

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang berbasis android. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dari semua jenis media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan, media

pembelajaran melalui aplikasi berbasis android termasuk salah satu yang memiliki nilai lebih.

Kurangnya motivasi siswa untuk belajar biologi khususnya pengelompokan hewan, dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar Biologi serta rendahnya minat siswa untuk membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari juga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Klasifikasi atau penggolongan makhluk hidup khususnya hewan relatif susah dimengerti bila hanya mengandalkan buku – buku yang bersifat verbal atau ceramah dari guru ke murid. Untuk memberikan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, penulis mencoba memecahkan masalah dengan menggunakan perkembangan teknologi yang didalamnya terdapat materi maupun *quiz* tentang pengenalan Hewan (*Zoologi*). Dengan teknologi tersebut dimungkinkan akan memberikan tampilan objek menarik tentang *Zoologi*.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (*Software*). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6*.

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu program komputer yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Fungsi program *Adobe Flash CS6* adalah membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi non interaktif. Program *Adobe Flash* merupakan program yang paling fleksibel untuk membuat animasi

sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang interaktif dan materi yang disampaikan dapat direspon positif oleh siswa dengan aplikasi *android*.

Maka dari itu dibuatlah aplikasi media pembelajaran pengenalan hewan / zoology ini untuk membantu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa, serta menarik minat belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dan memanfaatkan perkembangan teknologi penulis ingin membuat aplikasi Media pembelajaran hewan / Zoologi berbasis mobile atau mobile *android*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis mengambil judul skripsi “**Rancang Bangun Media Pembelajaran Zoologi Berbasis *Android* Menggunakan Adobe Flash CS6**”.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran pada mata dalam mata pelajaran Biologi terutama pengenalan Hewan / *Zoologi*?
2. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran untuk mempermudah siswa SMP dalam memahami mata pelajaran biologi dengan bantuan media pembelajaran berbasis *Android*?
3. Bagaimana menerapkan ilmu multimedia dan animasi menggunakan adobe Flash CS6 dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Android*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan ini, penulis membatasi pembahasan dalam hal berikut :

1. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar Biologi khususnya dalam bab pengenalan Hewan / *Zoologi*.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS6*.
3. Aplikasi ini dijalankan pada handphone yang didukung dengan sistem berbasis operasi *android*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah membangun aplikasi *game edukasi* untuk pengenalan Hewan / *Zoologi* sehingga mempermudah siswa SMP dalam mempelajari mata pelajaran khususnya Biologi.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain

- a. Bagi para siswa SMP mempermudah dalam mempelajari mata pelajaran Biologi khususnya tentang pengenalan Hewan / *Zoologi*.
- b. Menjadi referensi bagi kegiatan penelitian yang berhubungan dengan Media Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan tugas akhir ini terdapat penjelasan mengenai isi dan bagian dari laporan tersebut. Dimana setiap bagian laporan yang akan menerangkan isi laporan. Sehingga terbentuklah suatu bagian isi dari laporan yang disebut bab. Sedangkan bab adalah bagian dari isi buku, dalam laporan ini dibuat secara berurutan untuk melaporkan hasil suatu laporan yang telah dibuat. Tugas akhir ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi proposal seminar yang meliputi latar belakang, batasan masalah, manfaat dan tujuan, ruang

lingkup, luaran sistem yang diharapkan, metodologi peneltiandan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang berbagai literatur yang berkaitan dengan teori, konsep, prosedur, metode, dan proses yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah penelitian yang digunakan sebagai pemecahan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang analisa system berjalan, perancangan system, struktur navigasi menu, diagram usecase, diagram activity, diagram sequence, evaluasi, dan desain kebutuhan.

BAB V HASIL DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini membahas tentang hasil dan implementasi dari media pembelajaran zoologi berbasis android.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan.