

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini telah menunjukkan kemajuan, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak lepas dari teknologi. Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat. Teknologi informasi mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang difungsikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang cukup penting, diantaranya dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap pelajaran. Namun sampai saat ini masih terdapat sekolah yang menggunakan media pembelajaran lama dalam pembelajaran sehari-hari.

Salah satu sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran lama yaitu SD N 3 Gombang yang beralamat di Dukuh, Gombang, Cawas, Klaten, Jawa Tengah. Hal ini didukung dengan pernyataan salah satu guru kelas VI SD N 3 Gombang bernama Ibu Endang, S.Pd. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lama membuat siswa merasakan kejenuhan dan kurang memahami maksud dari materi yang diajarkan, karena media pembelajaran yang ditampilkan hanya berupa teks sehingga tampilannya monoton dan kurang

menarik minat belajar siswa. Dengan demikian perlu adanya suatu inovasi baru untuk menunjang kegiatan belajar dikelas yaitu dibuatkannya suatu media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, terlebih lagi materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan merupakan salah satu materi dalam ujian nasional dan merupakan salah satu materi yang tidak ada alat peraganya jika dibandingkan dengan materi IPA lainnya di SD tersebut. Sehingga kepentingan belajar pada kelas VI perlu diperhatikan daripada kelas yang lain yang masih menggunakan metode manual.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian dengan judul **“Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kelas VI SD N 3 Gombang”**. Dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan para siswa dan siswi menjadi lebih tertarik dan mudah mengerti serta mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari materi. Selain itu juga membuat siswa dapat merasakan interaksi secara langsung dengan media pembelajaran. Namun tidak mengalihkan fungsi guru sebagai pengajar tetapi dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih baik kepada peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana cara membuat sebuah aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan hewan dan tumbuhan?.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup media interaktif sangat luas pada penerapannya dan fungsi yang berbeda sesuai dengan masalah yang dihadapi, batasan masalah diperlukan untuk menghindari meluasnya ruang lingkup permasalahan. Agar penelitian dan penulisan ini tidak menyimpang, maka penulis akan memberikan beberapa batasan diantaranya :

- a. Aplikasi yang dibuat adalah pembelajaran tentang perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.
- b. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI SD N 3 Gombang.
- c. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan Unity.
- d. Aplikasi ini dapat diakses pada Sistem Operasi 32-bit dan 64-bit, Windows 7, Windows 8 dan Windows 10.
- e. Aplikasi ini hanya digunakan pada desktop (PC dan Laptop).
- f. Format Akhir pada aplikasi akan dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud dari penelitian adalah :

Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif untuk kelas VI SD N 3 Gombang dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam pada pokok bahasan perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.

1.4.2 Tujuan dari penelitian adalah :

- a. Sebagai persyaratan kelulusan bagi program S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang sudah diperoleh peneliti selama menjalankan perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- c. Membuat suatu media interaktif yang implementasinya untuk memudahkan dan mengenalkan siswa-siswi kelas VI SD N 3 Gombang dalam belajar mengenal perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.
- d. Sebagai media bantu guru dalam menyampaikan materi.

1.5 Manfaat Penelitian :

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Untuk mengamalkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.
 - c. Dapat lebih memahami tentang pembuatan media pembelajaran yang bias diterapkan langsung di dunia pendidikan.
2. Bagi Guru
 - a. Mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga proses belajar mengajar tidak bersifat monoton.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang diperoleh serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka perlu data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

a. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui gambaran secara jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SD N 3 Gombang.

b. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh hasil sebagai bahan dalam penelitian. Dalam metode ini penulis mengajukan pertanyaan kepada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

c. Metode Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan tersimpan, baik itu berupa buku, jurnal, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian dan yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan media interaktif sebagai acuan dalam membuat media ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan untuk merancang konsep seperti perancangan gambaran umum media pembelajaran interaktif agar media pembelajaran ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.3 Metode Testing

Metode yang dipakai adalah Black-Box Testing. *Black-box Testing* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan mendemonstrasikan fungsional aplikasi saat dioperasikan, apakah *input* diterima dengan benar dan *output* yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang Teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

LAMPIRAN