

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Kompas.com (2021), Biologi adalah ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang keadaan gejala alam, serta sifat dari makhluk hidup. Dengan Biologi, seseorang dapat mengetahui penjelasan dari perubahan yang terjadi pada tubuh masing-masing. Salah satu materi dalam pelajaran Biologi adalah sistem gerak manusia. Biologi merupakan materi yang kompleks karena memiliki istilah yang sulit dan banyak menggunakan istilah bahasa Latin (Nisak, 2021). Biologi menggunakan bahasa Latin, karena merupakan bahasa standar bagi ilmuwan bidang Biologi di seluruh dunia (Situmorang, 2014). Kompleksnya Biologi dan penggunaan bahasa yang tidak dipakai sehari-hari menyebabkan para pelajar cenderung mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi Biologi.

Menurut penelitian Suryanda (2020) pada 51 siswa dan 2 guru Biologi SMA di Jakarta, 72,5% siswa mengalami kesulitan dalam belajar Biologi. Sedangkan 72,1% di antaranya mengatakan sulit karena banyak yang harus dihafalkan. Menurut data dari Maesaroh (2021), nilai rata-rata UN Biologi pada tahun 2018/2019 yaitu 47.28. Salah satu materi dalam struktur dan fungsi makhluk hidup membahas tentang sistem gerak pada manusia.

Oleh karena masalah tersebut, tidak jarang siswa yang kesulitan dalam mempelajari istilah bahasa Latin mengalami demotivasi belajar. Demotivasi adalah kurangnya usaha dan kemauan untuk menghabiskan waktu dalam mencapai suatu tujuan. Demotivasi dapat mengurangi kemauan seseorang dalam berpikir, merasakan, dan melakukan sesuatu. Saat siswa mengalami demotivasi, mereka tidak tertarik untuk belajar. Demotivasi dapat membuat pemahaman siswa menjadi tidak maksimal (Harmoko, 2020). Hal ini menghambat proses belajar dan prestasi siswa dalam mempelajari Biologi.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis melakukan perancangan media informasi interaktif tentang materi Biologi untuk siswa SMA usia 16-18 tahun jurusan IPA di Jakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi interaktif tentang materi Biologi untuk siswa SMA usia 16–18 tahun jurusan IPA di Jakarta?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan dalam latar belakang, maka masalah dalam perancangan ini dibatasi pada:

### 1. Demografis:

- Usia : 16–18 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : SMA
- SES : B
- Perekonomian : Rp2.000.000,00 – Rp3.000.000,00

Penduduk Indonesia yang memiliki pengeluaran Rp2.000.000–Rp3.000.000 berada kelas menengah (Liputan6.com, 2020).

### 2. Geografis : Jakarta

Area Jakarta dipilih karena menurut data dari jakarta.go.id (2019), nilai rata-rata Ujian Nasional di Jakarta pada mata pelajaran Biologi di sekolah SMA negeri adalah 63.57 dan di sekolah SMA swasta adalah 58.09. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa nilai untuk mata pelajaran Biologi lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata UN mata pelajaran lainnya.

### 3. Psikografis :

Karakteristik : Individu yang mengerjakan aktivitas secara mandiri, tertarik dengan pelajaran IPA.

Gaya hidup : Memiliki gaya hidup yang modern.

4. Batasan karya :

Karya yang akan dirancang oleh penulis adalah nama rangka pada manusia yang ada di dalam buku cetak Biologi.

**1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Untuk merancang media interaktif tentang materi Biologi untuk siswa SMA usia 16–18 tahun jurusan IPA di Jakarta.

**1.5 Manfaat Tugas Akhir**

1. Manfaat bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan penulis mengenai materi Biologi, rangka manusia dalam Biologi dan cara merancang media interaktif.

2. Manfaat bagi universitas

Tugas akhir ini dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang media interaktif dan menjadi ilmu tambahan bagi mahasiswa lainnya.

3. Manfaat bagi orang lain

Dengan tugas akhir ini, penulis berharap agar orang lain dapat menggunakan media yang dirancang sebagai media tambahan untuk membantu menjelaskan tentang materi rangka manusia terutama bagi siswa SMA.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA