

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Melalui media pembelajaran memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang dipelajari [1].

Media pembelajaran pengenalan jenis – jenis dinosaurus untuk taraf Sekolah Dasar (SD) saat ini masih berupa penyampaian langsung dari guru. Cara lain yang digunakan adalah dengan membaca buku, namun metode tersebut kurang interaktif karena buku tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan siswa. Sebagai penunjang harus ada media yang mampu menarik siswa dalam mempelajari jenis – jenis dinosaurus. Membaca buku menjadi pilihan setelah mendapat materi langsung dari guru. Sebagian siswa akan merasa bosan dalam mempelajari materi dengan membaca buku, maka dengan adanya media pembelajaran pengenalan jenis – jenis dinosaurus ini diharapkan mampu menarik minat siswa untuk mengenal jenis – jenis dinosaurus.

Siswa pada SD Negeri 1 Kauman memiliki 25 murid terdiri dari 13 perempuan dan 12 laki – laki. Pada proses menyampaikan materi masih terbilang sangat biasa yaitu guru menjelaskan materi di depan para siswanya.

Media pembelajaran sebelumnya hanya berupa gambar saja belum ada penjelasannya. Dalam media pembelajaran kali ini mampu menampilkan gambar dan penjelasan juga latihan soal. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini membuat minat belajar siswa meningkat terutama tentang dinosaurus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, bahwa permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah bagaimana merancang media pembelajaran jenis – jenis dinosaurus pada SD Negeri 1 Kauman

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian tercapai. Oleh karena itu batasan masalah tersebut diantaranya :

1. Media pembelajaran ini menampilkan 10 jenis dinosaurus
2. Menampilkan gambar dinosaurus hanya berupa 2D dan juga penjelasan tentang dinosaurus.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memudahkan kedua belah antara siswa dan guru, karena guru dapat mempermudah dalam menyampaikan materi ,sedangkan untuk siswa dapat lebih memahami tentang materi tentang jenis – jenis dinosaurus.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, siswa dan juga guru selaku tenaga pendidik.

Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah – sekolah, guru agar lebih cenderung memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Bagi siswa sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran melalui multimedia pembelajaran.
3. Bagi guru
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru selaku tenaga pendidik melukan inovasi dalam mengajar.
 - b. Dapat meningkatkan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan penelitian langsung pada objek SD Negeri 1 Kauman. Setelah melakukan observasi pada SD Negeri 1 Kauman. Proses belajar mengajar di SD negeri 1 Kauman masih menggunakan cara pada umumnya yaitu guru menjelaskan serta menulis di papan tulis. Dalam hal ini guru sangat kesulitan dalam hal menyampaikan materi.

1.6.1.2 Metode Kuesioner

Metode penelitian kali ini dengan cara menyebarkan kuesioner untuk para guru SD Negeri 1 Kauman. Metode ini agar memberikan nilai layak atau tidaknya media pembelajaran ini di mata guru SD Negeri 1 Kauman.

1.6.1.3 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi berapa besar peluang, maka harus dilakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman. Pada bagian metode analisis ini peneliti menggunakan metode analisis SWOT. SWOT merupakan singkatan dari Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), Threats (ancaman).

1.6.1.4 Metode Perancangan

1. Perancangan Interface

Tahap ini merupakan merancang atau menyusun tampilan antar muka pada media pembelajaran menggunakan software Adobe Flash CS6.

2. Menambah *Action Script*

Tahap ini merupakan menambahkan *action script* pada tampilan antar muka atau *interface* menggunakan software Adobe Flash CS6.

3. Pengujian

Tahap ini merupakan menguji aplikasi untuk mencari kesalahan – kesalahan dalam pembuatan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini menggunakan kerangka yang terbentuk dalam susunan – susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori – teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan dalam merancang dan membuat media pembelajaran pengenalan jenis – jenis dinosaurus untuk SD Negeri I Kauman.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini diuraikan mengenai analisis sistem yang sudah ada sebelumnya dan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat langkah – langkah atau proses, hasil analisa pembahasan media pembelajaran yang dibuat dengan menerapkan rancangan sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan skripsi yang telah disusun.