

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia teknologi sudah berkembang sangat pesat, dan sudah merambah ke segala aspek kehidupan, baik itu di dalam pendidikan dan masyarakat luas pada umumnya. Dalam lingkungan sekolah, penggunaan media teknologi saat ini sangat diperlukan, ini dikarenakan tuntutan kurikulum yang menghendaki adanya inovasi pembelajaran di sekolah. Salah satu inovasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan alat bantu teknologi seperti komputer, internet, LCD proyektor dan yang lainnya. Saat ini guru dan siswa dituntut untuk bisa menguasai komputer dan alat bantu teknologi yang lain, sehingga proses pembelajaran dapat diserap dan dikuasai dengan baik sesuai dengan tuntutan kurikulum.

SMP Negeri 3 Semarang, adalah salah satu sekolah yang terletak di pusat kota dimana transfer perkembangan teknologi sangat cepat. Penguasaan teknologi komputer yang dikuasai sebagian besar guru dan siswa di sana masih sebatas pada penguasaan aplikasi Microsoft office saja yaitu word, excel, powerpoint dan internet. Kemudian proses pembelajaran yang terjadi masih sebatas pada pembelajaran konvensional dan fokus pembelajaran masih berada di tangan guru. Siswa kurang kreatif dan hanya bergantung pada materi yang diberikan guru dan materi yang ada pada lks atau buku paket. Padahal sekarang ini sudah ada media internet dan program bantu untuk pembelajaran di sekolah. Saat ini pembelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan secara Nasional, sehingga keberadaannya di sekolah menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting selain Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika. Namun fenomena yang ada saat ini kecenderungannya siswa sudah tidak lagi menyukai pelajaran IPA hal ini dikarenakan pembelajaran biologi kurang menyenangkan.

SMP Negeri 3 Semarang saat ini sudah memiliki perlengkapan Laboratorium biologi yang memadai (alat peraga organ tubuh manusia, mikroskop, dll), namun proses pembelajaran biologi di sekolah belum bisa dikatakan menyenangkan. Siswa hanya menerima materi dalam bentuk teks LKS. Tentunya hal tersebut akan sangat membosankan yang selanjutnya siswa tidak akan mempunyai minat lagi untuk belajar biologi. Kalau hal ini dibiarkan berlarut-larut maka proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Semarang akan tersendat dan prestasi belajar biologi akan menurun. Untuk itu dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dan nantinya prestasi belajar IPA dapat lebih baik lagi. Alasan saya memilih SMP Negeri 3 Semarang karena merupakan tempat magang saya dan saya alumni dari SMP Negeri 3 Semarang. Sedangkan biologi saya pilih karena selain pelajaran tersebut diujikan secara nasional juga karena banyak siswa yang tidak menyukai ataupun bosan dengan pelajaran ini.

Salah satu alat bantu yang dapat digunakan adalah penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran biologi yaitu dengan menggunakan program Macromedia Flash.¹ Dengan alat bantu ini, diharapkan pembelajaran biologi di SMP Negeri 3 Semarang dapat lebih efektif, dan menyenangkan, karena siswa akan diajak untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan program tersebut. Pemakaian Macromedia Flash bukan tanpa alasan. Program ini memiliki kelebihan seperti :

1. Hasil akhir Flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)
2. Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol

¹ Macromedia Flash adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.

4. Gambar Flash tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vektor.

5. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun file dengan format lain.

Penulis sengaja memakai software ini dikarenakan penulis lebih menguasainya dan lebih umum digunakan dibanding software lain. Materi-materi praktikum dapat diwakili/diganti dengan program-program animasi, sehingga jika ada kendala dalam praktikum dapat teratasi oleh program tersebut. Tentunya hal ini akan membawa dampak yang baik bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar biologi, yang berdampak pula bagi meningkatnya prestasi belajar di mata pelajaran biologi.

Atas dasar hal tersebut di atas, maka penulis mencoba untuk membantu mempermudah siswa dalam pembelajaran IPA Biologi yang akan diaplikasikan ke dalam komputer didukung dengan animasi-animasi menggunakan software Macromedia Flash 8. Diharapkan dengan adanya animasi-animasi yang ada dalam soal latihan dan materi-materi yang akan dibuat oleh penulis dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh karena itu dalam Proyek Tugas Akhir ini penulis mengambil judul “*Perancangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP Negeri 3 Semarang.*”.

1.2 Perumusan Masalah

Menurut latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah bahwa bagaimana cara meningkatkan minat siswa yang kurang dalam mempelajari mata pelajaran biologi di SMP Negeri 3 Semarang, selain itu juga supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan membosankan bagi siswa SMP Negeri 3 Semarang.

1.3 Batasan Masalah

Supaya tidak terjadi kerancuan dan pelebaran masalah, maka di dalam penyusunan Tugas Akhir penulis lebih menekankan pada:

1. Pembelajaran Biologi ini hanya mencakup materi yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII di Semester 2 yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
2. Membahas materi-materi dan contoh soal misalnya suatu sistem organ tubuh manusia, tumbuhan, dan semua yang berkaitan dengan mata pelajaran biologi yang dibahas di kurikulum semester 2.
3. Pembelajaran interaktif biologi ini menggunakan software Macromedia Flash 8 serta software yang setidaknya dapat mendukung dan sebagai suatu bahan pelengkap aplikasi dan tidak menggunakan suatu bahasa pemrograman lainnya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penulisan proyek tersebut adalah untuk membuat suatu program bantu pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang kelak bisa memudahkan dan meningkatkan suatu minat untuk lebih memahami dan mendalami di dalam suatu mata pelajaran biologi yang sesuai dengan kurikulum KTSP 2006 di Kelas VII SMP Negeri 3 Semarang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

a. Bagi Penulis

- Agar mampu dan bisa menerapkan dan mengembangkan suatu ilmu yang telah diperoleh di lingkungan akademik.
- Supaya lebih memahami dan menguasai Macromedia Flash dan software yang digunakan penulis dalam menyelesaikan suatu Tugas Akhir.

b. Bagi Universitas Dian Nuswantoro

- Sebagai bahan referensi perpustakaan bagi Universitas Dian Nuswantoro Semarang dan pihak-pihak yang berkepentingan.
- Dapat dijadikan salah satu dokumen untuk melihat sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Dian Nuswantoro.

c. Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai suatu solusi di dalam dunia pendidikan dalam menerapkan metode pembelajaran, supaya dapat membantu meningkatkan suatu daya tangkap dan suatu daya pemahaman siswa dalam menerima dan mendalami materi pengajaran yang telah disampaikan oleh pengajar (guru).

d. Bagi Guru Mata Pelajaran Biologi

Dapat membantu guru (pengajar) di dalam suatu proses mengajar, dan siswa tidak mengalami suatu kejenuhan dalam belajar di mata pelajaran biologi, khususnya di kelas VII semester 2 Sekolah Menengah Pertama (SMP Negeri 3 Semarang).

e. Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Dapat meningkatkan suatu minat dalam belajar dan dapat meningkatkan suatu prestasi siswa SMP Negeri 3 Semarang dalam belajar dan memahami suatu materi-materi di dalam mata pelajaran biologi yang dikarenakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan membosankan.