

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar belakang masalah

Materi yang diberikan dalam bentuk teori klasikal dengan jumlah siswa yang cukup banyak, disampaikan secara verbal monolog, suasana belajar yang statis, serta beban tugas pengajar yang cukup banyak dengan jam mengajar tinggi akan menimbulkan rasa jenuh serta kesan monoton ketika proses pembelajaran itu berlangsung. Suasana belajar yang tidak terkondisi dengan baik juga dipengaruhi oleh adanya kesan buruk dalam diri setiap siswa bahwa materi yang akan dipelajari susah untuk dipahami, figur pengajar yang kurang menyenangkan, dan metode penyampaian materi yang monoton. Kendala akan semakin tampak ketika siswa harus belajar mandiri tanpa tersedianya figur yang mampu membimbing

Relevansi antara proses pembelajaran dengan keadaan yang telah diurai sebelumnya memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Ketika kondisi tersebut masih terus berlangsung maka timbul kecenderungan bahwa keberhasilan siswa dalam mendalami suatu materi tidak dapat terkoreksi dan terevaluasi dengan baik. Oleh karena itu, kemajuan belajar setiap siswa tidak dapat dipantau secara lebih optimal.

Kondisi yang terjadi karena hubungan kausal tersebut salah satunya dikarenakan tidak tersedianya suatu sistem yang secara otomatis mampu memberikan tutorial suatu materi serta menilai tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap materi tersebut. Kondisi tersebut dapat menjadi inspirasi bagi pembuat

media untuk memproduksi suatu sistem yang menyediakan fasilitas dengan beragam menu berupa tutorial yang memberikan informasi tentang suatu materi, serta menu latihan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi tersebut.

B. Perumusan masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan berbagai kondisi yang terjadi dan telah dipaparkan sebelumnya, sebagai berikut : “Bagaimana menciptakan multimedia interaktif yang bermanfaat dalam pembelajaran SAINS untuk kelas 6 Sekolah Dasar”.

C. Batasan masalah

Optimalisasi pembahasan secara terperinci dapat diperoleh ketika tersedianya suatu pembatasan materi yang akan disampaikan melalui program aplikasi tersebut. Sasaran pengguna aplikasi ini, antara lain terdiri atas siswa kelas 6 SD Negeri Beteng Salaman, serta kalangan umum yang hendak mempelajari SAINS kelas VI Sekolah Dasar.

Tidak semua materi Sains kelas VI Sekolah Dasar akan dibahas, penulis membuat batasan masalah yaitu :

- 1) Cara Perkembangbiakan Hewan
- 2) Sistem Tata Surya

Aplikasi ini memaparkan tutorial mengenai Cara perkembangbiakan hewan, sistem tata surya serta latihannya. Data-data multimedia baik teks, image, graphic, animasi, maupun audio diolah dengan menggunakan :

1. Komputer
2. Adobe Photoshop CS3
3. Ulead video studio 11 plus
4. Adobe Audition 1.5
5. Adobe Flash CS3

D. Maksud dan tujuan

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk menghasilkan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran SD Negeri Beteng.

Selain itu, penelitian ini memiliki tujuan, baik bagi penulis, bagi pengguna aplikasi maupun bagi SD Negeri Beteng.

1. Bagi Penulis
 - a. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh penulis baik didalam maupun diluar kuliah.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang mult media.
2. Bagi Pengguna Aplikasi

Tersedia aplikasi multimedia interaktif yang dapat bermanfaat dalam pembelajaran SAINS 6, yang menyediakan halaman tutorial

dan latihan untuk memahami materi tentang SAINS dan mengukur sejauh mana kemampuan dalam memahami materi yang dikemas dalam bentuk multimedia yang menarik dan interaktif.

3. Bagi SD Negeri Beteng

- a. Tersedia aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran SAINS 6 ketika guru atau pembimbing tidak dapat mendampingi saat pembelajaran.
- b. Tersedia aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran SAINS 6, dengan sajian materi yang dikemas dengan baik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

E. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi dan studi kasus di lapangan

Pengamatan secara langsung fungsionalitas kebutuhan teknologi dalam pengembangan aplikasi pembelajaran untuk memperoleh referensi sebagai bahan pertimbangan implementasi aplikasi sesuai kebutuhan di lapangan.

2. Wawancara atau interview

Mencari informasi dari semua pihak yang terlibat dalam pengumpulan data yang dibutuhkan.

3. Studi Literatur

Mempelajari buku, literatur, dan referensi yang membahas teori yang berkaitan dengan implementasi multimedia interaktif pembelajaran SAINS

6.

F. Sistematika penulisan

Memuat gambaran secara menyeluruh dari materi yang akan dibahas dan diurai dalam laporan skripsi ini. Berikut sistematika penulisan laporan skripsi yang dibagi dalam beberapa bab:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model sistematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

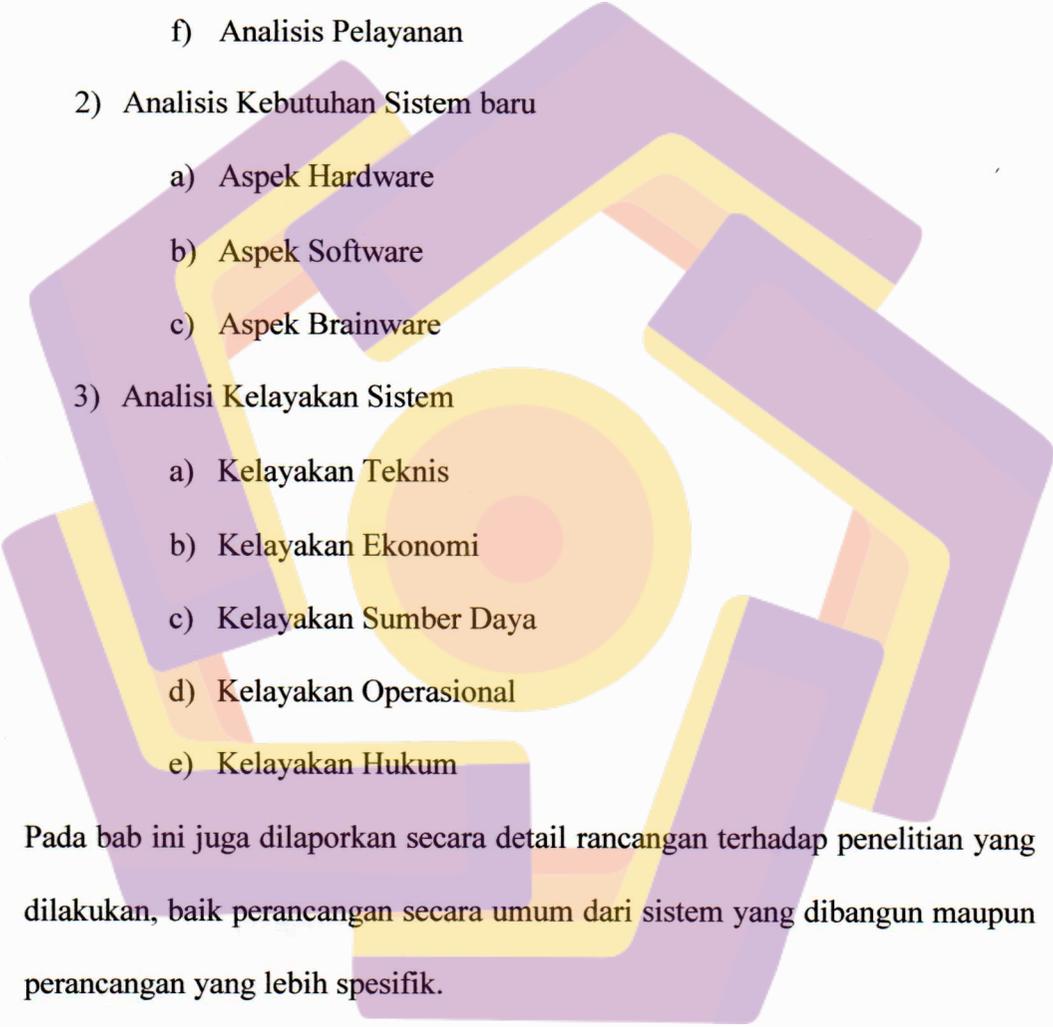
Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis tentang semua masalah yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

1) Analisis Kelemahan sistem lama

Analisis PIECES

a) Analisis Kinerja

- 
- b) Analisis Informasi
 - c) Analisis Ekonomi
 - d) Analisis Pengendalian
 - e) Analisis Efisiensi
 - f) Analisis Pelayanan
- 2) Analisis Kebutuhan Sistem baru
- a) Aspek Hardware
 - b) Aspek Software
 - c) Aspek Brainware
- 3) Analisis Kelayakan Sistem
- a) Kelayakan Teknis
 - b) Kelayakan Ekonomi
 - c) Kelayakan Sumber Daya
 - d) Kelayakan Operasional
 - e) Kelayakan Hukum

Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif atau secara statistik.

