

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu pada SD Negeri Keling I Kepung Kediri, siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran tata surya karena dalam mata pelajaran tata surya media pembelajaran kurang menarik. Selain itu nilai dari beberapa mata pelajaran khususnya tata surya masih rendah karena siswa bosan dengan metode yang di ajarkan selama ini.

Pembelajaran Tata Surya di SD Negeri Keling I hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari pelajaran tata surya,. Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SD Negeri Keling I Kepung Kediri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tata surya sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran tentang tata surya kelas VI pada SD Negeri Keling I Kepung Kediri menggunakan adobe flash CS6 dengan alasan rendahnya daya tarik siswa khususnya kelas VI terhadap pelajaran tata surya dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tata surya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik selain meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran tata surya kelas VI di SD Negeri Keling I ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang belum digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah pembuatan media pembelajaran untuk pelajaran tata surya sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri Keling I.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Memanfaatkan teknologi komputer dan multimedia dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Dapat membantu mempermudah penyampaian materi, khususnya dalam pembelajaran Tata Surya.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan strata-I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Mengajarkan guru lebih kreatif dalam memberikan metode belajar kepada siswa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

### 1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran tata surya melalui multimedia pembelajaran.
- 2) Meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
- 3) Membuat siswa lebih senang mengikuti pelajaran.
- 4) Memperkenalkan teknologi komputer kepada siswa sejak usia dini.

#### b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam melakukan kegiatan mengajar pada siswa.
- 2) Memberikan pengetahuan guru agar mengenal lebih dekat tentang media pembelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

- 2) Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 3) Mengoptimalkan fasilitas di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran.

d. Bagi Penulis

- 1) Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
- 2) Menghasilkan suatu karya yang dapat bermanfaat terhadap suatu instansi di bidang pendidikan.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.

2. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa kondisi siswa dari guru mata pelajaran tata surya. Pedoman wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran tata surya serta kepada siswa dalam mata pelajaran tata surya dengan menggunakan multimedia pembelajaran setelah pelajaran selesai. Selain itu juga kepada ahli materi mengenai kelayakan produk multimedia pembelajaran.

3. Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan.

Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat.

#### 4. Metode Testing

*White Box Testing* merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

*Black Box Testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusun skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitanya dengan penelitian ini.

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

Bab ini mengurai tentang perancang media pembelajaran, materi dan teori yang akan dimasukkan media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.