

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pertama yaitu bab pendahuluan, akan membahas tentang beberapa sub bab di antaranya adalah latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Latar belakang membahas tentang media pembelajaran dan penjelasan mengenai efek rumah kaca, rumusan masalah membahas tentang permasalahan yang akan diselesaikan, tujuan membahas tentang perancangan pembuatan aplikasi, batasan masalah membahas tentang batasan pada persoalan yang dihadapi, metodologi penelitian membahas tentang langkah - langkah penerapan analisa dalam pembuatan aplikasi, dan sistematika penulisan yang membahas tentang pembahasan penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Pada saat ini banyak sekali jenis – jenis media pembelajaran seperti : buku, web, media audio, media visual, *projected still media* dll. Semua jenis media pembelajaran tersebut sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

Media buku yang sejak dulu digunakan dalam proses pembelajaran sedikit demi sedikit mulai berkurang. Ini dikarenakan adanya media pembelajaran lain yang lebih maju salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif ini berupa slide-slide yang berisi pembelajaran dengan disertai animasi maupun audio sebagai sarana pendukung, sehingga siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Serta dengan semakin berkembangnya teknologi, media pembelajaran interkatif ini juga dapat diakses melalui handphone khususnya jenis smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

Efek rumah kaca merupakan fenomena dimana radiasi sinar matahari yang masuk ke bumi sebagian diserap oleh bumi, sebagian dipantulkan kembali ke

atmosfer. Namun tidak semua sinar matahari yang dipantulkan kembali ke angkasa luar. Sebagian sinar matahari dipantulkan kembali oleh lapisan atmosfer ke permukaan bumi. Fenomena inilah yang membuat bumi semakin hari semakin panas dan berdampak pada siklus iklim di dunia.

Dengan adanya permasalahan tersebut penulis membuat sebuah media pembelajaran interaktif mengenai proses terjadinya efek rumah kaca dan perubahan iklim berbasis android. Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan agar orang dapat mengetahui dampak dari pemanasan global dan menjadikan orang dapat lebih mencintai lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis akan merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana cara mengembangkan aplikasi media pembelajaran efek rumah kaca dan perubahan iklim menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

1.3 Tujuan

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah untuk mengenalkan orang akan akibat dari pemanasan global dan hal-hal yang dapat menimbulkan efek rumah kaca serta dampaknya terhadap siklus iklim di dunia, sehingga kita dapat dengan hati-hati menjaga bumi ini. Selain itu juga mengajak orang agar lebih mencintai lingkungan dan makhluk hidup lainnya.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Batasan – batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Materi diambil dari beberapa buku mengenai lingkungan, serta web resmi tentang masalah efek rumah kaca yang menyebabkan perubahan iklim dan cuaca.

2. Materi media pembelajaran meliputi penjelasan mengenai pemanasan global, animasi efek rumah kaca, fenomena perubahan iklim dan sebuah kuis tentang materi-materi yang telah disampaikan.
3. Sasaran usia pengguna kalangan SMA – Sederajat.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash Professional CS6, serta menggunakan bahasa action script 3.0.
5. Aplikasi ini lebih maksimal di instal pada perangkat mobile yang minimal mempunyai kapasitas RAM 512 MB.

1.5 Metode Penelitian

Adapun Metode Penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengambil sumber referensi dari buku teks, riset ke perpustakaan dan internet.
2. Pengumpulan Data dan Analisis
Pada tahap ini adalah proses pengumpulan data yang dibutuhkan pembuatan program, serta melakukan analisa data yang telah terkumpul.
3. Analisa dan Perancangan Sistem
Pada tahap ini adalah proses perancangan dari system yang akan dibuat berdasarkan data yang sudah dikumpulkan serta analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.
4. Pembuatan Program dan Implementasi
Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan program dan implementasi dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
5. Uji Coba Program
Program selesai dibuat maka dilakukan pengujian program untuk mengetahui apakah program tersebut telah bekerja dengan benar dan sesuai dengan sistem yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan yang diperoleh sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan
Bab ini, akan dibahas mengenai latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.
- BAB II : Landasan Teori
Menguraikan definisi media pembelajaran , definisi efek rumah kaca, pengenalan Adobe Flash Professional CS6, Action script 3.0 dan Android.
- BAB III : Perancangan Sistem
Bab ini membahas mengenai struktu menu aplikasi dan flowchart alur media pembelajaran efek rumah kaca dan perubahan iklim.
- BAB IV : Implementasi dan Pengujian
Bab ini membahas mengenai semua proses yang dilakukan di dalam aplikasi, perancangan tampilan aplikasi dan hasil implementasi berupa *capture-screen* dari masing-masing *form* di dalam aplikasi.
- BAB V : Kesimpulan dan Saran
Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjelaskan hasil dari evaluasi aplikasi, sedangkan saran akan menjelaskan tentang pengembangan aplikasi secara lanjut.