

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada masa kini memiliki ragam media yang digunakan untuk mengajar. Dalam Pendidikan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran, berdasarkan hasil pengalaman saat mengajar di kelas, penyebab rendahnya hasil belajar mata pelajaran fisika, salah satu dikarenakan kurangnya penggunaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Teknologi informasi dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan komputer sebagai media dalam pembelajaran adalah mahasiswa mampu memahami konsep secara mendalam. Beberapa peneliti pendidikan menyatakan bahwa teknologi sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran melalui multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran tersebut.¹¹

Pada siswa Sekolah Dasar kelas 5 terdapat 8 mata pelajaran dan salah satu tema mata pelajaran disini adalah benda-benda di sekitar kita dan didalamnya terdapat subtema benda dalam kegiatan ekonomi. Benda dalam kegiatan ekonomi terdiri dari berbagai unsur di dalamnya seperti iklan elektronik, materi dalam sebuah benda, alat-alat elektronik, pola garis serta pendalamannya dalam buku (Benda-Benda di Sekitar Kita) ini memiliki tujuan

membuat suatu kegiatan sesuai panduan sehingga sedapat mungkin memaksimalkan potensi semua sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Setiap kegiatan dapat disesuaikan dengan kondisi siswa, guru, sekolah, dan lingkungan serta guru dan siswa diharapkan dapat mengembangkan dan/atau menambah kegiatan sesuai kondisi dan kemampuan sekolah, guru, dan siswa, yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman lebih terhadap pengetahuan yang dipelajari, keterampilan yang dilatih, dan sikap yang dikembangkan. Di rumah, orang tua bersama siswa dapat mengembangkan dan/atau menambah kegiatan sesuai kondisi dan kemampuan orang tua dan siswa. [2] SDN 9 Boyolali menjadi objek penelitian dikarenakan menurut hasil wawancara dengan narasumber ibu Sri Lestari S.Pd yang merupakan salah satu pengajar di sekolah tersebut, dibutuhkan media belajar untuk dijadikan alternatif alat peraga fisik yang sebelumnya diggunakan, sehingga diharapkan adanya alternatif lain yang dapat diggunakan dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti membuat media pembelajaran interaktif yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Benda dalam Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 5 pada SD N 9 Boyolali" dengan tujuan agar menjadi solusi yang dapat diggunakan untuk guru menjelaskan materi pembelajarannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka pada media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu menjelaskan lebih baik dari media fisik yang sudah ada serta dapat digunakan oleh pengajar sebagai alat peraga untuk menjelaskan materi dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Dalam aplikasi ini masih terdapat banyak batasan dalam perancangannya dikarenakan cakupan atau materi yang akan dibahas cukup luas. Maka dari itu dibuatlah beberapa batasan masalah di bawah ini:

1. Aplikasi ini hanya terbatas mengenai subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi.
2. Terbatas hanya dalam beberapa materi mengenai iklan, zat serta kegiatan ekonomi.
3. Diperuntukan siswa SD kelas 5 yang menganut kurikulum 2013 revisi 2017.
4. Aplikasi hanya dapat diakses *offline*.
5. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada desktop PC.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam perancangan media pembelajaran disini memiliki maksud dan tujuan untuk :

1. Merancang aplikasi media pembelajaran interaktif mengenai benda dalam kegiatan ekonomi untuk kelas 5 pada SDN 9 Boyolali.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat dijadikan alternatif alat peraga fisik untuk membuat alternatif lainnya yang dapat digunakan untuk proses belajar.
3. Sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dari jenjang S1 pada jurusan Sistem Informasi.
4. Menerapkan ilmu yang didapat selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil perancangan aplikasi ini adalah :

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Manfaat dari hasil perancangan ini mengasah kemampuan mahasiswa serta menerapkan hasil belajar selama ini serta agar dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Manfaat bagi Pengguna

- a. Bagi Siswa

Agar siswa dapat lebih paham mengenai bab benda-benda disekitar kita terutama pada sub tema benda dalam kegiatan ekonomi dan meningkatkan daya tarik dalam aktivitas belajar

b. Bagi Guru

Menambah alternatif guru dalam proses belajar mengajar karena aplikasi bertujuan menggantikan alat peraga yang sebelumnya sudah ada serta diharapkan memudahkan guru dalam mengajar

3. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan serta referensi atau bahan bacaan tambahan pada skripsi dan membantu mahasiswa lain dalam menyelesaikan skripsi nantinya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif diartikan sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam. Sesudahnya peneliti membuat permenungan pribadi (self-reflection) dan menjabarkannya dengan penelitian-penelitian ilmuwan lain yang dibuat sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dalam bentuk laporan tertulis^[4], metode ini digunakan untuk mendapat data yang benar dan

dapat digunakan untuk menunjang proses perancangan aplikasi melakukan pengumpulan data melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data pada perancangan ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari beberapa sumber seperti buku pelajaran siswa maupun internet yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diangkat untuk mendapatkan teori-teori yang sudah ada.

1.6.1.2 Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di SDN 9 Boyolali terutama pada murid kelas 5 pada saat di kelas maupun dilapangan.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Metode ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi pengguna dan bertanya atau tanya jawab mengenai kendala yang dialami selama proses belajar mengajar baik pada siswa maupun guru.

1.6.2 Metode Analisis

Pada metode ini merupakan tahapan menganalisis system yang dibuat analisis yang digunakan menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahapan ini penulis menggunakan metode pengembangan multimedia berdasarkan teori Iwan Binanto menurut *Luther-Sutopo* yaitu melalui 6 tahap; Konsep, Perancangan, Pengumpulan Data, Pembuatan, Percobaan, dan Distribusi. Dimana pada pendistribusian dilakukan pada objek penelitian^[3].

1.6.4 Metode Pengujian

Penulis melakukan pengujian sistem dengan menggunakan blackbox testing. Dan mencoba keseluruhan sistem pada aplikasi dengan cara mengujinya langsung kepada siswa di SDN 9 Boyolali kemudian meminta tanggapan pada setiap anak untuk menilai apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai tujuannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori yang dimulai dari kajian pustaka, konsep dasar Multimedia Interaktif, pengertian secara umum serta software-software yang digunakan untuk membuat aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi, yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi secara keseluruhan dan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yaitu menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.