

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan majunya perkembangan teknologi maka berdampak ke berbagai bidang tidak kecuali dalam bidang pendidikan. media pembelajar yang menjadi salah satu alternatif mengembangkan minat belajar pada siswa yang dapat mempermudah tugas pengejar untuk memberikan penalaran tentang suatu materi yang tengah di pelajari dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Pada SD N Lempuyangwangi ini kurikulum yang di gunakan dalam mendidik murid-muritnya menggunakan kurikulum 2013 yang telah di terapkan pada tahun ajarn 2013-2014 sebagi salah satu sekolah percontohan sehingga diharapkan sekolah lain dapat menerapkan sistem ini. Kurikulum 2013 menuntut siswanya untuk dapat aktif dalam mengembangkan diri dengan memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang di pelajari dan gaya belajar yang di sesau dengan kemauan siswa, sehingga diharapkan dapat mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkan dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.

Namun dalam mengembangkan gaya belajar pada siswa tidaklah mudah membutuhkan sebuah dorongan yang kuat untuk memancing niat belajar siswa dan

merubah gaya belajar yang mementingkan aspek kongnitif saja dan memandang motivasi dalam belajar. Hal ini terjadi pada SD Lempuyangwangi terutama pada mata pelajaran ipa yang kurang menarik minat belajar siswa. Faktor yang membuat minat belajar siswa rendah adalah kurang nya minat siswa dalam membaca kembali pelajaran yang telah di pelajari dan kurang nya menarik penyampaian guru dalam proses belajar mengajar.

Dan dari hasil pengamatan disini penulis mencoba dengan membuakan sebuah media pembelajarn interaktif dengan menerapkan animasi 3D untuk membantu siswa dalam menikmati proses belajar mengajar dan sekaligus membantu guru atau pengajar untuk dapat menyampaikan materi dengan memanfaatkan unsur multimedia sebagai media pembalajaran interaktif juga sebagai gambaran terhadap materi pelajaran IPA sehingga diharapkan dapat dengan mudah di ingat dan dinalar oleh siswa dengan gambaran konsep materi tata surya yang telah di berikan olah pengajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahannya adalah bagaimana membuat media pembelajaran pada meteri sistem tata surya untuk kelas 6 SD dengan menggunakan animasi 3D yang valid dan efektif ??

1.3. Batasan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yang terbatas untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dari tujuan dan lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dibuat hanya mencakup tentang sistem tata surya yang di peruntuhkan untuk SD kelas 6 dalam pelajaran IPA.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis Dekstop.
3. Rancana aplikasi ini menggunakan macromedia director 3Ds Max untuk pembuatannya.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelttan

Tujuan dari perancangan dan pembangunan aplikasi ini diterangkan sebagai berikut :

1. Membantu siswa agar lebih mudah belajar dan lebih mudah memahami materi yang ada.
2. Membantu guru untuk menjelaskan semua materi yang akan di berikan.
3. Membantu proses belajar mengajar menjadi lebih cepat dan efisien

1.5. Manfaat Penelttan

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

- a) Manfaat Bagi Peneliti

Menerapkan ilmu yang telah didapat dari STMIK AMIKOM Yogyakarta, serta syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer bagi peneliti.

b) Manfaat Bagi Guru

Aplikasi ini menjadi asisten bagi guru untuk menjelaskan materi mengenai sistem tata surya agar proses belajar mengajar lebih menarik, mudah dipahami

c) Manfaat Bagi siswa

Aplikasi ini dapat membantu siswa agar lebih mudah belajar mengenai sistem tata surya sehingga lebih cepat mengerti dan memahami materi yang ada.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini ada lah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Merupakan metode yang di lakukan dengan memanfaatkan literature yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan web yang berhubungan dengan masalah yang di hadapi oleh penulis. Serta

mengumpulkan data dari referensi buku-buku dan karya ilmiah yang tersedia

b. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis

c. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertanya kepada objek untuk memberikan masukan untuk penulis seperti apa yang diinginkan oleh objek

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menguraikan suatu permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah media pembelajaran yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan media pembelajaran, dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Pembuatan media pembelajaran

Metode yang digunakan dalam merancang media pembelajaran dari konsep, desain dan data yang terdapat di dalamnya hingga hasil akhirnya

1.6.4 Metode Uji Coba Aplikasi

Metode ini dilakukan pengujian media pembelajaran yang telah dibuat untuk melihat kelayakan media pembelajaran

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut. :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan apa yang digunakan untuk merancang dan membuat media pembelajaran tentang sistem tata surya

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada .

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi aplikasi, saran yang di butuhkan dan contoh pengoprasian media interaktif yang di rancang oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek.

