

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Manusia senantiasa memerlukan suatu pendidikan dalam setiap kehidupannya. Baik buruknya kualitas pendidikan banyak ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Seperti siswa-siswi selaku peserta didik yang merupakan salah satu aset sumber daya manusia yang potensial untuk dididik dan diarahkan sebagai generasi penerus bangsa. Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahannya hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis terhadap siswa dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Perumnas Condongcatur diperoleh data bahwa, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang dirasakan sulit oleh para siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil mata pelajaran yang masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran non eksata, nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dibawah nilai mata pelajaran IPS dan PPKn .

Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional dengan buku sebagai pendukung penguasaan materi yang diberikan kepada siswa. Siswa merasa tidak nyaman dengan metode konvensional. Data lain menunjukkan

bahwa, menurut siswa pemahaman konsep atau materi Ilmu Pengetahuan Alam yang diberikan sulit dipahami sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Melihat keterbatasan sumber belajar yang digunakan, dan belum adanya media pembelajaran yang mampu melayani perbedaan karakteristik siswa dalam belajar-mengajar, serta dibutuhkannya media yang lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan minat, proses, dan hasil belajar siswa, maka perlu solusi yang tepat diantaranya adalah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu model pembelajaran berbantuan komputer yang jauh lebih menarik dan komunikatif yang pada kenyataannya belum digunakan dan belum ada.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas, rumusan masalah yang dapat penulis ajukan dan dianggap penting pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sekolah dasar (SD) adalah:

“Bagaimana menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV sekolah dasar untuk menyampaikan informasi yang jelas dan menarik kepada siswa?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik yang dibahas maka penulis membatasi pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Batasan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah sebagai berikut:

1. Sumber-sumber makanan hewan (*hewani dan nabati*).
2. Penyampaian materi dan contoh hewan pemakan tumbuhan (*herbivora*), hewan pemakan daging (*karnivora*), hewan pemakan segala (*omnivora*) dalam bentuk gambar dan video.
3. Rangkuman dan Soal latihan berkaitan dengan pembahasan materi.
4. Analisis yang digunakan adalah Pieces, Kelayakan, dan kebutuhan sistem.
5. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Coll Edit Pro, Swish max.
6. Hasil produk fisik berupa CD (*compact disk*) yang berisikan tentang materi pokok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang pengoperasiannya membutuhkan seperangkat komputer.

#### **1.4 Tujuan dan manfaat penelitian**

Tujuan diadakan penelitian adalah:

1. Mengetahui keadaan nyata mengenai sistem pembelajaran yang ada pada SDN Perumnas Condongcatur.
2. Membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran.
3. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika"AMIKOM" Yogyakarta.

4. Penerapan teknologi informasi berbasis multimedia dibidang pendidikan.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis

- a. Belajar menciptakan media pembelajaran interaktif sebagai media pendukung untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah dasar.
- b. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi.
- b. Sebagai model pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

## 1.5 Metode pengumpulan data ✓

### 1. Metode Interview (wawancara)

Metode pengumpulan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan guru dan siswa sekolah dasar.

### 2. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti.

### 3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

## 1.6 Sistematika penulisan

Dalam penyusunan proposal ini penyusun membagi sistematika penulisan menjadi 5(lima) bab diantaranya yaitu:

### Bab I           Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### Bab II           Dasar Teori

Diuraikan tentang teori- teori yang mendasari pembahasan secara detail. Dapat berupa definisi-definisi atau model sistematis yang langsung berkaitan dengan ilmu yang diteliti

dan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

**Bab III Analisis dan Perancangan**

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

**Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

**Bab V Penutup**

Dalambab ini berisi kesimpulan dan saran.