

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI  
UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**NUR ANGGRAENI PUTRI KUSUMA**

**NPM. 11111100101**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2016**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI  
UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**NUR ANGGRAENI PUTRI KUSUMA**

**NPM. 11111100101**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2016**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI  
UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII  
BERBASIS MULTIMEDIA**



Yogyakarta, Februari 2016

Pembimbing I



Muhammad Fairuzabadi, M.Kom

NIS. 19740926 200204 1 004

Pembimbing II



Setia Wardani, M.Kom

NIS.19840928 201504 2 001

**PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI  
UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII  
BERBASIS MULTIMEDIA**



Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta pada tanggal 8 April 2016

Susunan Dewan Penguji

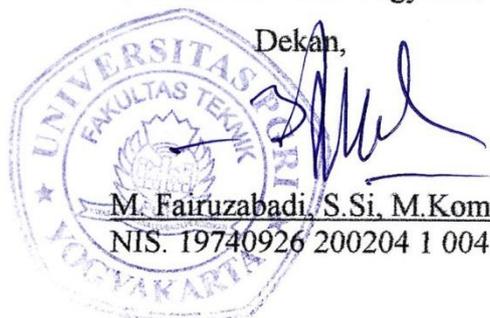
	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Ketua	: Ahmad Riyadi, M.Kom		21-09-2016
Sekretaris	: Nurirwan Saputra, M.Eng		27-09-2016
Penguji I	: Meilany Nonsi Tentua, M.T		27-09-2016
Penguji II	: M. Fairuzabadi, M.Kom		28-09-2016

Yogyakarta, April 2016

Fakultas Teknik

Universitas PGRI Yogyakarta

Dekan,



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Anggraeni Putri Kusuma  
NPM : 11111100101  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Biologi untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Berbasis Multimedia

Menyatakan dengan sungguh-sungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Februari 2016

Yang membuat pernyataan,



Nur Anggraeni Putri Kusuma

NPM. 11111100101

## *MOTTO*

*~Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang~*

*~Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah." (Lessing)~*

*~Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia~*

*~"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap." (QS. Al-Insyirah,6-8)~*

## **PERSEMBAHAN**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Biologi untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Berbasis Multimedia”. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar S-1 di bidang Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Buchory, MS, M.Pd selaku Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis menempuh kuliah di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Bapak M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom dan Ibu Meilany Nonsi Tentua, S.Si, MT, selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberi ijin menyusun skripsi ini.
3. Ibu Marti Widya Sari, ST, M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Setia Wardani, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dosen-dosen dan karyawan Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta yang sudah banyak membantu hingga terselesainya skripsi ini.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan, amin.

Yogyakarta, Februari 2016

Penulis

Nur Anggraeni Putri Kusuma

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR MODUL.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Sistematika Penulisan.....	6

H.	Jadwal Penelitian.....	7
BAB II PENDAHULUAN.....		9
A.	Tinjauan Pustaka .....	9
B.	Landasan Teori.....	10
1.	Media Pembelajaran .....	10
2.	SMP N 1 SEWON .....	13
3.	IPA Biologi Kelas VIII.....	15
4.	Multimedia .....	24
5.	<i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	29
6.	<i>ActionScript</i> .....	32
7.	<i>Flowchart</i> atau Diagram Alir .....	36
8.	<i>State Transmition Diagram (STD)</i> .....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		38
A.	Objek Penelitian.....	38
B.	Bahan Penelitian.....	38
C.	Metode Pengumpulan Data .....	38
D.	Alat-Alat Penelitian.....	39
E.	Metode Perancangan Sistem .....	40
F.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
G.	Perancangan Sistem.....	40
H.	Implementasi .....	41
I.	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	41
J.	Desain Model .....	42

K. Story Board Media Pembelajaran Biologi untuk Kelas VIII.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	95
A. Implementasi .....	95
B. Pembahasan.....	105
1. Kelebihan Sistem.....	106
2. Kekurangan Sistem.....	106
C. Hasil Pengujian .....	106
1. Pengujian Kotak Hitam ( <i>Black Box Testing</i> ) .....	106
2. Pengujian Alpha ( <i>Alpha Testing</i> ) Responden Umum .....	107
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA .....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian .....	8
Tabel 3. 1 Storyboard BAB 1 Pertumbuhan dan Perkembangan.....	50
Tabel 3. 2 Storyboard BAB 2 Sistem Gerak pada Manusia.....	55
Tabel 3. 3 Storyboard BAB 3 Sistem Pencernaan Makanan .....	58
Tabel 3. 4 Storyboard BAB 4 Sistem Pernapasan Manusia.....	63
Tabel 3. 5 Storyboard BAB 5 Sistem Peredaran Darah.....	66
Tabel 3. 6 Storyboard BAB 6 Struktur dan Jaringan Tumbuhan.....	75
Tabel 3. 7 Storyboard BAB 7 Fotosintesis.....	82
Tabel 3. 8 Storyboard BAB 8 Gerak pada Tumbuhan.....	88
Tabel 3. 9 Storyboard BAB 9 Hama dan Penyakit pada Tumbuhan .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Star Page Adobe Flash Professional CS6 .....	30
Gambar 2. 2 Jendela Utama Adobe Flash Professional CS6 .....	31
Gambar 3. 1 Flowchart.....	42
Gambar 3. 2 Flowchart Latihan .....	43
Gambar 3. 3 Rancangan Halaman Utama .....	44
Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Materi .....	45
Gambar 3. 5 Rancangan Halaman Sub Materi.....	45
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Latihan .....	46
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Pilihan Ganda .....	47
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman Hasil Latihan .....	48
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Evaluasi .....	48
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Hasil Evaluasi .....	49
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Awal.....	96
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Materi.....	97
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Sub Materi .....	98
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Latihan .....	99
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Evaluasi .....	100
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Pilihan Ganda .....	101
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Hasil Latihan .....	102
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Hasil Evaluasi .....	104
Gambar 4. 9 Grafik Tampilan Program .....	107

Gambar 4. 10 Grafik Kemudahan Memahami Materi .....	108
Gambar 4. 11 Grafik Kemudahan dalam Menjalankan Program.....	108
Gambar 4. 12 Grafik Kelengkapan Materi.....	109
Gambar 4. 13 Grafik Efektivitas Media Pembelajaran .....	109

## **DAFTAR MODUL**

Modul 4. 1 Potongan Kode Program Menu Awal.....	96
Modul 4. 2 Potongan Kode Program Menu Materi.....	97
Modul 4. 3 Potongan Kode Program Halaman Sub Materi .....	98
Modul 4. 4 Potongan Kode Program Halaman Menu Latihan .....	99
Modul 4. 5 Potongan Kode Program Menu Evaluasi .....	100
Modul 4. 6 Potongan Kode Program Halaman Pilihan Ganda .....	101
Modul 4. 7 Potongan Kode Program Halaman Hasil latihan.....	103
Modul 4. 8 Potongan Kode Program Halaman Evaluasi .....	104

## **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII BERBASIS MULTIMEDIA**

Oleh:

Nur Anggraeni Putri Kusuma<sup>1)</sup>, Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.<sup>2)</sup>,  
Setia Wardani, M.Kom<sup>3)</sup>  
Email: [putrex21@gmail.com](mailto:putrex21@gmail.com)<sup>1)</sup>, [fairuzelsaid@gmail.com](mailto:fairuzelsaid@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[setia@upy.ac.id](mailto:setia@upy.ac.id)<sup>3)</sup>

### **ABSTRAK**

Ilmu IPA Biologi mempelajari tentang makhluk hidup dan kehidupannya karena objek Biologi berupa organisme hidup. Secara umum siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) N 1 Sewon, memandang pelajaran Biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan karena sebagian besar materi yang diajarkan menuntut banyak hafalan. Selain siswa, guru juga mengalami kesulitan, di antaranya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi yang cukup banyak, dan kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran biologi apabila menggunakan metode pembelajaran konvensional. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yaitu dengan membuat suatu aplikasi media pembelajaran. Pemrograman yang digunakan dalam penelitian ini adalah Adobe Flash CS6. Penelitian ini bertujuan untuk membangun media pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII berbasis multimedia.

Metode pengumpulan data dengan metode studi pustaka, wawancara, dan browsing internet. Tahap pengembangan aplikasi meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi dan pengujian. Rancangan tersebut telah diimplementasikan dengan *software* Adobe Flash CS5.

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah perangkat lunak media pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII. Aplikasi media pembelajaran Biologi untuk siswa kelas VIII sangat interaktif dengan menampilkan pilihan menu sub bab materi dan latihan mengerjakan soal. Setelah dilakukan pengujian secara *black box* dan *alpha test*, hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa aplikasi ini layak dan dapat digunakan.

**Kata Kunci** : Kelas VIII, Media Pembelajaran Biologi, SMP N 1 Sewon

**BIOLOGY LEARNING MEDIA DESIGN FOR JUNIOR HIGH SCHOOL  
CLASS VIII BASED MULTIMEDIA**

By:

Nur Anggraeni Putri Kusuma <sup>1)</sup>, Muhammad Fairuzabadi, M.Kom. <sup>2)</sup>,  
Setia Wardani, M.Kom <sup>3)</sup>  
Email: [putrex21@gmail.com](mailto:putrex21@gmail.com) <sup>1)</sup>, [fairuzelsaid@gmail.com](mailto:fairuzelsaid@gmail.com) <sup>2)</sup>,  
[setia@upy.ac.id](mailto:setia@upy.ac.id) <sup>3)</sup>

**ABSTRACT**

*Biology IPA science studies of living things and life because of biological objects in the form of a living organism. In general, the eighth grade students in secondary school N 1 Sewon, fel Biology is a difficult and boring subject because most of the material being taught requires a lot of memorization. In addition to the students, teachers also experienced difficulties, including limited time in presenting the material, and the lack of student interest in biology when using conventional teaching methods. We need an interesting and fun, by making an application of instructional media. The programming used in this study is the Adobe Flash CS6. This research aims to build Biology learning media for class VIII SMP N 1 Sewon multimedia based.*

*Methods of data collection using library research, interviews, and Internet browsing. The application development stage involves analysis, system design, implementation, and testing. The design has been implemented with software Adobe Flash CS5.*

*Research has produced a Biology media learning for class VIII SMP N 1 Sewon. Biology learning media applications for eighth grade students are very interactive with menu choice section and exercises. After testing black box and alpha test, the test results indicate that the application system is feasible and can be used.*

**Keywords:** *Class VIII, Biology Learning Media, Junior High School 1 Sewon*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah mempengaruhi perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat merasakan manfaatnya. Dalam dunia pendidikan kini metode pembelajaran tidak hanya menggunakan metode konvensional seperti dari buku-buku pelajaran dan penjelasan dari guru saja, namun juga dengan metode pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi komputer. Sebagai contoh yaitu media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Ilmu IPA Biologi mempelajari tentang makhluk hidup dan kehidupannya karena objek Biologi berupa organisme hidup. Semua jenis makhluk hidup baik yang bersifat makroskopis maupun mikroskopis dipelajari dalam IPA Biologi. Teknologi pendidikan sebagai salah satu komponen pendidikan IPA Biologi yang memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Secara umum siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) N 1 Sewon, memandang pelajaran Biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan karena sebagian besar materi yang diajarkan menuntut banyak hafalan. Mata pelajaran Biologi untuk kelas VIII di SMP N 1 Sewon mencakup dua standar kompetensi yaitu sistem dalam kehidupan manusia dan sistem dalam kehidupan tumbuhan.

Selain siswa, guru juga mengalami kesulitan di antaranya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi yang cukup banyak, dan kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran biologi apabila menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam mempelajari hal-hal yang tidak bisa diamati dengan mata telanjang, kurang tepat apabila materi pembelajaran hanya disampaikan menggunakan metode ceramah saja. Ketika guru menjelaskan di kelas, hanya sebagian siswa saja yang memperoleh pengalaman belajar. Maka dari itu diusahakan dalam proses pembelajaran biologi harus lebih menarik, lebih interaktif dan menyenangkan.

Diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa pada pelajaran biologi. Menurut Djamarah dan Zain (1997:136) dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media, karena media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata atau kalimat. Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman dan menarik minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sewon pada pelajaran biologi.

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi dan informasi dapat dipadukan dengan metode belajar konvensional untuk menciptakan suatu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yaitu dengan membuat suatu aplikasi media pembelajaran. Pemrograman digunakan dalam penelitian ini adalah

pemrograman Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 adalah program aplikasi untuk membuat animasi dan interaksi. Output dari program ini ada beberapa macam yang salah satunya dapat dieksekusi secara langsung.

Salah satu fasilitas yang ditawarkan program Adobe Flash CS6 adalah *ActionScript*, yaitu skrip untuk memerintahkan *movie* menjalankan aktivitas tertentu. Hanya dengan menuliskan kode-kode, kita dapat menggerakkan objek-objek di dalam *movie*, melakukan penghitungan matematika, membuat interaksi, dan yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII semester genap merancang aplikasi media pembelajaran biologi untuk Sekolah Menengah Pertama kelas VIII berbasis multimedia. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan tingkat penyerapan materi akan lebih maksimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas VIII di SMP N 1 Sewon, memandang pelajaran Biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan karena sebagian besar materi yang diajarkan menuntut banyak hafalan.
2. Guru juga mengalami kesulitan di antaranya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi yang cukup banyak, dan kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran biologi.

3. Perlu dirancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia untuk mempelajari Biologi kelas VIII SMP SMP N 1 Sewon.
4. Adobe Flash CS6 adalah program aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran untuk melakukan perhitungan matematika dan membuat interaksi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII berbasis multimedia?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII berbasis multimedia?

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan aplikasi pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon Kelas VIII dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Materi yang disajikan hanya Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII saja.

3. Materi yang dibahas hanya mata pelajaran Biologi untuk SMP kelas VIII semester genap yang meliputi Pertumbuhan dan Perkembangan, Sistem Gerak pada Manusia, Sistem Pencernaan Makanan, Sistem Pernapasan Manusia, Sistem Peredaran Darah, Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan, Fotosintesis, Gerak pada Tumbuhan dan Hama dan Penyakit pada Tumbuhan.
4. Media pembelajaran ini tidak menggunakan *database*.
5. Output sistem berupa materi Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun media pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII berbasis multimedia.
2. Menguji kelayakan aplikasi media pembelajaran Biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII berbasis multimedia.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat bagi pihak yang terkait, di antaranya:

- 1) Bagi Universitas
  - a. Menambah koleksi pustaka bagi Universitas PGRI Yogyakarta.
  - b. Mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu dan teori yang diperolehnya selama di bangku kuliah.

2) Bagi Penulis

- a. Mempersiapkan diri untuk bisa menerapkan ilmu yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan kerja yang sedang dihadapi.
- b. Mengetahui secara langsung hubungan antara ilmu dan teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan melakukan praktek di lapangan.

3) Bagi Pembaca dan Masyarakat

- a. Dapat memberikan informasi yang lengkap tentang materi biologi untuk SMP N 1 Sewon kelas VIII.
- b. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi mahasiswa angkatan selanjutnya dalam menyusun tugas akhir.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi secara singkat adalah sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yaitu tentang alasan pemilihan tema untuk penulisan skripsi ini beserta pokok permasalahan yang muncul, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika laporan dan jadwal penelitian.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menerangkan tentang tinjauan pustaka dari laporan-laporan yang telah ada sebelumnya dan teori-teori tentang media pembelajaran Biologi untuk Kelas VIII.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini mendiskripsikan tentang obyek penelitian, metode penelitian yang digunakan, perangkat yang digunakan dan pembangunan sistem yang dibuat.

### BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan deskripsi, analisis sistem, desain sistem, implementasi dan pembahasan, tampilan program, serta pengujian sistem.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan program yang telah dibuat serta saran yang tentunya dapat membantu agar menjadikan laporan tersebut lebih sempurna.

#### **H. Jadwal Penelitian**

Kegiatan penelitian tersebut diuraikan pada tabel rencana penelitian dan rencana kerja. Tabel jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Kepustakaan	■	■																		
2	Penulisan Proposal			■	■	■															
3	Pengumpulan Data					■	■	■	■												
4	Pembuatan sistem/program									■	■	■	■	■							
5	Pengujian sistem													■	■	■	■				
6	Penulisan laporan akhir															■	■	■	■	■	■