

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dibidang multimedia dari tahun ke tahun semakin berkembang pesat, itu ditunjukkan dengan semakin banyaknya institusi ataupun organisasi di luar sana yang memanfaatkan multimedia sebagai sarana untuk inovasi atau promosi. Salah satunya institusi pendidikan, banyak sekolah di Indonesia ini mulai memperkenalkan metode pembelajaran baru kepada siswanya, dan salah satu yang paling diminati adalah metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi multimedia berbasis komputer untuk membantu para pengajar atau guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa.

SD Negeri Kembang adalah salah satu institusi pendidikan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Yogyakarta. Meskipun ditunjang dengan fasilitas yang cukup modern termasuk kebutuhan akan teknologi informasi, namun dalam kegiatan belajar mengajarnya masih menerapkan sistem pengajaran secara konvensional yaitu dengan media buku, alat tulis, dan papan tulis. Selama ini para guru dan siswa masih sulit dalam menentukan penerapan teknologi komputer seperti apa agar bisa digunakan untuk media belajar siswa. Pendapat ini didasari oleh beberapa faktor diantaranya : Tidak adanya ahli IT; guru dan pihak sekolah masih kebingungan dalam menentukan metode belajar seperti apa yang bisa memaksimalkan teknologi komputer untuk pembelajaran.

Peta perkembangan tubuh manusia adalah salah satu materi pelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPA kelas VI semester I. Materi ini menjabarkan

tentang fase-fase perkembangan tubuh manusia dari lahir hingga dewasa disertai dengan faktor-faktor penunjangnya. Namun terlalu singkatnya materi-materi yang bersangkutan dalam sumber buku yang ada membuat materi ini kurang bisa memberikan informasi yang jelas kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah aplikasi komputer berbasis multimedia sebagai media pembelajaran khusus untuk siswa kelas VI SD Negeri Kembang Kulon Progo yang diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan metode belajar dan mendongkrak minat belajar serta prestasi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah metode belajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia lebih diminati siswa kelas VI dari pada metode belajar secara tradisional?
2. Bagaimana menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran materi peta perkembangan tubuh manusia untuk siswa kelas VI SD Negeri Kembang Kulon Progo ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang dibahas agar tidak menyimpang.

1. Aplikasi media pembelajaran ini hanya diperuntukkan untuk siswa kelas VI SD Negeri Kembang Kulon Progo.
2. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Kembang Kulon Progo.
3. Perancangan aplikasi multimedia ini menggunakan software Adobe Flash CS3, Corel Draw X4.
4. Isi dari media pembelajaran ini berupa halaman intro, halaman utama, halaman SK/KD, halaman materi, halaman soal evaluasi, halaman bantuan, dan halaman referensi.
5. Output yang dihasilkan adalah media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk media pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah.

1. Membuat aplikasimultimedia interaktif pada pembelajaran materi peta perkembangan tubuh manusia untuk siswa kelas VI SD Negeri Kembang Kulon Progo.

2. Membuat metode belajar baru untuk siswa dengan sarana media belajar berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah.

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran tentang peta perkembangan tubuh manusia.
2. Siswa lebih tertarik untuk belajar tentang materi peta perkembangan tubuh manusia.
3. Memberikan metode belajar yang baru baik itu dari guru maupun untuk siswa.

1.6 Metode Penelitian

Dalam membuat karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara mencari berbagai sumber dari buku ataupun jurnal-jurnal di internet yang mendukung dalam analisis.

b. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara mendatangi SD Negeri Kembang Kulon Progo untuk melihat dan meneliti proses belajar mengajar

siswa kelas VI untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk proses analisis.

c. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara mewawancarai guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan dan siswa kelas VI untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam proses analisis.

2. Metode Analisis

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya dengan model analisis SWOT.

3. Metode Perancangan

Dalam metode ini peneliti menggunakan model alur navigasi, *storyboard*, perancangan naskah dan perancangan grafimedia pembelajaran untuk menggambarkan alur sistem yang akan dibuat.

4. Metode Pengembangan

Dalam metode ini peneliti akan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* dengan tahapan.

- a. Merumuskan konsep.
- b. Membuat desain.
- c. Mengumpulkan bahan/materi.
- d. Membuat program.
- e. Pengujian program.
- f. Pendistribusian program.

5. Metode Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian alpha yaitu dengan mencari *bug* dalam aplikasi dan beta yaitu dengan menguji fungsional program.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung penelitian yang dapat dijadikan untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar semua sumber yang digunakan peneliti sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi.

