

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era modern seperti saat ini memberi dampak terhadap beberapa aspek dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pengaruh teknologi dalam pendidikan dapat memberi kemudahan bagi guru dalam mendapatkan dan menyalurkan informasi kepada siswa.

Siswa Sekolah Dasar 1 Sanden yang berada di kecamatan Sanden dalam mendapatkan informasi pembelajaran masih berupa media buku, hal ini membuat siswa merasa bosan dan juga kurang memahami maksud dari materi yang telah disampaikan pengajar. Metode pembelajaran yang digunakan sebatas membaca, pengajar menjelaskan materi tanpa dapat mem-visualisasikan, sehingga dinilai kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa.

Mata pelajaran IPA sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif, terutama materi sistem pernapasan manusia. Karena siswa sulit berfikir secara abstrak membayangkan materi yang disampaikan, serta minimnya alat peraga tentang materi tersebut, sehingga hal tersebut menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan sistem yang berguna untuk proses belajar mengajar serta membantu memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa yang sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Interaktif Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD N 1 Sanden”** dengan tujuan membuat media interaktif sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sistem pernapasan manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah **“Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SD N 1 Sanden ?”**

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini dibuat untuk siswa kelas V SD N 1 Sanden dengan 2 sesi pertemuan setiap minggu.
- 2) Materi yang diambil “Sistem Pernapasan Manusia” dari buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 siswa SD/ MI Kelas V & internet.
- 3) Materi sistem pemapasan manusia meliputi : pengertian bernapas, organ pernapasan, mekanisme pernapasan, dan penyakit/ kelainan pernapasan.
- 4) Media pembelajaran yang ditampilkan berupa teks, gambar, suara, dan animasi.
- 5) Menu yang ditampilkan pada media pembelajaran ini meliputi KD, materi, latihan soal, profil, suara, bantuan, dan exit.
- 6) Media pembelajaran ini berbasis *desktop* dengan file ekstensi *.exe*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran materi sistem pernapasan manusia.
2. Aplikasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam "sistem pernapasan manusia".
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah Dasar I Sanden :

Memberikan pengetahuan terhadap siswa dengan metode pembelajaran media interaktif yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami dengan jelas.

2. Bagi peneliti :

Menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta menambah wawasan dan pengalaman khususnya dalam pembuatan media interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan untuk mendapatkan suatu data yang benar dan sesuai, maka dibutuhkan suatu metode atau cara yang tepat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi agar tujuan penelitian dapat tercapai. Penulis menerapkan beberapa metode untuk mengumpulkan data-data, diantaranya adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penulis memperoleh data dengan cara observasi langsung ke obyek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian, dalam hal ini penulis melakukan observasi di SD 1 Sanden.

b. Metode Wawancara

Penulis menerapkan metode wawancara dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan, kepada guru kelas V untuk mengetahui kendala dalam proses mengajar.

c. Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Daftar pertanyaan tersebut kemudian diberikan kepada objek penelitian di SD 1 Sanden, yaitu guru kelas dan siswa.

d. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori, dengan mencari sumber-sumber informasi dari buku-buku terkait, internet, dan juga literatur lainnya yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Sistem, meliputi: Kebutuhan Fungsional, Kebutuhan Non-Fungsional.

2. Analisis Kelayakan Sistem, meliputi: Kelayakan Teknis, Kelayakan Hukum, dan Kelayakan Operasional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan membahas tentang perancangan storyboard, struktur navigasi, flowchart, dan desain *interface*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan sistem, analisa kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, produksi sistem, pengujian sistem, dan implementasi.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian diperlukan bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan sesuai yang diinginkan. Metode testing yang digunakan yaitu *black box testing*.

1.6.6 Metode Implementasi

Metode implementasi merupakan tahap implementasi aplikasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1.6.7 Evaluasi

Tahap akhir penelitian adalah evaluasi, untuk mengetahui tingkat efektivitas proses pembelajaran setelah diberikan media interaktif dengan metode kuesioner terhadap objek guru kelas dan siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari susunan bab, sub bab dan keterangan untuk penjelasan tiap bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi bagian dari gambaran umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tentang uraian materi dan pengetahuan dasar, konsep dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan aplikasi media interaktif yang meliputi referensi materi yang digunakan, konsep, dan desain media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang media pembelajaran yang telah dibuat, proses pengoreksi aplikasi, dan implementasi aplikasi media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dan saran untuk perbaikan aplikasi atau pengembangan aplikasi dimasa datang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan yang didapat dari beberapa referensi buku, internet, jurnal, tugas akhir untuk membantu dalam pembatasan sebagai penulisan laporan skripsi.

LAMPIRAN