BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran pada proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan keinginan dan minat bagi siswa serta meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Selain itu pemakaian atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut.

Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar, misalnya seperti gambar, slide, animasi serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya yaitu untuk menangkap, memproses dan meyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar dan mempertinggi daya serap belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen, ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan masih cenderung pasif dan bosan karena dalam penyampaian materi masih bersifat manual yaitu guru menyampaikan materi

dengan membaca buku sehingga siswa cenderung malas untuk mendengarkan saat bapak/ibu guru menjelaskan materi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud membuat suatu media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian dengan judul **"Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen"** untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar khususnya kelas I terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu :

Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk materi keluarga yaitu mengenalkan anggota keluarga dan perbedaan jenis kelamin berbasis multimedia interaktif untuk kelas I pada SD Negeri 3 Karanganyar?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Materi yang disajikan tentang keluarga yaitu mengenalkan anggota keluarga antara lain kakek1 (dari keluarga ayah), nenek1 (dari keluarga

ayah), ayah, kakek2 (dari keluarga ibu), nenek2 (dari keluarga ibu), ibu, kakak, aku dan adik serta perbedaan jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan.

2. Media pembelajaran ini mampu menampilkan hasil nilai *(score)*, namun tidak mampu menyimpan.
3. Jenis aplikasi yang dibuat merupakan multimedia interaktif dan dapat dioperasikan pada komputer desktop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Merancang dan membuat media pembelajaran untuk siswa-siswi kelas I pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk materi keluarga yaitu Pengenalan Anggota Keluarga dan Perbedaan Jenis Kelamin serta Latihan Soal pilihan ganda menggunakan *Adobe Flash CS6*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis multimedia interaktif pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis multimedia interaktif untuk siswa-siswi kelas I pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen.
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.

1.5 Manfaat Penelitian

Media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan 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 pendidikan kewarganegaraan pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen 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 pendidikan

kewarganegaraan agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan.

1.6.1.2 Metode Study Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai sumber, baik buku, 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 atau yang ada kaitannya dengan penelitiannya dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

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

Metode ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif dari awal sampai selesai.

1.6.5 Evaluasi

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

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang menunjang dalam pembuatan laporan serta menjelaskan software-software yang akan digunakan pada pembahasan masalah.

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.

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.