

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, telah membantu pada kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Perkembangan teknologi memiliki peran yang sangat penting khususnya pada bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan sebagai media interaktif untuk membantu proses belajar siswa di sekolah. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Kegiatan belajar mengajar tersebut ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran.

Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya merupakan materi dasar yang sangat penting untuk diketahui bagi siswa SD. Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya akan lebih menarik jika dijelaskan dengan menampilkan banyak ilustrasi. Namun beberapa sekolah di Indonesia khususnya SD Muhammadiyah Bayen penjelasan yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yaitu, proses belajar mengajar yang dilakukan guru menjelaskan materi dengan menggunakan buku dan belum adanya media yang digunakan untuk mengilustrasikan tentang materi yang disampaikan, sehingga guru merasa kesulitan dalam mengilustrasikan. Jika penyampaian materi

dan ilustrasi berbentuk multimedia yang meliputi teks, audio-visual, dan gambar, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian konsep-konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. Dengan pembelajaran media interaktif dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar anak tanpa tekanan (Sanaky , 2009:5) , Selain itu pemakaian media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru , serta membangkitkan motivasi belajar bagi siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2002:15).

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, dalam proses belajar mengajar menerapkan media pembelajaran interaktif guna mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya kepada peserta didik khususnya di SD Muhammadiyah Bayen. Dengan ini proses belajar mengajar multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengukur tingkat kenaikan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai alat bantu yang akan mempermudah guru dalam mengajar dan peserta didik dalam menerima pelajaran tersebut. Untuk itu, penulis mengambil tema yang berjudul “Media Interaktif Pembelajaran Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Siswa Kelas VI SD

Muhammadiyah Bayen Sleman” agar peserta didik memiliki semangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya metode pembelajaran yang baru dalam penyampaian materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Merancang Media Interaktif Pembelajaran Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Bayen Sleman” agar dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Bayen Sleman?
2. Bagaimana mengukur tingkat kenaikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Soal dan Materi yang meliputi beberapa jenis makanan burung yang diambil dari buku dan materi pelajaran SD kelas VI.
2. Aplikasi dijalankan di Komputer atau laptop bersistem Windows.
3. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Bayen Sleman.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang media interaktif pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa kelas VI SD Muhammadiyah Bayen Sleman.
2. Membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih efektif.
3. Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah Bayen Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media interaktif dengan menggunakan Unity.
2. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian siswa-siswi kelas VI SD tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan media pembelajaran.
2. Sebagai sarana untuk pembelajaran siswa dalam mempelajari materi materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah, selain itu untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan agar penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Berikut metode penelitian yang digunakan oleh penulis:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akan di gunakan dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian untuk pengumpulan data yang relevan. Data tersebut dapat berupa media yang digunakan sebelumnya dan mengamati proses pembelajaran dan mengamati respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SD Muhammadiyah Bayen Sleman

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap Ibu Nisa Araswinta selaku Guru pengampu kelas VI di SD Muhammadiyah Bayen Sleman untuk memperoleh data yang diperlukan tentang proses belajar mengajar dan media yang digunakan serta hambatan yang ditemui.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode analisis SWOT. Analisis ini didasarkan pada logika yang memaksimalkan kekuatan (Strengths) dan peluang (Opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (Weakness) dan ancaman (Threats). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi, dan kebijakan perusahaan.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan aplikasi ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan konsep, isi, tampilan, content, dan Visual.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther. Menurut Luther dalam Iwan Binanto, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing ini menggunakan *Black Box*. Pengujian *Black Box* dilakukan dengan cara menguji aplikasi guna untuk menganalisis dan memastikan apakah aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan terhadap siswa kelas VI SD Muhammadiyah Bayen.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut.

