

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi diantara guru dengan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu tanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan budaya.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (*ekstern*). Faktor *intern* dapat berupa kondisi fisik dan psikis siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar, sedangkan faktor *ekstern* dapat berupa suasana lingkungan ketika proses belajar mengajar serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru merupakan salah satu dari faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada seorang siswa.

Saat ini proses pembelajaran di Sekolah Dasar guru masih menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran, guru juga masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat para siswa mudah merasa bosan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang belum

maksimal oleh guru juga dapat membuat siswa mudah merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah, serta siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena siswa lebih banyak mendengar dan mencatat. Oleh sebab itu untuk menunjang keberhasilan belajar, hendaknya sekolah menyediakan media pembelajaran yang cukup. Selain membangkitkan minat serta meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dalam mengembangkan media pembelajaran, pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan adobe flash makin marak dilakukan oleh para pengembang media.

Berkaitan dengan uraian latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“Media Pembelajaran Interaktif Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Salakan Lor Kalasan”**. Media interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta mempermudah siswa Sekolah Dasar Negeri Salakan Lor dalam memahami materi mengenai rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada siswa kelas 4.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan melihat latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif rantai makanan dan jaring-jaring makanan berbasis adobe flash untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Salakan Lor?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) rantai makanan dan jaring-jaring makanan berbasis adobe flash tersebut berdasarkan penilaian guru kelas atau guru mata pelajaran dan siswa?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi, penulis hanya membatasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif ini digunakan atau direkomendasikan untuk siswa Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran interaktif ini hanya memuat materi mengenai rantai makanan dan jaring-jaring makanan yang bersumber dari buku pegangan, LKS, serta internet dan dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam KTSP yang sedang digunakan.
3. Produk media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan berupa Compact Disc (CD) yang berisi materi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
4. Program yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan program media pembelajaran interaktif rantai makanan dan jaring-jaring makanan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan berbasis adobe flash untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Salakan Lor
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan berbasis adobe flash tersebut berdasarkan penilaian guru kelas atau guru mata pelajaran dan para siswa.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang bermanfaat bagi perorangan maupun institusi di bawah ini :

1. Bagi Siswa
  - a. Mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dengan suasana yang lebih menyenangkan.
  - b. Mempermudah siswa dalam memahami materi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
  - c. Mengoptimalkan hasil belajar yang dicapai siswa.

## 2. Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dan siswa tidak mudah merasa bosan.
- b. Mempermudah dalam menyampaikan materi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan, sehingga siswa juga akan lebih mudah dalam memahami dan menyerap materi yang diajarkan.
- c. Membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar para siswa, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

## 3. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai rantai makanan dan jaring-jaring makanan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## 4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini sebagai salah satu tahap penyusunan skripsi dalam rangka menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana (S1) Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah pengalaman peneliti dalam membuat media pembelajaran interaktif yang terkomputerisasi.

- c. Peneliti memperoleh jawaban atas permasalahan yang ada, serta memperoleh pengalaman dalam menerapkan media interaktif dilengkapi dengan CD pembelajaran kepada para siswa.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang penulis gunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah yang sudah tertulis di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

### 1. Wawancara (Interview)

Metode ini dilakukan dengan tanya jawab kepada guru-guru yang ada di SD Negeri Salakan Lor guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi. Dalam wawancara tersebut memperhatikan obyek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data, pembukuan, dan dokumentasi harian.

### 2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori mengenai pengumpulan data yang diperoleh dari buku referensi, laporan penelitian, maupun modul yang telah ada guna mempelajari proses pembuatan *game* edukasi biologi dengan materi “Rantai Makanan dan Jaring-jaring Makanan” serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

### 3. Metode Observasi (Observation)

Penulis mengambil data dengan cara melakukan observasi secara langsung pada obyek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 4. Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah game media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan dan game. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap game ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

### 5. Metode Perancangan

Penulis Merancang game media pembelajaran interaktif dengan materi "Rantai Makanan dan Jaring-jaring Makanan" agar tujuan game ini dapat tersampaikan sesuai yang diharapkan. Selain itu perancangan game ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan game.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar

belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menguraikan tentang pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta teori-teori lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab III ini berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan *game* seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah *game* media pembelajaran interaktif setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan *game* media pembelajaran interaktif, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

## **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan *game* edukasi lebih lanjut.