

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan teknologi pada saat ini sudah merupakan satu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global. Oleh karena itu, perlu dirancang media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan rangsangan yang dapat diproses oleh berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi supaya dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif [1].

Pembelajaran yang ada di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Siswa diajarkan pelajaran dasar sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami penggolongan jenis hewan. Hal ini dapat dilihat pada saat menghafalkan golongan jenis hewan ovipar, vivipara, dan ovovivipar, banyak terjadi kesalahan, serta hasil nilai ulangan siswa tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik

karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Pada obyek siswa SD Kelas 4, dalam hal ini kenyataan yang ada di lapangan, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, motivasi belajar siswa masih rendah yang dapat menyebabkan prestasi belajar siswa menurun. Hal tersebut disebabkan berbagai faktor di antaranya media pembelajaran yang terbatas dan monoton, guru hanya mengandalkan ceramah minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Selama ini media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hanya terbatas pada gambar, dan buku mata pelajaran IPA saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin membuat media pembelajaran ilmu pengetahuan alam berupa aplikasi pembelajaran untuk SD Kelas 4 mengenai Pengenalan Penggolongan Jenis Hewan. Hal tersebut berdasarkan pada pertimbangan bahwa aplikasi pembelajaran memungkinkan hadirnya interaksi manusia, realita, gambar bergerak dan tidak, tulisan dan suara sehingga pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam akan lebih optimal dan bervariasi agar siswa tidak bosan pada saat pembelajaran dan dapat memahami materi materi yang disampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Membuat Media Interaktif Pengenalan Penggolongan Jenis Hewan untuk Kelas 4 SD Negeri 2 Tangerang?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang akan dibahas hanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Penggolongan Jenis Hewan berdasarkan perkebangbiakan dan jenis makanannya saja
2. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Tangerang
3. Software yang digunakan dalam penyusunan yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi adalah CorelDraw, Photoshop, Unity dan Adobe Premiere Pro CC.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari diadakanya penelitian ini untuk membantu proses pembelajaran di SD Negeri 2 Tangerang dengan di kemasnya proses belajar secara lebih menarik berbentuk media interaktif. Dengan maksud tersebut maka tujuan diadakannya penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-I (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan media interaktif pengenalan penggolongan jenis nama hewan sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis, media interaktif ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Aplikasi ini juga diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran sehingga dapat meningkatkan nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai Penggolongan Jenis Hewan.

b. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai Penggolongan Jenis Hewan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka peneliti menggunakan metode :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian, penulis menggunakan berbagai metode, antara lain :

1.6.1.1 Metode Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan studi lapangan terhadap siswa SD. Metode ini merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Tahap ini peneliti mewawancarai guru dan siswa SD mengenai apa saja yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam tahap ini, penulis langsung mewawancarai Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tanggeran untuk mendapatkan data yang diperlukan, serta kekurangan apa saja yang ditemui agar dapat mencapai tujuan.

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.

1.6.1.4 Metode Pengembangan

Dalam tahap ini peneliti menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther dalam Sutopo (2003) yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan terdiri dari enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tinjauan pustaka, penjelasan beberapa teori multimedia, media interaktif yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi, metode analisis dan metode pengembangan multimedia.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi, yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi secara keseluruhan dan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yaitu menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dimasa yang akan datang.

