

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu kegiatan dalam pembelajaran adalah penyampaian informasi dan teknologi kepada penggunanya. Informasi dan teknologi tersebut bisa disampaikan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengemas informasi dan teknologi yang akan disampaikan kepada pengguna teknologi seperti: media cetak, media audio, media audio visual, media berupa obyek fisik atau benda nyata.

Secara umum dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswanya. Tujuan penggunaan media adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan sasaran. Dengan demikian media berperan penting antara lain dalam memberikan pengalaman yang konkrit dan sesuai dengan tujuan belajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor dari keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Sebuah media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa menjadi lebih mudah dalam menerima informasi, guru juga tidak perlu menjelaskan berulang-ulang untuk kelas yang berbeda karena materi telah disajikan dalam

sebuah media pembelajaran. Sekarang ini, guru masih belum menggunakan media pembelajaran secara optimal. Guru masih menggunakan metode ceramah (lisan) untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 2 SDIT FATAHILLAH Sukoharjo Ibu Fitra, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas sehingga media yang ada kurang mengajak siswa untuk ikut dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Proses penyampaian materi pelajaran tidak cukup hanya dengan penyampaian dengan metode ceramah atau melalui media buku. Seharusnya guru beserta pihak sekolah lainnya selaku tenaga pengajar hendaknya bisa lebih kreatif dalam mengelola atau mendesain kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hal di atas, maka dianggap perlu adanya media pembelajaran interaktif yang mampu mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, bila perlu media pembelajaran tersebut mampu membuat siswa belajar mandiri jika suatu saat guru tidak dapat mengisi pelajaran di kelas.

Selain hal di atas, maka peneliti bermaksud membuat suatu media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran pada SDIT FATAHILLAH Sukoharjo Jawa Tengah”** untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar khususnya kelas 2 terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu cara alternatif yang dapat digunakan

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan serta materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk materi kedudukan dan peran keluarga yaitu mengenalkan anggota keluarga, kedudukan dan peran masing-masing anggota keluarga berbasis multimedia interaktif untuk kelas 2 pada SDIT Fattahilah Sukoharjo?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar media pembelajaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Interaktif Kedudukan dan Peran Keluarga pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan perangkat lunak Macromedia Director MX 2004.
2. Materi ini dibatasi pada buku IPS Terpadu kelas 2 Bab 4 tentang kedudukan dan peran anggota keluarga yaitu mengenalkan anggota keluarga, membedakan peran dan kedudukan masing-masing anggota keluarga.
3. Materi kuis berbentuk pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda dengan tampilan jawaban juga skor nilai

4. Materi yang dibahas berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
5. Aplikasi berbentuk pembelajaran multimedia interaktif berupa gambar suara teks dan animasi.
6. Bahan pembelajaran Interaktif ini sifatnya berdiri sendiri tidak menggunakan jaringan.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Merancang dan membuat media pembelajaran untuk siswa-siswi kelas 2 pada SDIT FATTAHILAH Sukoharjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk materi kedudukan dan peran anggota keluarga yaitu mengenalkan anggota keluarga, membedakan peran dan kedudukan masing-masing anggota keluarga serta Latihan Soal pilihan ganda menggunakan *Macromedia Director MX 2004*.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia interaktif pada SDIT FATTAHILAH Sukoharjo adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia interaktif untuk siswa-siswi kelas 2 pada SDIT FATTAHILAH Sukoharjo.
2. Mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami dalam belajar mata pelajaran tersebut.

3. Meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dengan adanya metode pembelajaran yang baru dalam penyampaian materi.
4. Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia interaktif pada SDIT FATTAHILAH Sukoharjo

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Media pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu :

- a. Bagi Penulis
  - 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan penulis dalam pembuatan media pembelajaran.
  - 2) Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
- b. Bagi Sekolah
  - 1) Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
  - 2) Meningkatkan prestasi dan motivasi siswa dalam belajar.
  - 3) Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini siswa bisa lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada SDIT FATTAHILAH Sukoharjo adalah sebagai berikut

## **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1.1 Metode Wawancara**

Untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan.

### **1.6.1.2 Metode Study Pustaka**

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan menggunakan sumber-sumber yang ada di buku referensi, internet dan sumber lainnya yang memuat informasi yang mendukung untuk digunakan dalam penelitian ini. Selain itu peneliti juga dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## **1.6.2 Metode Analisis**

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah *media pembelajaran interaktif* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan dengan melakukan analisis pada rancangan aplikasi ini.

## **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode ini dilakukan untuk merancang konsep seperti perancangan gambaran umum media pembelajaran interaktif agar media pembelajaran ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang diharapkan.

## **1.6.4 Metode Implementasi Sistem**

Implementasi sistem merupakan transformasi konsep rancangan menjadi wujud sistem yang utuh dan dapat digunakan. Metode ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif dari awal sampai selesai.

### 1.6.5 Evaluasi

Setelah aplikasi selesai dibuat, maka pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi sistem dilakukan untuk mengevaluasi semua tahapan dan untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar dalam penyusunan skripsi ini, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori analisis dan perancangan sistem yang mendukung judul penelitian, sistem perangkat lunak (software) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya dalam merancang aplikasi media mengajar interaktif.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian serta tahap-tahap analisis dan perancangan aplikasi yang berhubungan dengan bagian yang sedang di teliti.

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

Pada bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat dan pengujian aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan media pembelajaran selanjutnya.

