

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum di lakukan penelitian pada siswa siswi SD Negeri Musto Kareja, banyak fasilitas yang mendukung proses pembelajaran tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal, oleh karena itu siswa cenderung kurang memahami materi Klasifikasi Hewan karena di dalam sub bahasan tersebut terdapat berbagai perbedaan pengelompokan jenis hewan dan juga dalam bahasan materi ini media pembelajarannya kurang bervariasi. Pembelajaran klasifikasi hewan pokok bahasan filum chordata hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk mempelajari klasifikasi hewan. Dalam hal ini, pembelajaran dengan multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SD Negeri Musto Kareja untuk meningkatkan kualitas pembelajaran klasifikasi hewan pokok bahasan filum chordata sehingga menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut selain meningkatkan hasil belajar.

Dengan adanya fasilitas yang cukup lengkap misalnya LCD dan laptop maka guru dapat memanfaatkan aneka jenis program pembelajaran, dalam hal ini khususnya pelajaran IPA materi klasifikasi hewan pokok bahasan filum chordata. Bahkan dengan peralatan ini guru dapat memanfaatkan kemampuan dirinya dalam memfasilitasi siswa agar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat memberikan peranan dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa yang berupa gambar gerak. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang minat pikiran dan peranan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin membuat Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Pokok Bahasan Filum Chordata Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri Musto Kareja sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran klasifikasi hewan pokok bahasan film chordata sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat diperoleh suatu permasalahan yang dihadapi yaitu "Bagaimana cara membuat media pembelajaran klasifikasi hewan pokok bahasan film chordata dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menarik serta mudah dimengerti bagi siswa di SD Negeri Musto Kareja?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis membatasi masalah yang akan dibuat kedalam media pembelajaran diantaranya :

1. Informasi tentang media pembelajaran mencakup pokok bahasan hewan filum chordata.

2. Media pembelajaran nantinya digunakan sebagai pembelajaran guru di kelas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu:

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat aplikasi berupa media pembelajaran yang nantinya bisa digunakan oleh guru di kelas dalam memberikan materi klasifikasi hewan dalam bentuk multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar pelajaran IPA materi Klasifikasi hewan pokok bahasan

filum chordata dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

- 2) Meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena dapat dengan mudah dalam mempelajari materi klasifikasi hewan pokok bahasan filum chordata dengan multimedia pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu dalam mengajar klasifikasi hewan pokok bahasan filum chordata.
- 2) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

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

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data adalah sebagai berikut :

1. Survei

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka dilakukan survei di SD Negeri Musto Kareja Sopalan Maguwoharjo Sleman. Dilokasi tersebut penulis memberikan pertanyaan sekitar metode

pembelajaran yang ada dari awal didirikan sekolah tersebut sampai sekarang.

2. Studi Pustaka

Selain survei, diperlukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang media pembelajaran klasifikasi hewan filum chordata. Berupa software yang digunakan dan aneka jenis hewan yang termasuk dalam klasifikasi hewan filum chordata.

3. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber yaitu guru yang memberikan ide-ide untuk diimplementasikan pada media pembelajaran ini.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Data yang digunakan oleh peneliti adalah dokumen yang berupa foto yang diambil saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Digunakan untuk memberikan gambaran secara kongkret mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

5. Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang telah disusun sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner, atau daftar pertanyaan tersebut cukup terperinci dan lengkap dan

biasanya sudah menyediakan pilihan jawaban (kuesioner tertutup) atau memberikan kesempatan responden menjawab secara bebas (kuesioner terbuka).

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan 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 DAN TINJAUAN UMUM

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 kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

