

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Salah satu mata pelajaran yang diajari di sekolah dasar adalah Struktur Bumi dan Struktur Matahari. Ilmu pengetahuan ini sangat penting dan perlu diketahui oleh siswa sekolah dasar tentang struktur bumi dan struktur matahari.

Media Pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk membantu atau memudahkan proses belajar mengajar, rangka mengefektifkan hubungan guru dan siswa. Aplikasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempelajari tentang struktur bumi dan struktur matahari. Media pembelajaran yang menarik serta bervariasi dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan antara lain ialah media pembelajaran tradisional atau konvensional dan media pembelajaran modern atau digital yang berbasis teknologi.

Di Sekolah Dasar (SD) Negeri Perumnas Condongcatur sudah menggunakan kurikulum 2013 (Kurtilas), berdasarkan survei penulis sekolah tersebut, SDN Perumnas Condongcatur proses belajar mengajar masih menggunakan materi berupa buku-buku yang diterbitkan secara fisik, dan papan

tulis sebagai sarana guru untuk menyampaikan berbagai materi pelajaran untuk dipahami dan menyayat. Berdasarkan permasalahan ini, permasalahan yang muncul adalah ketika guru kesulitan untuk menggambarkan struktur planet-planet dan bentuk-bentuk planet yang sesuai dengan buku-buku yang digunakan. Selain kesulitan dalam menggambarkan planet, masalah lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah memakan waktu yang banyak sehingga guru tidak bisa menyampaikan materi tersebut dengan maksimal karena terkendala dengan waktu.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, masalah ini dapat diatasi dengan dibuatnya sistem aplikasi media pembelajaran tentang struktur bumi dan struktur matahari sehingga dapat menarik minat belajar pada siswa, membangkitkan semangat belajar untuk mengetahui lebih dalam tentang struktur bumi dan struktur matahari dengan ditampilkan berbagai bentuk seperti gambar, video, dan animasi. Media pembelajaran ini tentunya lebih menarik dari buku-buku yang diterbitkan, karena adanya unsur-unsur multimedia dalam sistem ini. Untuk guru adanya sistem ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi-materi sehingga tidak perlu menggambar struktur planet dipapan tulis yang membuat kehabisan waktu dalam menyampaikan materi.

Dengan adanya sistem aplikasi media pembelajaran interaktif tentang struktur bumi dan struktur matahari ini, diharapkan siswa-siswi dapat meningkatkan minat belajarnya, lebih aktif, dan mudah memahami materi tersebut dengan adanya unsur-unsur multimedia didalam sistem. Selain itu, sistem ini dapat digunakan oleh SDN Perumnas Condongcatur dan sekolah dasar lainnya. Tidak

hanya itu, sistem ini bisa digunakan atau dijadikan penelitian sebagai bahan referensi dan tinjauan pustaka untuk meningkatkan penelitian yang mereka buat untuk kedepannya.

Dalam uraian diatas, penulis mencoba merangkum dalam sebuah judul skripsi sebagai berikut: "*Sistem Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Tentang Struktur Bumi dan Struktur Matahari Tingkat Sekolah Dasar*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut: "*Bagaimana membuat Sistem Media Pembelajaran Interaktif Tentang Struktur Bumi dan Matahari Tingkat Sekolah Dasar?*".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dibuat untuk Sekolah Dasar yang berada di Kota Yogyakarta terutama SDN Perumnas Condongcatur.
2. Perangkat lunak untuk proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Animate, Adobe Audition, dan Corel Draw X7.

3. Hasil implementasi media pembelajaran akan dipresentasikan di depan siswa dan siswi SDN Perumnas Condongcatur dengan menjelaskan bagaimana cara kerja aplikasi tersebut.
4. Ruang lingkup usia media pembelajaran interaktif 10 tahun (Kelas 5 SD).

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata-1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memperbaharui media pembelajaran dalam dunia Pendidikan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pada SDN Perumnas Condongcatur.
3. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa SDN Perumnas Condongcatur.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti Pendidikan, sebagai wujud nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

1.5 Manfaat Penullis

Dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peniliti:

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk peneliti dalam mengembangkan keahliannya dalam pembuatan sistem media pembelajaran untuk sekolah dasar maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

2. Manfaat Bagi SDN Perumnas Condongcatur:

Pihak Sekolah dapat mengaplikasikan sistem ini untuk seluruh warga siswa dan siswi SDN Perumnas Condongcatur sebagai media belajar untuk siswa-siswi dan dapat membantu guru-guru dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa-siswi cepat menangkap materi lebih cepat dan lebih mudah memahami dengan adanya sistem media pembelajaran ini.

3. Manfaat Bagi AMIKOM:

Para peniliti dari Universitas Amikom Yogyakarta di masa yang akan datang dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi dan tinjauan pustaka untuk meningkatkan penelitian yang mereka buat selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari multimedia ini, sumber-sumber pendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, serta data-data yang diambil dengan menggunakan beberapa metode penelitian.

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Dalam pembuatan skripsi ini, terdapat beberapa metode pengambilan data yang digunakan untuk menyusun laporan ini, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode obeservasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung oleh peneliti terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data akurat yang diperlukan untuk penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode yang pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui internet untuk mendapatkan berbagai referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan menanyakan secara langsung tentang permasalahan ini oleh peneliti kepada pihak objek yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh penulis untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang di inginkan. Perancangan pada media pembelajaran interaktif mengutamakan pada penulisan skenario dan perancangan *interface* pada aplikasi. Hal ini dilakukan karena aplikasi media pembelajaran ini tidak menggunakan database.

1.6.3 Metode Testing

Dalam metode ini, penulis akan melakukan uji coba pada aplikasi media pembelajaran yang sudah dibuat. Hasil dari aplikasi yang sudah dibuat akan dipresentasikan ke guru yang bersangkutan.

1.6.4 Metode Impelmentasi

Tahapan ini dimulai setelah aplikasi media pembelajaran ini telah selesai dibuat dan akan diimplementasikan didepan siswa pada jam mengajar.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperlancar proses penulisan skripsi ini, penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis. Laporan ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Sistematika penyusunan ini akan diuraikan kedalam permasalahan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan beberapa teori-teori yang berdasarkan penyusunan skripsi ini. Dalam bab ini membahas tinjauan pustaka, teori tentang multimedia pembelajaran dan teori-teori lain yang berkaitan dengan multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan mengenai tinjauan umum tentang SDN Perumnas Condongcatur serta menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasi nya. Dari hasil penelitian ini akan dibandingkan juga dengan hasil penelitian terdahulu.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses perancangan media pembelajaran dan saran untuk perbaikan media pembelajaran agar menjadi lebih baik untuk kedepan.