

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi berkembang begitu pesat dari tahun ke tahun. Perkembangan ini mendorong timbulnya persaingan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan selama ini masih banyak yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode manual, manual dalam arti siswa dituntut memahami materi hanya yang ada di buku. Diperlukan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan, karena metode mengajar secara manual dirasa sangat membosankan bagi siswa di era moderen saat ini. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, dengan media ini diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mendalami dan memahami materi yang dipelajari.

Dari hasil disukusi dengan guru diketahui saat ini kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode manual. Dalam mempelajari pelajaran IPA misalnya, guru hanya memberikan materi berdasarkan buku saja. Hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk berkonsentrasi ke materi yang guru tersebut ajarkan, sehingga guru tersebut harus mengulangi materi berkali-kali karena para siswanya tidak cepat paham dengan materi yang diajarkan.

Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi terutama pada pelajaran IPA, dengan membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana pendukung proses mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA TENTANG JENIS-JENIS KATROL DAN PESAWAT SEDERHANA LAINNYA PADA SDN DAWUNG 1 SRAGEN”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar uraian diatas, maka masalah yang akan dibahas adalah “Bagaimana membuat media pembelajaran IPA tentang jenis-jenis katrol dan pesawat sederhana lainnya yang dapat digunakan guru sebagai sarana pendukung kegiatan mengajar yang efektif”.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah pada penulisan skripsi ini, penulis menentukan batasan-batasan masalah pada :

1. Media pembelajaran ini difokuskan pada materi IPA tentang jenis-jenis pesawat sederhana.
2. Aplikasi ini berisikan tentang jenis-jenis dan kegunaan pesawat sederhana.
3. Software yang digunakan
 - a. Adobe Flash cs3
 - b. Adobe Photoshop cs3
 - c. Adobe Soundbooth cs3
 - d. Corel Draw X5

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran IPA berbasis multimedia.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi, melalui media belajar berbasis multimedia agar lebih menarik.
3. Meningkatkan standar mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar di SDN Dawung 1.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sarana penunjang yang efektif dan menarik dalam kegiatan mengajar guru kepada siswa di SDN Dawung 1.
2. Guru mempunyai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait untuk memperoleh informasi.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari sekolah secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan materi penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi suatu masalah diperlukan analisis, pada penelitian ini analisis yang digunakan adalah SWOT. Analisis ini dapat memaksimalkan kekuatan dan memperoleh peluang serta meminimalisir kelemahan dan mencegah ancaman.

a. Strengths (Kekuatan)

Kekuatan adalah sumber daya atau suatu keunggulan kompetitif suatu organisasi ataupun program dengan pesaing lain.

b. Weakness (Kelemahan)

Kelemahan adalah keterbatasan sumber daya suatu program, yang dapat menghambat kinerja suatu organisasi ataupun program.

c. Opportunities (Peluang)

Peluang adalah situasi yang dapat memberikan keuntungan dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesempatan bagi organisasi ataupun suatu program.

d. Threats (Ancaman)

Ancaman adalah keadaan yang tidak menguntungkan bagi organisasi ataupun suatu program. Ancaman ini merupakan penghambat paling utama berjalannya organisasi ataupun suatu program.

Terdapat beberapa strategi yang digunakan dalam analisis SWOT, yaitu :

- a. **Strategi SO** merupakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk meraih peluang.
- b. **Strategi WO** merupakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk meraih peluang.
- c. **Strategi ST** merupakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman.
- d. **Strategi WT** merupakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk lepas dari ancaman.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah rincian secara menyeluruh tentang tahapan atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan pengembangan suatu sistem informasi

1.6.4 Metode Testing

1. Uji White Box

Pengujian White Box adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

2. Uji Black Box

Pengujian Black Box adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Uji Black Box hanya mengevaluasi tampilan luarnya dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui detail proses yang sesungguhnya terjadi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan gambaran umum objek yang berkaitan dengan penelitian. Dalam bab ini menekankan pada analisis terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teori.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

