No.68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, bahwa Kurikulum

2013 sudah dikembangkan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya, dimana salah satu pembedanya adalah dalam penyempurnaan pola pikir, dimana bahwa pola pembelajaran alat tunggal menjadi pola pembelajaran berbasis alat multimedia. Dari Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No.68 Tahun 2013 ini peranan multimedia sudah sangat diperhitungkan dalam proses belajar mengajar, dan SMP Negeri 9 Kupang yang telah menggunakan kurikulum 2013 patut memperhitungkan penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar.

Penelitian tentang multimedia pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS Geografi sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Novaliendry(2013) tentang “Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif” dengan metode pengembangan multimedia, yang menghasilkan aplikasi *game* IPS Geografi dapat menarik minat siswa SMP dalam pembelajaran peta bumi. Penelitian ini berbeda, dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana aplikasi multimedia yang akan dibuat tidak dititikberatkan pada bentuk *game* melainkan dalam bentuk multimedia pembelajaran Hidrosfer yang berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus alat peraga karena didalamnya terdapat animasi-animasi simulasi pendukung materi.

Dari uraian permasalahan diatas maka perlu dibuat sebuah “**APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HIDROSFER UNTUK SISWA SMP KELAS VII**”.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah bagaimana merancang bangun media pembelajaran Hidrosfer berbasis multimedia yang *user friendly*, sekaligus dapat meningkatkan pemahaman siswa, dan sesuai dengan kurikulum yang ada?

1.3. BATASAN MASALAH

1. Merancang bangun media pembelajaran mata pelajaran IPS mengenai Hidrosfer untuk siswa SMP kelas VII.
2. Merancang bangun *Graphic User Interface* (GUI) media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS6 serta dapat diterapkan pada komputer.
3. Materi yang terdapat dalam aplikasi terpacu pada kurikulum 2013
4. Ruang lingkup penelitian hanya pada siswa SMP Negeri 9 Kupang kelas VII.

1.4. TUJUAN

Membangun aplikasi multimedia pembelajaran materi Hidrosfer untuk siswa SMP kelas VII yang dapat menarik minat belajar siswa dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran Hidrosfer sehingga nilai siswa dapat meningkat.

1.5. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi Pembelajaran Hidrosfer adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama tentang materi Hidrosfer.
2. Aplikasi dapat digunakan sebagai alat pengajar bagi guru disandingkan buku cetak yang dipakai oleh guru
3. Meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari animasi dan multimedia.

1.6. Metodologi Penelitian

Media pembelajaran ini dirancang dengan menerapkan model pengembangan multimedia dimana terdapat enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, Assembly, testing* (Munir, 2013).

1. Concept

Pada tahap ini dilakukan pengkonsepan *software* yang akan dibuat, dari tujuan pembuatan *software*, sasaran daripada *software* yang akan dibuat, dan hasil yang ingin dicapai dari *software* yang akan dibuat.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah melakukan desain aplikasi. Dalam tahap desain dilakukan pembuatan *storyboard*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merekayasa aplikasi ini, seperti pengumpulan *software* atau *tools* yang digunakan dalam menunjang pembuatan serta konten materi yang akan dimasukan kedalam program.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan *software* dimana *software* dibuat berdasarkan tujuan yang telah dikonsepskan pada tahap *concept*, dan tampilan antarmuka *software* didesain berdasarkan *storyboard* yang telah didesain pada tahap desain dengan memakai program-program pembantu, serta materi-materi yang akan dimuat dalam *software* yang telah dikumpulkan pada tahap *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan).

5. *Testing* (Pengujian)

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dikembangkan telah beroperasi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, pengujian ini dilakukan dengan mengambil sampel 167 siswa dari 7 kelas untuk mencoba menggunakan aplikasi ini dan diberikan kuesioner beberapa

pertanyaan untuk dijawab, dari hasil percobaan tersebut selanjutnya dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi yang dibuat.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang permasalahan yang terjadi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II LandasanTeori

Bab ini membahas tentang gambaran umum badan atau instansi tempat terjadi masalah serta teori – teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* kepemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

