

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

SD Muhammadiyah Purwodiningratan II merupakan salah satu lembaga pendidikan di kota Yogyakarta yang berlokasi di jalan Purwodiningratan. Dengan visi unggul dalam prestasi, berkarakter islami, berwawasan budaya, ramah lingkungan dan teknologi. Misi melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien dengan menggunakan pendekatan PAKEM serta melaksanakan pembinaan prestasi siswa sesuai bakat dan minat. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai yaitu ruang multimedia akan tetapi pemanfaatannya belum optimal.

Kesehatan dan lingkungan hal yang tak bisa diabaikan. Hal ini perlu dikenalkan kepada murid sejak dini, karna berperan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan [1]. Media pembelajaran merupakan alat perantara membantu menerima dan memahami pelajaran bagi murid serta membantu guru untuk menyampaikan materi [2]. Di SD Muhammadiyah Purwodiningratan II, kegiatan belajar mengajar menggunakan

buku yang memiliki keterbatasan dalam proses belajar mengajar tanpa adanya ilustrasi sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa-siswi.

Dalam hasil wawancara peneliti dengan objek, dari pihak objek membutuhkan media untuk membantu para siswa belajar memahami pelajaran IPA dengan materi "Kesehatan dan Lingkungan". Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran interaktif dengan unsur-unsur multimedia untuk membantu dan membangkitkan motivasi belajar serta minat baru terhadap murid.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu : **Bagaimana Cara Membuat Media Pembelajaran Interaktif materi IPA "Kesehatan dan Lingkungan" untuk SD kelas III Muhammadiyah Purwodiningratan II?**

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini digunakan oleh siswa-siswi kelas III SD Muhammadiyah Purwodiningratan II Yogyakarta.
2. Materi dalam media pembelajaran ini berdasarkan SK/KD (Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar) pelajaran IPA.
3. Aplikasi media pembelajaran berbasis desktop.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang kesehatan dan lingkungan secara interaktif sehingga aplikasi ini mendorong motivasi siswa memahami pelajaran dengan baik.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi Penulls

1. Menambah pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif seperti ilmu yang sudah didapatkan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-I Sistem Informasi Univeraitas AMIKOM Yogyakarta.

##### b. Bagi Sekolah

1. Dapat meningkatkan mutu pendidikan.
2. Memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah.
3. Dapat bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran di SD Muhammadiyah Purwodiningratan II Yogyakarta.

##### c. Bagi Pengguna

1. Bagi Siswa
  - Memudahkan untuk menyerap materi.

- Meningkatkan antusiasme untuk mempelajari materi yang disampaikan.

## 2. Bagi Guru

- Memudahkan dalam penyampaian materi.
- Memberikan motivasi agar selalu kreatif dalam kegiatan mengajar.
- Mengefektifkan waktu dalam mengajar.

### 1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian tersebut antara lain:

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan hasil data yang benar serta relevan tentang penelitian, maka metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung ke SD Muhammadiyah Purwodiningratan II Yogyakarta.

##### 2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru yang bersangkutan, yaitu guru IPA kelas III SD Muhammadiyah Purwodiningratan II untuk mengetahui tanggapan dan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan.

##### 3. Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Seperti materi IPA kelas III dan foto yang berkaitan dengan permasalahan.

##### 4. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca laporan-laporan skripsi dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang ada untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Metode ini bisa didapatkan di perpustakaan ataupun internet.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

#### **a. Merancang Konsep Media Pembelajaran**

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan isi yang akan dibuat.

#### **b. Merancang Isi Media Pembelajaran**

Merancang isi merupakan penerapan isi dari merancang konsep atau implementasi dari strategi kreatif. Merancang isi merupakan memberikan daya tarik kepada para murid.

### **1.6.3 Metode Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif**

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan dari hasil metode perancangan yang telah dilakukan.

### **1.6.4 Metode Testing**

Pengetesan program yaitu dengan cara melakukan pengetesan aplikasi secara keseluruhan dengan menggunakan metode *black box*, menguji aplikasi apakah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

### 1.6.5 Implementasi

Penerapan program yaitu dengan cara menerapkan aplikasi secara keseluruhan pada murid SD Muhammadiyah Purwodiningratan II.

### 1.6.6 Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap program dari hasil implementasi, yaitu dengan cara meminta *feedback* dari guru pengajar dan melakukan perbaikan pada aplikasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar pokok tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan, dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi.

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

Bab ini menguraikan tentang profil SD Muhammadiyah Purwodiningratan

II Yogyakarta, menjelaskan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif, manfaatnya dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan.

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

Menjelaskan tentang pembuatan, mulai dari perancangan, hasil testing dan implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bagian akhir yang berisikan uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dan penulisan

