

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik. Perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir diseluruh aspek kegiatan. Teknologi komputer menjadi salah satu solusi dalam penyediaan multimedia untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal. Pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak positif dalam dunia pendidikan. Siswa dapat belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Melihat dampak positif pendayagunaan Teknologi Informasi Komputer (TIK), perlu adanya upaya untuk mengembangkan fasilitas belajar bagi murid kelas VI yang akan menghadapi Ujian Nasional (UN).

Latihan soal dan pembahasan materi Ujian Nasional penting dilaksanakan untuk membantu dan melatih belajar murid Sekolah Dasar dalam mempersiapkan diri menghadapi UN. Mengingat banyaknya materi yang harus dikuasai oleh murid sehingga dampak yang ditimbulkan dari rutinitas tersebut adalah murid mengalami kejenuhan belajar, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga materi yang banyak tersebut tetap dapat dikuasai oleh murid. Keberadaan komputer

yang telah meluas sampai tingkat sekolah dasar saat ini perlu digunakan untuk meningkatkan prestasi, khususnya mata pelajaran IPA dalam persiapan UN.

SDI Perumnas 2 Kupang menggunakan Kurikulum KTSP sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ditujukan untuk menciptakan tamatan yang kompeten yang cerdas dalam mengembangkan identitas budaya dan bangsanya. Jumlah guru yang ada di SDI Perumnas 2 Kupang, terdapat 2 guru mata pelajaran IPA dan jumlah murid kelas VI sebanyak 48. Berbagai upaya dalam rangka mempersiapkan para murid untuk menghadapi UN dilakukan oleh guru. Salah satunya adalah memberikan tambahan pelajaran melalui les di sekolah. Dalam kegiatan les, guru di SDI Perumnas 2 Kupang biasanya mengajak murid untuk mengerjakan soal UN dengan buku panduan bank soal penerbit Erlangga dan beberapa buku panduan soal dan materi soal dari penerbit lainnya. Setelah mengerjakan, murid mengikuti pembahasan yang disampaikan oleh guru. Proses tersebut menjadi rutinitas harian murid menjelang UN. Salah satu dampak yang ditimbulkan dari rutinitas tersebut adalah murid mengalami kejenuhan belajar.

Berdasarkan data yang diambil pada SDI Perumnas 2 Kupang, hampir sebagian besar murid yang sudah mempelajari mata pelajaran IPA mengalami kejenuhan belajar yang berimbas pada kurangnya pemahaman

pada materi soal yang diberikan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai soal UN rata-rata murid kelas 6 pada mata pelajaran IPA di tahun ajaran 2015/2016 yang hanya mencapai 69 % murid saja yang pembahasan soal yang diberikan dari jumlah 48 murid kelas 6. Dari data diatas maka perlu dibangun sebuah media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan minat belajar murid.

Berdasarkan dari masalah yang ada diatas maka pembuatan skripsi dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LATIHAN SOAL UJIAN NASIONAL MATA PELAJARAN IPA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS VI BERBASIS MULTIMEDIA ” penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat mengatasi kejenuhan belajar murid.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membantu murid dalam mempersiapkan diri menghadapi UN sehingga dapat menyelesaikan soal yang diberikan dengan tuntas dan cepat ?
2. Bagaimana merancang bangun sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membangun suasana kondusif kepada murid sehingga dapat menghilangkan kejenuhan saat mengerjakan soal UN ?
3. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat melatih murid belajar mandiri dan dapat mengulang kembali materi dan soal diluar jam sekolah?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibatasi pada pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang diaplikasikan hanya menyangkut pembahasan materi soal dan latihan soal Ujian Nasional mata pelajaran IPA saja.
2. Pembahasan materi soal dan latihan soal Ujian Nasional mata pelajaran IPA ini mengikuti materi pembelajaran KTSP dan Buku

try out soal Ujian Nasional yang berlaku untuk murid kelas 6 Sekolah Dasar.

3. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk animasi berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash 8.
4. Studi kasus pada penelitian ini dilakukan di SDI Perumnas 2 Kupang
5. Pada penelitian ini metode tahapan pengembangan multimedia hanya dibuat sampai ke tahapan *testing* (pengujian).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat membantu murid untuk mempersiapkan diri menghadapi UN sehingga dapat menyelesaikan soal yang diberikan dengan tuntas dan cepat.
2. Merancang bangun sebuah aplikasi pembelajaran untuk membangun suasana kondusif kepada murid sehingga dapat menghilangkan kejenuhan saat mengerjakan soal UN.
3. Dapat membantu murid untuk belajar mandiri dan dapat mengulang kembali materi dan soal diluar jam sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Para murid lebih merasa nyaman dan kondusif dalam mengerjakan latihan soal.
2. Memberikan pelajaran atau pengenalan tentang multimedia interaktif.
3. Proses belajar murid dapat dimulai kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai keinginannya.
4. Meningkatkan pola pikir dari para murid sehingga dapat berpikir lebih kritis dan mandiri dalam persiapan mengikuti UN.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tahapan pengembangan multimedia yang terdiri dari tahapan-tahapan berikut :

1. *Aplication Concept* (Konsep Aplikasi)

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran).

Dalam kasus ini akan dibuat media pembelajaran interaktif untuk para murid sekolah dasar agar minat belajar mereka bertambah serta lebih efisien dalam menyimak pelajaran dan menjalin komunikasi dengan guru sehingga murid dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

2. *Design* (perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

Pada aplikasi pembelajaran ini akan dibuat dengan tampilan yang sangat menarik agar dapat menarik minat belajar dari murid sehingga tidak bosan saat menggunakan aplikasi pembelajaran ini.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *Assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merencanakan animasi pada aplikasi pembelajaran, seperti pengumpulan *software* atau *tools*, foto, video, audio serta materi yang digunakan dalam menunjang pembuatan aplikasi ini. *Tools* yang dikumpulkan antara lain seperti: MacromediaFlash 8, Adobe Photoshop, dan Sony Vegas.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

Dalam media pembelajaran ini ada beberapa *tools* yang dapat membantu pembuatan aplikasi ini antara lain adalah: Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, dan Sony Vegas.

5. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat, dengan cara menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Teknik pengujian yang dilakukan adalah pengujian *black box* yaitu dengan mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah menemukan kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat melakukan peng-coding-an.

6. *Distribution* (distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka aplikasi ini akan disimpan dalam bentuk CD.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar alur penyampaian laporan ini lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini diuraikan tentang gambaran umum SDI Perumnas 2 Kupang, pengertian Ujian Nasional, prinsip dasar animasi, pengenalan jenis animasi tinjauan umum *software*.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Memuat tentang analisis sistem dan perancangan sistem berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada SDI Perumnas 2 Kupang.

BAB IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

BAB V Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

BAB VI Penutup

Memuat kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang ada.