

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar yang berada di daerah Gunungkidul Yogyakarta dalam mendapatkan informasi pembelajaran masih berupa media buku, hal ini membuat siswa merasakan kejenuhan dan kurang memahami maksud dari materi pada saat belajar, karena media pembelajaran yang ditampilkan hanya berupa teks dan gambar yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton kurang menarik minat belajar siswa.

Salah satu Sekolah Dasar yang masih menggunakan media buku sebagai informasi pembelajaran adalah SD Sidomulyo Patuk Gunungkidul, beralamat di Putat II, Putat, Patuk, Gunungkidul. Mata pelajaran yang diajarkan pada murid kelas IV yaitu Agama, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Jawa, Seni Budaya dan Ketrampilan (SBK), Penjaskes.

Mata pelajaran IPA sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif, terutama materi tata surya, karena guru kesulitan memberikan contoh yang konkret untuk materi yang diajarkan, tidak tersedia dan mahalnya alat peraga menjadikan kendala guru mengajarkan materi tata surya di SD Negeri Sidomulyo Patuk.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk menarik minat belajar siswa agar siswa lebih memahami materi lebih dalam. Media Pembelajaran yang berjudul

“Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas VI SD Negeri Sidomulyo Patuk Gunungkidul” menyajikan materi berbasis multimedia dengan dilengkapi evaluasi berupa latihan soal, pembahasan materi, serta *game* yang berhubungan dengan materi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan adobe flash yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar tata surya?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini untuk siswa sekolah dasar kelas VI diutamakan SD Negeri Sidomulyo Patuk
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sesuai kurikulum dan buku yang digunakan di SD Negeri Sidomulyo Patuk meliputi 8 planet beserta cirinya. gerakan bumi dan bulan, gerhana bulan dan matahari, perhitungan tahun masehi/ tahun hijriah dan benda langit.
3. Media ini sebagai salah satu alternatif pengganti alat peraga yang mahal.
4. Aplikasi ini berbasis multimedia yang mengandung unsur teks, gambar, audio, animasi dan video.
5. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah

Adobe Flash (action script 2), Adobe Photoshop, Adobe Audition, Autodesk 3DSMAX.

6. Menu yang ditampilkan pada media ini meliputi materi, latihan soal, game yang berhubungan dengan materi, info program dan bantuan.
7. Media pembelajaran ini berbasis *Desktop* dan tidak menggunakan database.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan sebagai berikut :

1. Membuat suatu *Software* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif alat bantu dalam proses pembelajaran materi tata surya.
2. Meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA (tata surya)

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1.5.1.1 Metode Observasi

Penulis mengambil data dengan cara melakukan observasi langsung ke obyek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian, dalam hal ini penulis melakukan observasi di SD Negeri Sidomulyo Patuk.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak guru mata pelajaran IPA khususnya dalam tata surya untuk mengetahui kendala dan masalah yang dialami dalam proses mengajar.

1.5.1.3 Metode Kuisloner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang *representative* (layak), objek yang di jadikan kuisloner adalah siswa kelas VI SD Sidomulyo Patuk dengan jumlah siswa 15 anak, untuk membuktikan minat dan peningkatan siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran tata surya.

1.5.1.4 Metode Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku dari perpustakaan maupun file internet sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Anallsis

Metode yang digunakan adalah model deskriptif (penggambaran situasi dan kondisi seperti menyampaikan berita, didukung gambar-gambar dilokasi,

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap perancangan dari sistem yang akan dibuat adalah perancangan struktur navigasi dan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Tahapan pengembangan media pembelajaran multimedia yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.5.5 Metode Testing

Penulis menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *whitebox* dan *blackbox testing* untuk menguji dan mengetahui hasil kode *program* pada aplikasi yang telah dihasilkan apabila aplikasi tersebut sudah bisa berfungsi dengan baik atau masih terdapat *bug* atau *error* pada *interface*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

Bab I : Pendahuluan

Merupakan bab yang berisikan gambaran umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung untuk pembuatan aplikasi pembelajaran tata surya berbasis multimedia untuk media pembelajaran dan konsep dasar *software* yang digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan Aplikasi

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis dan perancangan aplikasi pembelajaran secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hal-hal yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoreksian aplikasi pembelajaran, dan hasil implementasi dari aplikasi yang sudah dibuat.

Bab V : Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan aplikasi pembelajaran tata surya berbasis multimedia dan berupa saran untuk perbaikan aplikasi yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

