

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu Sekolah Dasar yang masih menggunakan media buku sebagai informasi pembelajaran adalah SD Negeri 2 Gondang Purwantoro, beralamat di Desa Gondang, Kecamatan Purwantoro, Kabupaten Wonogiri. Pembelajaran SD Negeri 2 Gondang masih berupa media buku, hal ini membuat siswa merasakan kejenuhan dan kurang memahami maksud dari materi pada saat belajar, karena media pembelajaran yang ditampilkan hanya berupa teks dan gambar yang tidak dapat divisualisikan sehingga tampilannya monoton dan kurang menarik minat belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif, terutama materi tata surya yang berkaitan dengan peristiwa gerhana matahari dan bulan, karena guru kesulitan memberikan contoh yang konkrit untuk materi yang diajarkan, tidak tersedia dan mahalnya alat peraga menjadikan kendala guru yang mengajarkan materi gerhana matahari dan bulan di SD Negeri 2 Gondang.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk menarik minat belajar siswa agar lebih memahami materi lebih dalam. Media Pembelajaran yang berjudul **"Aplikasi Gerhana Matahari dan Bulan untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar**

menggunakan Macromedia Flash” menyajikan materi berbasis multimedia dengan dilengkapi dengan evaluasi berupa pembahasan, latihan soal yang berhubungan dengan materi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan flash yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Media pembelajaran ini untuk siswa Sekolah Dasar diutamakan SD Negeri 2 Gondang kelas VI.
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sesuai kurikulum dan buku yang digunakan di SD Negeri 2 Gondang kelas VI meliputi Matahari, Bumi, bulan beserta cirinya, pergerakan bumi, bulan terhadap matahari, dan pergerakan bulan terhadap bumi.
3. Media ini sebagai salah satu alternatif pengganti alat peraga yang mahal.
4. Aplikasi ini berbasis multimedia yang mengandung unsur teks, gambar, suara, dan video.

5. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Macromedia Flash 8 (action script 2), Adobe Audition, Corel Draw X6, 3DSMax.
6. Menu yang ditampilkan pada media ini meliputi materi, latihan soal, yang berhubungan dengan materi, info program, dan bantuan.
7. Media pembelajaran ini berbasis Desktop dan tidak menggunakan database.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan sebagai berikut :

1. Membuat suatu Software sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif alat bantu dalam proses pembelajaran materi gerhana matahari dan bulan.
2. Meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1.5.1.1 Metode Observasi

Penulis mengambil data dengan cara melakukan observasi langsung ke obyek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian, dalam hal ini penulis melakukan observasi di SD Negeri 2 Gondang kelas VI.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak guru mata pelajaran IPA khususnya dalam tata surya untuk mengetahui kendala dan masalah yang dialami dalam proses mengajar.

1.5.1.3 Metode Kuisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang *representative* (layak), objek yang dijadikan kuisioner adalah siswa SD Negeri 2 Gondang kelas VI untuk membuktikan minat dan peningkatan siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran yang berkaitan dengan tata surya.

1.5.1.4 Metode Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku dari perpustakaan maupun file internet sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah model deskriptif (penggambaran situasi dan kondisi seperti menyampaikan berita, didukung gambar-gambar dilokasi).

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap perancangan dari sistem yang akan dibuat adalah perancangan struktur navigasi dan storyboard.

1.5.4 Metode Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran multimedia yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.5.5 Metode Testing

Penulis menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *whitebox* dan *blackbox testing* untuk menguji dan mengetahui hasil kode program pada aplikasi yang telah dihasilkan apabila aplikasi tersebut sudah bisa berfungsi dengan baik atau masih terdapat *bug* atau *error* pada *interface*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

Bab I : Pendahuluan

Merupakan bab yang berisikan gambaran umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung untuk pembuatan aplikasi pembelajaran yang berkaitan dengan tata surya terutama gerhana matahari dan bulan berbasis multimedia untuk media pembelajaran dan konsep dasar *software* yang digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan Aplikasi

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis dan perancangan aplikasi media pembelajaran secara umum meliputi perancangan *storyboard*.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hal-hal yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoreksian aplikasi pembelajaran, dan hasil implementasi dari aplikasi yang sudah dibuat.

Bab V : Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan aplikasi media pembelajaran gerhana matahari dan bulan berbasis multimedia dan berupa saran untuk memperbaiki aplikasi yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

