

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi yang berkembang dengan pesat saat ini memiliki pengaruh dan dampak terhadap berbagai sektor atau bidang. Salah satu sektor yang sangat terpengaruh dengan adanya perkembangan teknologi saat ini adalah sektor pendidikan. Kehadiran teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar memiliki arti penting sebagai media atau sarana dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar dengan berbagai metode belajar yang baru dan menyenangkan. Salah satu teknologi informasi yang digunakan dalam proses belajar pengajar adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi berupa video, gambar, teks, animasi dan audio/suara dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa). Kelebihan dari media pembelajaran interaktif ini adalah siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat unsur visual dan suara yang terdapat pada media tersebut, akan tetapi mereka juga dapat memberikan respon yang aktif terhadap materi yang ada pada media tersebut. Respon yang diberikan tersebut yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian [1].

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran terhadap peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu. Dari proses tersebut

diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi di dalam diri para peserta didik. Sehingga para peserta didik memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, kepribadian yang baik dilihat dari aspek jasmani dan rohani, mandiri dan menjadi manusia yang kritis dalam berpikir. Sekolah merupakan lembaga formal yang melaksanakan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas para siswa di sekolah. Berdasarkan peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 47 tahun 2008, bahwa wajib belajar masyarakat Indonesia adalah 12 tahun terhitung mulai tingkatan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) hingga tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan SD sangat penting karena merupakan pondasi bagi jenjang sekolah yang lebih tinggi. Tugas yang diemban seorang guru SD sangat berat, karena materi-materi pelajaran yang diberikan kepada siswa SD banyak dan beragam, sedangkan para siswa masih awam dengan materi-materi tersebut karena baru pertama kali diberikan.

Dalam dunia pendidikan, kita tidak dapat terlepas dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan sejak pendidikan SD hingga SMA/SMK. Salah satu materi yang ada dalam pelajaran IPA yaitu materi tentang cuaca dan iklim. Pemahaman terhadap cuaca dan iklim sangat penting, karena materi ini berhubungan dan digunakan sebagai ilmu dasar di berbagai bidang, seperti bidang penerbangan, pertanian, kelautan dan perikanan serta pada bidang kesehatan [2]. Oleh karena itu, materi ini telah diajarkan sejak SD, khususnya pada anak kelas 3 SD sesuai dengan aturan dalam kurikulum 2013. Dalam bukunya [3], disebutkan bahwa peserta

didik kelas 3 SD memiliki beberapa karakter seperti, realistis dan ingin memiliki rasa ingin tahu atau belajar yang tinggi, adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari, dan membutuhkan sosok guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan belajar. Karena itulah mengapa materi cuaca dan iklim diberikan pada anak SD kelas 3, karena karakteristik yang dimiliki anak kelas 3 SD sangat menunjang dalam memahami salah satu materi yang sangat penting bagi keilmuan bidang lain pada jenjang pendidikan selanjutnya yaitu mengenai materi cuaca dan iklim.

Akan tetapi proses pembelajaran materi cuaca dan iklim pada jenjang SD kelas 3 saat masih memiliki banyak kelemahan. Salah satu kelemahannya yaitu sulitnya siswa memahami materi secara teoritis yang disampaikan guru dari buku modul, karena materi cuaca dan iklim mengandung topik pembahasan yang beragam. Seperti fenomena-fenomena yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh mata manusia, misalnya adalah sebab terjadinya hujan, proses terjadinya angin, dan perubahan iklim. Sedangkan proses belajar mengajar anak kelas 3 SD saat masih menggunakan metode belajar konvensional melalui buku, di mana guru menyampaikan materi dengan bercerita dan siswa diharapkan dapat membaca materi yang ada di buku tersebut untuk lebih memahami materi yang telah di sampaikan. Berdasarkan karakteristik anak kelas 3 SD di atas, untuk mencapai pemahaman materi yang maksimal, siswa memerlukan sosok pendamping yang dapat membantunya dalam memahami materi khususnya materi cuaca dan iklim. Akan tetapi hal tersebut tidak dapat terlaksana dengan maksimal jika guru harus mendampingi

semua siswa dalam memahami materi, karena terbatasnya tenaga dan waktu dari guru dan rasio antara guru dan siswa yang tidak berimbang.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran cuaca dan iklim. Guru tersebut merasa kesulitan dalam membuat sebuah contoh peristiwa seperti ilustrasi dan video dari materi ini agar mudah diterima dan dipahami siswanya. Meskipun sudah tersedia fasilitas teknologi di sekolah seperti LCD Proyektor, akan tetapi karena terbatasnya kemampuan seorang guru dalam memvisualisasikan berbagai kejadian yang ada di materi cuaca dan iklim, sehingga hal tersebut tidak dapat dilakukan. Mayoritas guru SD berlatar belakang pendidikan, sehingga guru-guru tersebut hanya sebatas dapat mengoperasikan program computer pada umumnya. Dengan adanya permasalahan tersebut, dapat menjadikan masalah yang berkelanjutan karena siswa tidak dapat memahami materi yang termasuk penting bagi keilmuan lain dengan baik, sedangkan guru juga tidak dapat menyiapkan/membuat contoh ilustrasi dari materi untuk mempermudah pemahaman. Agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi melalui berbagai contoh secara visual diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat dioperasikan menggunakan computer sekolah dengan didukung fasilitas LCD Proyektor. Dengan begitu diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Cuaca dan Iklim merupakan salah satu materi dalam kurikulum 2013 kelas 3 Sekolah Dasar. Pembelajaran materi cuaca dan iklim masih menggunakan metode pembelajaran biasa dengan bahan ajar buku paket. Pada

media lama, buku belum mampu membantu guru dalam memberikan ilustrasi dan informasi tentang contoh cuaca dan iklim. Dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan sulit menggambarkan secara abstrak cuaca dan iklim yang hanya dapat dilihat melalui gambar buku. Untuk mengatasi hal-hal tersebut maka peneliti mengusulkan adanya video animasi atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia interaktif. Penggunaan animasi yang mampu mengilustrasikan contoh fenomena-fenomena yang ada pada materi cuaca dan iklim yang dapat dijelaskan melalui gambar yang bergerak dan audio. Dengan adanya teknologi tersebut, diharapkan dapat menunjang pembelajaran suatu lembaga pendidikan sekolah dasar untuk membuat suasana belajar lebih kreatif, efektif, dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk interaktif. Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul "Pembuatan Media Interaktif Belajar Cuaca dan Iklim Untuk Kelas III SDN Milangasri 2 Panekan Magetan". Media ini berbasis desktop bukan android, karena di sekolah hanya terdapat fasilitas laptop dan LCD Proyektor. Sehingga tidak diperlukannya penambahan biaya pengadaan HP dan upload di google play agar media ini dapat digunakan, karena dengan berbasis desktop hanya cukup melakukan instalasi di laptop sekolah, selain itu penggunaan laptop sangat mendukung dan memudahkan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif yang di sambung dengan LCD Proyektor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat Media Interaktif Belajar Cuaca dan Iklim yang dapat digunakan untuk membantu guru Kelas 3 SD Milangasri 2 Panekan Magetan?”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi yang akan dibahas pada media pembelajaran interaktif ini adalah cuaca dan iklim.
2. Media pembelajaran ini dijalankan menggunakan flash media player pada Desktop (*Personal Computer* atau Laptop) karena fasilitas sekolah hanya terdapat laptop dan LCD Proyektor.
3. Studi kasus penelitian ini dilakukan pada SDN Milangasri 2 Panekan Magetan.
4. Aplikasi ini digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi.
5. Media pembelajaran interaktif belajar cuaca dan iklim menyangkut pokok bahasan materi cuaca dan iklim pada buku paket tematik kurikulum 2013 tema 5 cuaca.

6. *Testing* dilakukan pada guru kelas 3 Sekolah Dasar dan diterapkan pada anak didik kelas 3 Sekolah Dasar.
7. Media pembelajaran Interaktif ini hanya digunakan di lingkungan sekolah saja dan sebagai pendukung guru dalam menyampaikan materi cuaca dan iklim dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam pembelajaran, akan tetapi adapun tujuan yang lain adalah :

1. Membuat media pembelajaran interaktif belajar cuaca dan iklim untuk kelas 3 SDN Milangasri 2 Panekan Magetan.
2. Sebagai media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi cuaca dan iklim.
3. Sebagai media untuk membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Pihak Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi anak didik.

- b. Membantu menyumbang sebuah media pembelajaran pada sekolah yang diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi anak dalam belajar.

1.5.2 Bagi Peneliti

- a. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan Guru kelas 3 untuk menggali informasi mengenai materi kelas 3 dan system pembelajaran di SDN Milangasri 2 Panekan Magetan.

1.6.1.2 Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian. Buku referensi yang digunakan adalah buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Cuaca.

1.6.1.3 Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data – data yang di perlukan peneliti untuk melakukan penelitian.

1.6.1.4 Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan media interaktif dan pembelajaran cuaca dan iklim.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Tidak hanya itu, untuk menunjang aplikasi yang akan dibangun, peneliti juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional serta analisis kelayakan.

1.6.3 Produksi

Metode produksi (MDLC) akan dilakukan dengan siklus pengembangan multimedia yang diawali dengan pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, kemudian dilakukan pembuatan objek, lalu dilakukan pengujian dan dilanjutkan proses pendistribusian.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi adalah tahapan pengujian program, apabila ada kesalahan program akan dibetulkan. Pada proses ini tahap pengujian dilakukan perhalaman navigasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, termasuk analisis desain dan uraian tentang media pembelajaran interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain, testing, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN