

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini membawa perubahan pesat dalam bidang pendidikan. Proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi - informasi pendidikan, memiliki unsur - unsur pendidikan sebagai informasi, media sebagai sarana penyedia ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri.

Berkaitan dengan hal itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak dapat berkembang dengan baik tanpa adanya kegiatan atau usaha untuk mengembangkan potensi-potensi kemampuan tersebut. Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah matematika.

Pada penelitian ini yang menjadi permasalahannya adalah penggunaan teknologi multimedia berbasis digital dalam proses penyampaian kompetensi dasar matematika semester ganjil kelas IV di SDN 168/VI Mampu Baru II Jambi. Sebelumnya penyampaian kompetensi dasar matematika masih menggunakan jasa dari guru yang bertugas untuk mengajar siswa - siswi disekolah. Diharapkan dengan penggunaan teknologi multimedia berbasis digital tersebut, proses kompetensi dasar matematika akan berdampak lebih baik untuk kedepannya.

Dari uraian di atas maka dibuat sebuah penelitian, yang berjudul **"Perancangan Sistem Multimedia Kompetensi Dasar Matematika Semester Ganjil Kelas IV di SD N 168/VI Mampun Baru II"**. Sehingga dapat mempermudah SDN 169/VI untuk mempelajari kompetensi dasar matematika semester ganjil, tentunya hal ini akan menjadi keuntungan bagi pihak sekolah terutama guru dan siswa - siswi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana perancangan sistem multimedia kompetensi dasar matematika semester ganjil kelas IV untuk SD N 168/VI Mampun Baru II Jambi.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana perancangan sistem pembelajaran multimedia kompetensi dasar matematika semester ganjil kelas IV di SD N 168/VI Mampun Baru II Jambi.
2. Pengujian aplikasi yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
3. *Software* yang digunakan untuk membuat sistem multimedia *interaktif* adalah *Adobe Master Collection CS5*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat serta memberikan pengetahuan kepada guru agar mengenal lebih dekat tentang media pembelajaran.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan menyusun skripsi ini adalah merancang sistem multimedia kompetensi dasar matematika semester ganjil untuk kelas IV di SD N 168/VI Mampun Baru II Jambi.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang akan diteliti dalam hal ini adalah guru matematika kelas IV SD N 168/VI Mampun Baru II Jambi.

2. Studi Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan memanfaatkan buku, jurnal, dan referensi yang didapatkan saat kuliah atau dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan model sistem, perancangan sistem data, perancangan arsitektural, perancangan antarmuka (*User Interface*), dan perancangan prosedur.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode ini digunakan untuk pengembangan multimedia agar dapat dimasukkan dalam pembelajaran melalui tahapan - tahapan yang terancang dengan baik dan runtut agar produk multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan tepat digunakan dalam pembelajaran.

1.5.5 Metode Testing

1. Pengujian Sistem

Pengujian adalah bagian elemen dari jaminan kualitas dan mempresentasikan spesifikasi desain dan pengkodean. Dalam melakukan uji coba ada dua masalah penting yang akan dibahas, yaitu teknik uji coba perangkat lunak dan strategi uji coba perangkat lunak.

2. Verifikasi dan Validasi Sistem

Verifikasi dan Validasi Sistem bertujuan untuk menguji kelayakan dan rasional sistem yang berhubungan dengan penelitian. Langkah ini dilakukan dengan menggunakan format uji coba.

3. Revisi dan Review Sistem

Sistem verifikasi dan validasi, maka akan dilakukan revisi dan review yang dimaksudkan agar sistem sudah memiliki kelayakan dan fungsional yang baik untuk menjadi sebuah media pembelajaran. Tahap ini akan melihat kembali sistem yang dihasilkan dilihat dari kelayakan media pembelajaran serta kekurangan, kelebihan, kendala dan rekomendasi.

1.5.0 Metode Implementasi

Uji coba sistem dilakukan terbatas. Uji coba akan dilakukan pada ahli multimedia dan Guru matematik kelas IV SD N 168/VI Mampun Baru II Jambi.

1.0 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari 5 BAB meliputi.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori - teori yang mendukung tentang judul penelitian dan *software* yang digunakan dalam pembuatan perancangan sistem multimedia kompetensi dasar matematika.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisis masalah, bab ini juga menguraikan tentang deskripsi obyek penelitian. Secara garis besar bab ini membahas tentang tinjauan umum, analisis, dan perancangan sistem multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan aplikasi perancangan sistem multimedia pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi perancangan sistem multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN