

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar belakang**

Meningkatkan mutu pembelajaran merupakan hal yang terpenting bagi setiap lembaga pendidikan, hal ini di karenakan persaingan sumber daya manusia yang terus meningkat.

Sains merupakan alah satu bidang ilmu yang memiliki potensi besar dalam kehidupan manusia. Namun di sisi lain sains juga dinilai kurang menarik oleh beberapa pihak. Salah satunya adalah siswa SMA, meskipun sebagian dari mereka menyatakan suka terhadap bidang ini namun hafalan dan pemahaman yang sering menjadi momok yang dikeluhkan siswa SMA. Karena minimnya sarana visualisasi dalam metode mengajar Guru yang konvensional membuat sebagian siswa tidak dapat mencerna materi ajar dengan baik.

Praktikum adalah salah satu metode yang dapat membantu pemahaman siswa menjadi lebih baik. Namun jam praktikum di SMA yang hanya 2-3 kali per semester tidak cukup untuk siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu terobosan baru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif seperti suasana praktikum dengan biaya yang lebih murah, dengan menggunakan LCD sebagai alat presentasi guru.

Untuk menghadapi masalah-masalah yang telah diuraikan diatas, penulis memberikan gagasan berupa konsep rangsangan dalam belajar yang dititik beratkan pada model pembelajaran yang berbasis multimedia yang diberi judul "*Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif kelas XI*" Sehingga diharapkan adanya media ini metode pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan dapat menekan biaya praktikum siswa.

## **1.2. Identifikasi masalah**

Adapun Identifikasi masalah yang ada dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Minimnya sarana *Visualisasi* dalam metode mengajar Guru yang konvensional membuat sebagian siswa tidak dapat mencerna materi ajar dengan baik.
2. Suasana belajar yang hanya mengandalkan buku pegangan siswa, membuat siswa jenuh dan tidak mempunyai motifasi dalam belajar.
3. Disebabkan tidak ada penerapan teknologi dalam pembelajaran sehingga tidak dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian yang ada hanya dalam mata pelajaran biologi kelas XI, Fisika Kelas XI, dan Kimia Kelas XI

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, penulis merumuskan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini, antara lain :

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aspek teknologi dalam sistem pembelajaran ?
2. Bagaimana merancang Pembelajaran Interaktif pada Kelas XI ?

#### **1.5. Tujuan dan manfaat penelitian**

##### **1.5.1. Tujuan**

1. Menganalisa prosedur dan mengetahui sistem Pembelajaran yang ada pada SMA Negeri 1 Boliyohuto.
2. Merancang dan mengimplementasikan Teknologi Informasi dalam suatu pembelajaran.

##### **1.5.2. Manfaat**

###### **1.5.2.1. Untuk Instansi**

Dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan sistem pembelajaran.

###### **1.5.2.2. Untuk Peneliti**

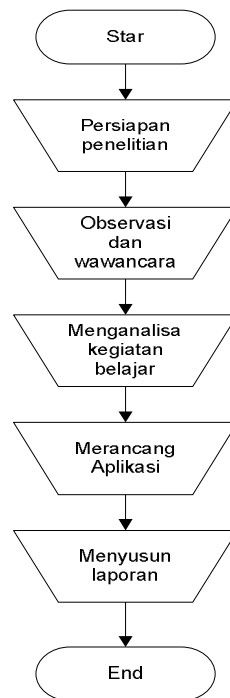
Dapat mengenali arti pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran sebagai bahan presentasi Guru dan Media bagi Siswa.

#### **1.6. Metode dan teknik penelitian**

### 1.6.1. Metode penelitian.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah :

1. Menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian.
2. Melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara.
3. Menganalisa kegiatan belajar yang ada pada SMA N 1 Boliyohuto.
4. Merancang Aplikasi Sistem pembelajaran Berbasis Multimedia.
5. Menyusun Laporan.



**Gambar 1.1** Flowchar langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Perangkat Keras

- *Processor* : *Intel® Pentium® P6100 @2.00GHz*
- *Memory* : *RAM 1 GB DDR*
- *Harddisk* : *Western Digital Caviar 160 GB*
- *Monitor LCD* : *TOSHIBA HD LED 14 Inch*
- *DVD - RW* : *-*
- *Mouse dan keyboard* : *TOSHIBA Optional*
- *VGA* : *Intel® GMA 4500M 256 MB*
- *Printer* : *Canon Pixma IP 2770*

b. Perangkat Lunak

- *Sistem Operasi* : *Microsoft Windows 7 Ultimate*
- *Sofwere utama* : *Adobe flash cs4*
- *Desain web* : *Adobe Dreamweaver Cs5*
- *Pengolah kata* : *Microsoft Office Word 2007*
- *Pengolah Database* : *WampServer*
- *Pengolahan gambar* : *adobe pothoshop cs3*
- *Bahasa Pemograman* : *PHP*

## **1.6.2. Teknik penelitian**

Teknik penelitian yang dilakukan yaitu :

### **a. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa yang ada pada SMA N 1 Boliyohuto.

### **b. Observasi**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melihat langsung pembelajaran yang ada pada SMA N 1 Boliyohuto .

### **c. Studi lapangan**

Studi lapangan merupakan salah satu teknik yang dilakukan oleh penulis, dengan cara mengikuti pembelajaran langsung selama 8 (delapan) kali pertemuan.

## **1.7. Lokasi dan jadwal penelitian**

### **1.7.1. Lokasi penelitian**

Lokasi Penelitian dilakukan di SMA N 1 Boliyohuto Jl. PT. PG. Gorontalo Desa Dilonyohu Kecamatan Bolyohuto Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo.

