

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah pada umumnya merupakan tempat kegiatan belajar mengajar berlangsung dimana seorang guru menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswanya. Seperti di SD N 1 Jatimulyo yang beralamat di Tandan Rt 2 / Rw 1 Jatimulyo Pedan Klaten Jawa Tengah dimana kegiatan belajar mengajar yang disampaikan oleh guru menggunakan buku, alat peraga dan papan tulis sebagai perantaranya.

Salah satu materi yang diajarkan Sekolah Dasar Negeri 1 Jatimulyo adalah materi Sistem Tata Surya. Dalam materi tersebut para siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan dan menyebutkan tentang urutan planet dalam Sistem Tata Surya dikarenakan di sekolah tersebut masih menggunakan metode satu arah dimana guru menyampaikan materi dengan menggunakan buku, alat peraga berupa replika tata surya dan papan tulis kurang bisa membantu guru dalam menggambarkan sistem tata surya, meskipun sudah memiliki fasilitas yang mendukung seperti laptop dan proyektor namun masih belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media buku, alat peraga dan papan tulis membuat siswa cenderung pasif dan kurang aktif karena media tersebut tidak mampu memberikan respon timbal balik, kurang terlihat nyata apalagi materi Tata Surya merupakan materi yang nyata ada di sekitar namun abstrak. Ada wujudnya namun guru tidak mungkin membawa wujud asli materi tersebut. Artinya, materi

ini membutuhkan media yang bukan sekedar penjelasan, gambar maupun bentuk diam. Akan tetapi membutuhkan media pembelajaran yang berbentuk animasi, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dan mendapat respon balik melalui media pembelajaran Sistem Tata Surya. Media pembelajaran ini merupakan suatu perantara yang berguna untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru berkeinginan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Akan tetapi, masih terkendala karena terbatasnya pengetahuan dan guru belum mampu dalam membuat sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan pembuatan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar menjadi salah satu solusi alternatif dalam memecahkan masalah yang telah ditemukan di atas yang mendorong penulis untuk mengambil judul penelitian “Analisis Dan Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Berbahasa Indonesia dan Inggris sebagai Alat Bantu Belajar Siswa SD N 1 Jatimulyo Pedan” untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa kelas VI SD N 1 Jatimulyo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana cara merancang media pembelajaran sistem tata surya yang dapat digunakan guru untuk membantu para siswa kelas VI SD N 1 Jatimulyo ?”

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi lingkup permasalahan pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis dekstop.
2. Aplikasi media pembelajaran berupa animasi 2 Dimensi.
3. Aplikasi ini hanya berisi pengenalan planet-planet dalam tata surya berupa 8 planet yang ada di galaksi bimasakti meliputi planet Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus dan Neptunus dan juga benda-benda di angkasa berupa komet, asteroid dan satelit, serta peristiwa seperti rotasi revolusi dan gerhana. Aplikasi ini bersifat statis. Maksudnya informasi yang terdapat di dalam aplikasi ini tidak dapat diupdate atau dirubah.
4. Hasil yang ditampilkan dalam aplikasi ini meliputi : teks, gambar, audio, animasi dan permainan.
5. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah guru dan siswa kelas VI SD N 1 Jatimulyo.
6. Analisis pengaruh media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperimen* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest - Posttest*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat “Analisis Dan Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Berbahasa Indonesia dan Inggris sebagai

Alat Bantu Belajar Siswa SD N 1 Jatimulyo Pedan”, terdapat beberapa maksud dan tujuan penelitian, antara lain:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata-1 pada jurusan fakultas Ilmu Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi penulis dalam melakukan penelitian.
3. Membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan multimedia guna menyampaikan materi sistem tata surya pada siswa SD N 1 Jatimulyo.
4. Aplikasi ini di rancang sebagai alat bantu dalam pengajaran sistem tata surya yang dapat digunakan guru dalam mengajar dan dapat digunakan secara mandiri (tanpa guru) oleh siswa di SD N 1 Jatimulyo.
5. Mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan hasil belajar siswa kelas VI SD N 1 Jatimulyo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi SD N 1 Jatimulyo  
Hasil dari penelitian ini dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar mengenai materi sistem tata surya.
2. Bagi Penulis

a.) Merealisasikan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

b.) Memahami perancangan multimedia interaktif sistem tata surya pada SD N 1 Jatimulyo, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam perancangan aplikasi yang baru.

### 3. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa lain yang melakukan penelitian yang serupa.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai dalam pembuatan media interaktif ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

#### a) Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengamatan langsung di SD Negeri 1 Jatimulyo.

#### b) Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan mempelajari buku-buku serta browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

#### c) Metode Wawancara

Mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada pihak guru di SD Negeri 1 Jatimulyo.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan dan analisis kelayakan sistem.

### **1.6.3 Metode Pengembangan**

Metode yang digunakan pengembangan aplikasi adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Merupakan proses pengembangan dari informasi melalui atau sampai penyelidikan, analisa, desain, dan implementasi.

### **1.6.4 Metode Testing**

Metode Testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah black-box testing. Melakukan uji coba terhadap aplikasi secara keseluruhan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

### **1.6.5 Evaluasi**

Menentukan apakah metode pembelajaran telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Melakukan uji lapangan kepada siswa SD N 1 Jatimulyo.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut.

**BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang berisi gambaran singkat mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan basis data yang diperoleh dari beberapa buku, literature, perpustakaan, dan internet.

**BAB III          ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

**BAB IV          IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penerapan hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat beserta pembahasannya.

**BAB V            PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi ini yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil rumusan masalah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar referensi yang berasal dari buku, jurnal, dan berbagai sumber yang diambil dari internet.