

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya teknologi sekarang berdampak ke berbagai sektor salah satunya di sektor pendidikan itu sendiri. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan sebagai media interaktif untuk membantu proses belajar siswa di sekolah. Kegiatan belajar mengajar tersebut ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian konsep-konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. Dengan pembelajaran media interaktif dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar anak tanpa tekanan (Sanaky, 2009:5), Selain itu pemakaian media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar bagi siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2002: 15).

Salah satu sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu SD Negeri 01 Manguharjo yang beralamat di Jl. Hayam Wuruk No.06, Manguharjo, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. SD Negeri 01 Manguharjo memiliki beberapa mata kuliah salah satunya ialah Mengenal Benda Hidup dan Tidak Hidup, materi tersebut dijelaskan pada Buku

Tematik Terpadu Kurikulum 2013 dimana materi ini terdapat pada siswa kelas 1 SD Semester 1. Kurangnya media untuk belajar membuat pelajaran ini sedikit kurang menarik untuk siswa, padahal materi ini adalah salah satu materi penting untuk mengenal macam benda hidup dan tidak hidup di lingkungan sekitar kita. Peneliti melakukan observasi disini siswa diminta untuk mengerjakan 5 soal untuk mengukur pemahaman materi benda hidup dan tidak hidup setelah belajar materi dengan menggunakan buku tematik. Pada pengerjaannya meminta perwakilan 10 siswa untuk mengerjakannya dan mendapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Evaluasi**

Sebanyak 5 dari 10 siswa mendapat nilai 0

No	Nama	Benar	Salah
1.	Abil	2	3
2.	Altair	0	5
3	Zam-zam	0	5
4.	Risnaini	2	3
5.	Ibas	1	4
6.	Sila	5	0
7.	Fadil	0	5
8.	Arda	0	5
9.	Iqma	2	3
10.	Hafiz	0	5

Dari hasil tabel 1.1 , 5 dari 10 siswa masih belum paham mengenai materi mengenal benda hidup dan tidak hidup dengan menggunakan metode konvensional. Perlu adanya media pengajaran yang baik agar siswa dapat menerima dan memahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan membuat perangkat atau media sebagai alat bantu yang akan membantu guru dalam mengajar dan anak-anak dalam menerima pelajaran tersebut. Media Interaktif ini akan berisikan soal-soal dan materi yang disajikan dengan kombinasi konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan kuis, kemudian di visualisasikan atau ditampilkan secara bersama – sama dalam satu media yang membuat tampilan media interaktif ini lebih menarik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Merancang Media Interaktif mengenal Benda Hidup dan Tidak Hidup agar dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan Siswa Kelas 1 SD Negeri 01 Manguharjo.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 1 di SD Negeri 01 Manguharjo.

2. Perancangan Soal dan Materi yang akan dibahas terbatas hanya meliputi beberapa saja yang diambil dari subtema Benda Hidup dan Tidak Hidup buku tematik materi pelajaran SD kelas 1.
3. Terbatas meliputi Ayo Belajar, Ayo Berlatih dan Ayo Bernyanyi. Dalam menu ayo belajar berisi materi membedakan benda hidup dan benda tak hidup, menjelaskan kosakata berkaitan dengan benda hidup dan benda tak hidup, dan membuat kalimat berdasarkan benda hidup dan benda tak hidup.
4. Aplikasi dijalankan di Komputer atau laptop bersistem Windows.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Media Interaktif mengenal Benda Hidup dan Tidak Hidup agar dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan Siswa Kelas 1 SD Negeri 01 Manguharjo

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

- **Bagi Penulis**

1. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media interaktif dengan menggunakan Unity.
2. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

- **Bagi Pengguna**

1. Membantu guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran agar memudahkan pengajar dalam penyampaian materi.
2. Sebagai sarana untuk pembelajaran siswa dalam mempelajari materi materi Menenal benda hidup dan tidak hidup , agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah, selain itu untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan agar penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Berikut metode penelitian yang digunakan oleh penulis:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang akan di gunakan dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

#### **1. Metode Observasi**

Metode Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dan mencari data-data yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran interaktif. Data tersebut dapat berupa media yang digunakan sebelumnya dan mengamati proses pembelajaran dan mengamati respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SD Negeri 1 Manguharjo Madiun.

## **2. Metode Wawancara**

Metode ini digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap Ibu Winda selaku Guru pengampu kelas 1 di SD Negeri 01 Manguharjo Madiun yaitu guna memperoleh data yang diperlukan tentang proses belajar mengajar dan media yang digunakan serta hambatan yang ditemui.

## **3. Metode Kepustakaan**

Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyusun skripsi ini. studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai sumber data atau informasi yang berasal dari buku-buku, jurnal, skripsi, naskah publikasi, dan karya-karya ilmiah lain.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan aplikasi ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan konsep , isi, tampilan, content, dan visual.

### **1.6.3 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther. Menurut Luther dalam Iwan Binanto, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

#### 1.6.4 Metode Testing

Metode testing ini menggunakan *Black Box*. Pengujian *Black Box* dilakukan dengan cara menguji aplikasi guna untuk menganalisis dan memastikan apakah aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan terhadap siswa kelas 1 SD Negeri 01 Manguharjo.

#### 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**

Bab landasan teori menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tinjauan pustaka, penjelasan beberapa teori multimedia, media interaktif yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi, metode analisis dan metode pengembangan multimedia.

##### **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 dimasa yang akan datang.