

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan secara positif untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru, dan siswa. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran memerlukan beberapa komponen pendukung agar proses belajar mengajar bisa mencapai pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, perlu diperhatikan unsur pembelajaran yang paling mendasar, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sama halnya pada Sekolah Dasar Inpres Oeba 2.

Mata pelajaran Pengetahuan Lingkungan dan Seni Budaya Daerah (PLSBD) merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang beberapa cerita rakyat dari Nusa Tenggara Timur, tata krama berpakaian, flora dan fauna, dan jenis-jenis hasil bumi yang menonjol. Metode pembelajaran PLSBD yang digunakan di sekolah masih bersifat ceramah dan masih menggunakan media buku cetak sehingga siswa kadang merasa bosan dan menerima materi tentang cerita rakyat pada mata pelajaran ini secara abstrak, sehingga pemahaman siswa siswi belum baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai dari setiap siswa yang belum mencapai standar dan nilai standarnya adalah 7.90 sedangkan nilai rata-rata siswa siswi kelas II hanya mencapai 7.20. Tetapi pada beberapa

pokok pembahasan yang lain seperti: tata krama berpakaian, flora dan fauna, dan jenis-jenis hasil bumi yang menonjol siswa lebih cepat memahami karena pokok pembahasan ini lebih bersifat nyata, untuk pokok pembahasan cerita rakyat penyampaianannya masih bersifat lisan.

Kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar di SD Inpres Oeba 2 untuk mata pelajaran PLSBD yaitu menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2016). Staf pengajar yang mengasuh mata pelajaran PLSBD untuk jenjang kelas II berjumlah 1 (satu) orang. Sedangkan jumlah siswa kelas II berjumlah 22 orang dan nilai rata-rata kelas yang dicapai untuk mata pelajaran PLSBD adalah 7,20.

Siswa membutuhkan pemahaman dan mengetahui cerita rakyat tersebut dan digambarkan secara nyata/interaktif, sehingga siswa tidak jenuh dan memahami makna dari cerita tersebut. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang diberikan adalah media pembelajaran PLSBD berbasis multimedia interaktif sehingga memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman dalam isi dari setiap pokok pembahasan mata pelajaran PLSBD.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah adalah "Bagaimana merancang bangun aplikasi pembelajaran PLSBD berbasis multimedia agar dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat siswa tidak merasa bosan dan meningkatkan nilai siswa-siswi sesuai dengan target?"

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini dibatasi seputar hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini ditujukan kepada siswa kelas II pada SD Inpres Oeba 2 Kupang.
2. Materi yang diberikan adalah materi PLSBD tentang cerita rakyat, tata krama berpakaian, flora dan fauna serta hasil-hasil bumi yang menonjol di NTT.
3. Tools yang digunakan adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi berbasis multimedia yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dan membuat siswa tidak merasa bosan dengan materi PLSBD yang disampaikan oleh guru.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi pembelajaran alternatif berbentuk multimedia interaktif.
2. Bagi pendidik dan anak didik, dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar sebagai pemahaman terhadap materi PLSBD yang memiliki animasi untuk penunjang belajar.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan multimedia.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini digunakan tiga metode pengumpulan data yaitu (menurut Suyanto dalam Septiana, Dhami dan Dewi 2012) :

a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan referensi yang baik dari buku, makalah juga internet mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat.

b. Observasi

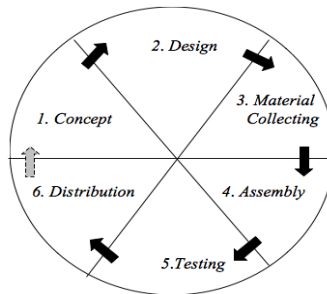
Penelitian dilakukan dengan cara turun langsung ke Sekolah Dasar Inpres Oeba 2 Kupang untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah oleh siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran PLSBD untuk dibuat pemecahannya.

c. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan tanya jawab secara langsung kepada Guru SD Inpres Oeba 2 Kupang.

2. Metode Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini (menurut Sutopo, 2003). Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (Sutopo 2003)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian, pengguna aplikasi ini adalah siswa-siswi sekolah dasar dan tujuan dibuatnya aplikasi ini untuk memberikan pengetahuan bagi siswa-siswi sekolah dasar bagaimana cara mengerti pelajaran tentang cerita rakyat NTT, tata krama berpakaian, flora dan fauna, serta hasil-hasil bumi yang menonjol di NTT. Pengonsepan yang kedua disiapkan *audio* atau efek-efek suara yang mendukung jalannya tiap cerita serta animasi pembuka yang digambar terlebih dahulu. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

b. *Design* (Perancangan)

Desain adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/ bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan material dan pengambilan pembuatan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini menggunakan hirarki untuk menggambarkan deskripsi penuntun alur pembuatan aplikasi. Hirarki digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

c. *Material collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan bahan adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Bahan-bahan yang dipakai adalah berupa teori dalam mata pelajaran PLSBD. Pengumpulan *software* atau *tools*, video, audio, dan gambar-gambar yang disesuaikan dengan konsep aplikasi, *background* langsung menggunakan *macromedia flash 8* atau diedit menggunakan *photoshopCS6*.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain seperti *storyboard*. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti *Macromedia flash 8*, *Adobe Photoshop CS6* atau produk *open source* lainnya baik secara gratis maupun berbayar. Perangkat pendukung

yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain *macromedia flash 8, adobe photoshop CS 6, MySQL, dan XAMPP*.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Disini pengujian yang dipakai adalah pengujian *black box* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-*coding*-an.

f. *Distribution* (Distribusi)

Tahap distribusi juga merupakan tahap evakuasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam laptop atau *harddisk* dan diberikan Sekolah Dasar Inpres Oeba 2 dalam bentuk CD.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya ke dalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.