

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi banyak digunakan oleh hampir seluruh organisasi dan dipercaya dapat membantu meningkatkan efisiensi proses yang berlangsung, tak terkecuali pada proses pembelajaran. Salah satu integrasi teknologi dalam proses pembelajaran adalah berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat menyampaikan materi dengan menggunakan banyak media seperti teks, gambar, animasi, video, suara dan lainnya.

Namun selama ini masih banyak sistem pembelajaran di sekolah yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional, dimana proses pembelajaran hanya berpusat pada pengajar dan tidak melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran konvensional ini juga terdapat keterbatasan dalam menampilkan data, seperti bidang biologi yang mempelajari serangga, banyak konsep-konsep yang abstrak yang tidak bisa dilihat secara langsung ataupun dipraktikkan. Oleh karena itu perlu dicarikan solusi bagaimana konsep-konsep yang bersifat abstrak ini dapat tersampaikan kepada siswa namun tetap dalam suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif.

Hal inilah yang menjadi dasar dari topik penelitian membangun media pembelajaran pengenalan serangga dalam bentuk multimedia interaktif dengan judul “Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Serangga untuk MI Al Huda Karangnongko”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran mengenai pengenalan serangga untuk siswa MI Al Huda Karangnongko dalam bentuk aplikasi multimedia?
2. Apakah media interaktif pembelajaran pengenalan serangga untuk siswa MI Al Huda Karangnongko ini dapat berfungsi dengan baik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Siswa kelas 4 sampai dengan kelas 6 MI Al Huda Karangnongko yang sudah mendapat materi pembelajaran mengenai serangga.
2. Materi yang dibahas mengenai jenis serangga yang hidup di sekitar lingkungan masyarakat.
3. Media pembelajaran dibuat dalam bentuk multimedia interaktif berbasis desktop.
4. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash CS6 Actionscript 2.0* dan *software* pendukung lainnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun media pembelajaran mengenai pengenalan serangga untuk siswa MI Al Huda Karangnongko dalam bentuk multimedia interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Mempermudah siswa belajar mengenali serangga.
2. Meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.
3. Sebagai salah satu referensi ilmu pengetahuan tentang serangga dan dapat menambah wawasan.
4. Meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar terutama serangga.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian dalam pembuatan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dengan beberapa cara diantaranya observasi, wawancara, dan studi literatur yang berkaitan dengan penelitian.

2. Metode Analisis

Dalam tahap ini, dilakukan analisa terhadap data-data yang sudah terkumpul sebelum dilakukan perancangan aplikasi.

3. Metode Perancangan

Tahap ini ditentukan konsep dari perancangan aplikasi baik alur, flowchart dan struktur navigasi. Setelah konsep dari aplikasi yang sudah didapat diformulasikan kedalam aplikasi media pembelajaran dan kemudian dilakukan perancangan aplikasi.

4. Metode Pengembangan

Setelah aplikasi selesai dirancang, maka dilakukan beberapa pengujian sebagai verifikasi dan validasi terhadap model dan dilanjutkan pembuatan aplikasi.

5. Metode Testing

Pada tahap ini, aplikasi yang sudah dibuat diuji coba dulu sebelum diterapkan kepada siswa MI Al Huda Karangnongko.

6. Metode Implementasi

Tahap terakhir, aplikasi yang sudah diujicoba dan berhasil berjalan dengan benar akan diterapkan kepada siswa MI Al Huda Karangnongko dan dilihat tingkat keberhasilan dari aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari 5 bab, diantaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian serta teori dasar media pembelajaran, multimedia interaktif, dan mengenai serangga.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan perancangan sistem dari aplikasi media pembelajaran sesuai dengan batasan masalah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan implementasi dan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan hasil uji coba hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.