

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, telah membantu pada kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Kehidupan manusia hampir tidak ada yang lepas dari teknologi. Perkembangan teknologi juga memiliki peran yang sangat penting khususnya pada bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan perkembangan teknologi pada pendidikan. Begitu pula dengan perkembangan tentang strategi pada masalah peristiwa alam tidak luput dari penggunaan teknologi.

Peristiwa alam sering terjadi di Indonesia, untuk mengatasi masalah tersebut sudah dilakukan beberapa cara seperti menjelaskan materi tentang peristiwa alam khususnya di lingkungan sekolah. Namun penjelasan yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yaitu menjelaskan materi dengan menggunakan buku dan belum adanya media yang digunakan untuk mengilustrasi tentang materi yang disampaikan, sehingga guru merasa kesulitan dalam mengilustrasikan proses terjadinya peristiwa alam. Apabila penyampaian materi dan ilustrasi proses terjadinya peristiwa alam berbentuk multimedia yang meliputi teks, audio-visual, gambar, animasi, dan video maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut Hendra H Dukalang dan Dini Lestari (2018) proses belajar mengajar yang menggunakan metode pembelajaran menggunakan alat bantu media pembelajaran memiliki kategori baik. Hal ini, ditunjukkan melalui hasil jawaban penilaian angket diperoleh presentase motivasi belajar siswa sebesar 79,09%. Hasil belajar siswa yang menggunakan alat bantu media pembelajaran memiliki nilai yang sedang. Hal ini ditandai dengan presentasi ketuntasan hasil belajar sebesar 47,92%. Sedangkan pada kelas kontrol (proses pembelajaran konvensional) memiliki nilai yang rendah, ditandai dengan presentasi ketuntasan hasil belajar sebesar 39,99%.[1]

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, dalam proses belajar mengajar menerapkan media pembelajaran interaktif guna mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi tentang peristiwa alam dan cara mengatasinya kepada peserta didik.

Dengan ini proses belajar mengajar diharapkan mampu mengukur tingkat kenaikan hasil belajar siswa setelah diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif karena media pembelajaran ini mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, dan video dalam satu kesatuan agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan ketika belajar.

Berdasarkan masalah dan solusi yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang bermaksud untuk mengimplementasikan metode pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia. Untuk itu, penulis mengambil tema yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif

Pengalaman Peristiwa Alam dan Cara Mengatasinya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam” agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya metode pembelajaran yang baru dalam penyampaian materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana mengukur media pembelajaran interaktif pengenalan peristiwa alam dan cara mengatasinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk menyampaikan materi peristiwa alam dan cara mengatasinya pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam.
2. Aplikasi ini berisi tentang materi Peristiwa Alam di Indonesia seperti : banjir, gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dan tsunami serta materi Peristiwa Alam di Negara Tetangga seperti : La Nina dan El Nino.
3. Wujud dari penelitian ini adalah sebuah CD multimedia pembelajaran interaktif.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud melakukan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar di SD Negeri 1 Kaligayam dengan dikemasnya proses belajar untuk menambah semangat belajar siswa yang berbasis multimedia. Dengan maksud tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran interaktif tentang peristiwa alam dan cara mengatasinya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengilustrasikan proses terjadinya peristiwa alam.
3. Mampu menunjang proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Kaligayam agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi SD Negeri 1 Kaligayam

1. Dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian siswa-siswi kelas 1 SD tentang peristiwa alam dasar dengan media pembelajaran.
2. Membantu memberikan gambaran mengenai bagaimana cara mengatasi terjadinya peristiwa alam kepada peserta didik.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Dapat memanfaatkan ilmu yang telah didapat selama kuliah.

2. Mengetahui bagaimana untuk membuat suatu karya yang bermanfaat dan berguna bagi suatu instansi.

1.5.3 Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi experiment). Penelitian ini menggunakan desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam yang terbagi dalam 2 kelompok.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dan informasi yang akan dibahas sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pembuatan penelitian ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan adalah :

1.6.1.1 Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan dan untuk mengetahui informasi kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, maka penulis melakukan wawancara kepada Guru SD Negeri 1 Kaligayam agar data dan informasi yang diperoleh akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

1.6.1.2 Studi Pustaka

Metode studi pustaka ini melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.1.3 Metode Observasi

Melakukan observasi secara langsung terhadap obyek penelitian untuk pengumpulan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

1.6.1.4 Metode Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur yang bias dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan media interaktif dan peristiwa alam.

1.7 Analisis

Untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif ini sudah sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian ini menggunakan analisis SWOT terhadap rancangan media mengajar interaktif. Tidak hanya itu, untuk menunjang aplikasi yang akan dibangun, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta analisis kelayakan.

1.8 Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini melakukan perancangan alur dan interface aplikasi. Perancangan alur pada penelitian ini menggunakan struktur navigasi.

1.9 Testing

Penelitian melakukan pengujian terhadap aplikasi pembelajaran interaktif secara keseluruhan dengan menggunakan blackbox testing. Pengujian aplikasi ini

bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar adalah uji pra syarat analisis yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test. Untuk selisih antara nilai Post-test dan Pre-test menggunakan uji N-Gain.

1.10 Implementasi Sistem

Untuk pengimplementasian media pembelajaran interaktif kepada pihak sekolah.

1.11 Sistematika Penelitian

Untuk memperjelas penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini merupakan penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan dari laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang kajian pustaka, penjelasan teori yang berkaitan dengan aplikasi media pembelajaran interaktif, dan sumber lain yang digunakan sebagai acuan pembahasan masalah pada penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tinjauan umum tentang SD Negeri 1 Kaligayam, menganalisis identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi tentang hasil implementasi perancangan aplikasi media pembelajaran yang sudah diterapkan dari perancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pengujian system dari pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

LAMPIRAN