

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem tata surya merupakan salah satu materi dalam ilmu pengetahuan alam yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar. Dalam proses belajarnya, siswa sekolah dasar kelas VI kurang memahami apa yang dimaksud dengan sistem tata surya dan kurang mengetahui planet-planet apa saja yang terdapat dalam tata surya, dan dengan menggunakan bahan ajar buku biasa, siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang tertarik, sehingga siswa sekolah dasar kelas VI tersebut mengalami kesulitan dalam belajar tentang sistem tata surya. [1]

Sampai hari ini media yang digunakan para guru dalam menyampaikan materi hanya memberikan visualisasi dalam bentuk yang sederhana, membuat guru menjadi kesulitan karena kurangnya media serta alat peraga yang digunakan, sehingga belum dapat memberikan hasil pemahaman yang maksimal kepada anak. Seperti contoh pergerakan planet yang melakukan revolusi sambil berotasi sekaligus.

Sajian audio visual *non-linear* atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia interaktif menjadikan visualisasi lebih menarik. [2] Media pembelajaran interaktif dapat membantu anak untuk memahami situasi sebenarnya yang terjadi dalam sistem tata surya tanpa harus menerka-nerka gambaran materi yang disampaikan, sehingga refleksi itu akan tertanam dalam ingatan anak.

Dengan adanya teknologi tersebut, diharapkan dapat digunakan untuk menunjang program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) oleh suatu

lembaga pendidikan sekolah dasar untuk membuat suasana belajar lebih kreatif, efektif, dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk interaktif. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif "Sistem Tata Surya" untuk Kelas VI Sekolah Dasar".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah "Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif "Sistem Tata Surya" untuk Kelas VI Sekolah Dasar?".

### **1.3 Batasan Penelitian**

Batasan masalah dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif "Sistem Tata Surya" untuk Kelas VI Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

1. Materi yang akan dibahas pada media pembelajaran interaktif ini adalah Sistem Tata Surya.
2. Studi kasus penelitian ini dilakukan pada SD Negeri Perumnas III Condong Catur, Sleman, Yogyakarta.
3. Penelitian dilakukan sampai program diberikan kepada pihak sekolah.
4. Aplikasi dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi.
5. *Testing* dilakukan pada Guru kelas VI sekolah dasar dan diterapkan pada anak didik kelas VI sekolah dasar.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam pembelajaran, akan tetapi adapun tujuan yang lain adalah:

1. Membuat Media Pembelajaran Interaktif “Sistem Tata Surya” untuk Kelas VI Sekolah Dasar.
2. Sebagai media bantu guru dalam menyampaikan materi Sistem Tata Surya.
3. Sebagai media bantu anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
4. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan dan pembuatan objek multimedia, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Pihak Sekolah

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi anak didik.
2. Membantu menyumbang sebuah media pembelajaran pada sekolah yang diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi anak dalam belajar.

##### 1.5.2 Bagi Peneliti

3. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan guru kelas VI sekolah dasar.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk melakukan penelitian.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan media interaktif dan sistem tata surya.

5. Metode Kuesioner

Pengumpulan data melalui penyebaran sekumpulan pertanyaan kepada responden, yang butir-butir pertanyaannya berhubungan dengan masalah penelitian dan mempunyai makna, guna menguji hipotesis.

### **1.6.2 Analisis**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Tidak hanya itu, untuk menunjang aplikasi yang akan dibangun, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta analisis kelayakan.

### **1.6.3 Produksi**

Metode produksi akan dilakukan dengan siklus pengembangan multimedia yang diawali dengan mempelajari kumpulan data yang telah ada, kemudian dilakukan pembuatan konsep, dan dilanjutkan proses-proses lainnya, yang pada akhirnya akan dilakukan implementasi dan evaluasi.

### **1.6.4 Evaluasi**

Evaluasi adalah tahap pengujian program, apabila ada kesalahan program akan dibetulkan. Pada proses ini tahap pengujian dilakukan per halaman navigasi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan

Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, termasuk analisis desain dan uraian tentang media pembelajaran interaktif.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain, *testing*, dan implementasi.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

## **LAMPIRAN**