

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Negeri Sumbaga 01 adalah salah satu Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Bumijawa. SD ini berlokasi di Bumijawa bagian utara, tepatnya di desa Sumbaga Krajan, Kecamatan Bumijawa, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah. Meskipun terletak dipedesaan, Fasilitas yang ada pada sekolah ini hampir sama seperti sekolah pada umumnya yaitu kelas, kantor, kamar mandi dan uks. Selain itu fasilitas yang menunjang pembelajaran di SD ini terbilang sudah cukup memadai. Seperti adanya proyektor, laptop dan Wi-Fi walaupun jumlah proyektor dan laptop terbatas dan tidak bisa dipakai secara bersamaan pada seluruh kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SD N Sumbaga 01 yang bernama Endang Sulistyorini, S.Pd beliau mengatakan bahwa sebenarnya proses pembelajaran di sekolah dengan media pembelajaran konvensional dinilai sudah cukup efektif, namun terkadang siswa-siswi masih merasa bosan, tidak konsentrasi, bermain, dan kurang kondusif sehingga berakhir dengan tidak menyimak penjelasan dari guru. Oleh karena itu, menurutnya sekolah seharusnya memiliki sebuah inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif. Selain untuk memanfaatkan fasilitas yang ada, juga dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa

lebih cepat tanggap dalam menerima materi dan juga kondisi belajar mengajar tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

Dari masalah yang sudah disebutkan di atas, maka penulis membuat penelitian dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V di SD N Sumbaga 01" untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa kelas V SD N Sumbaga 01.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif sebagai media belajar mengajar mengenal sistem pencernaan manusia kelas V di SD Negeri Sumbaga 01?"

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah di atas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu :

- a. Media Pembelajaran ini dibuat untuk SD Negeri Sumbaga 01.
- b. Materi ini dibatasi pada mata pelajaran IPA kelas 5 Tematik 6 tentang Sistem Pencernaan Manusia.
- c. Data yang diolah berupa materi yang tersaji sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013.
- d. Media pembelajaran yang akan dibangun merupakan media pembelajaran interaktif berbasis desktop dan android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan penelitian ini adalah :

- a. Merancang dan membuat Media pembelajaran Interaktif berbasis dekstop dan android.
- b. Membantu serta mempermudah siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA.
- c. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA.
- d. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi Sistem Pencernaan Manusia.
- b. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dalam penelitian dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan secara

langsung dengan guru yang mengajar kelas V SD N Sumbaga 01 untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggungjawabkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah metode tanya jawab langsung berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan dengan guru yang mengajar kelas V SD N Sumbaga 01 dan Kepala Sekolah, untuk memperoleh data yang dibutuhkan pada pembuatan media pembelajaran.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyusun skripsi ini. Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai sumber data atau informasi yang berasal dari buku-buku, jurnal, skripsi, naskah publikasi, dan karya-karya ilmiah lain.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah menggunakan metode pra produksi dimana menentukan konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik yang akan diterapkan dalam produksi pembuatan media pembelajaran interaktif.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi M. Suyanto. Dimana model pengembangan sistem multimedia, terdiri dari

mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.6.4 Metode Testing

Peneliti melakukan pengujian menggunakan Black Box Testing, apakah data dan informasi yang dikeluarkan telah berjalan sebagaimana yang diharapkan, dan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang sudah diterapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, berikut representasi secara umum dari setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan landasan teori yang memuat dasar-dasar teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis dan model perancangan yang akan digunakan pada sistem. Beberapa analisis yang digunakan yaitu analisis mengenai pemberian rating, perhitungan kemiripan, perhitungan prediksi dan analisis kebutuhan sistem. Pada bagian ini juga akan menjelaskan tentang perancangan model sistem, pemodelan data dan pemodelan tampilan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang meliputi cara instalasi aplikasi dan pengoperasian aplikasi. Bab ini juga akan dibahas mengenai hasil dari uji coba aplikasi, tampilan desain dan pembahasan serta menganalisa jalannya aplikasi perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya dengan disertai saran-saran-saran mengenai hasil dari sistem aplikasi yang telah dibuat agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pembaca untuk pengembangan penelitian ini.