

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang semakin merata penggunaannya dapat dimanfaatkan dalam segala bidang dan mempunyai berbagai fungsi. Salah satunya adalah untuk menghasilkan animasi yang lebih interaktif. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam hal belajar secara mandiri.

Kawuryan (2011) menerangkan bahwa siswa kelas 3 sekolah dasar merupakan anak yang berada pada kelas awal sekolah dasar, dimana anak mulai mencari tahu mengenai sebab akibat yang terjadi. Anak juga mulai belajar hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas 3 sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam dan melibatkan hampir semua alat indera dan seluruh proses berfikir. IPA merupakan proses belajar aktif.

Siswa diharapkan memahami konsep-konsep yang terjadi di lingkungan sekitar melalui pengamatan langsung, simulasi dan demonstrasi kemudian menerapkannya di lingkungan sekitar.

Metode pembelajaran yang digunakan pada saat ini masih konvensional, yaitu mendengarkan penjelasan guru, mencatat, atau membaca materi dari buku, sehingga siswa hanya mengetahui mengenai teori saja tetapi tidak mengetahui bagaimana prosesnya dan tidak dapat berinteraksi langsung untuk menentukan sikap dalam memecahkan suatu masalah. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa belajar secara pasif. Menurut Rodriguez (2001), belajar merupakan proses aktif. Anak belajar dengan cara mengonstruksi hal yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan yang diketahuinya, bukan menerima suatu hal dengan pasif.

Siswa kelas 3 sekolah dasar membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA melalui demonstrasi dan simulasi yang dikemas dalam suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Siswa kelas 3 sekolah dasar harus mempersiapkan diri dan pengetahuannya untuk melanjutkan ke jenjang tahapan kelas tinggi, yaitu kelas 4.

Berdasarkan uraian di atas, penulis membuat suatu media pembelajaran interaktif yang berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa belajar secara mandiri.

Konsep dari metode pembelajaran ini adalah penyampaian materi dengan animasi dan beberapa simulasi, kemudian disusul dengan beberapa pertanyaan, jika siswa lupa, maka siswa dapat kembali melihat materi yang telah disajikan sebelumnya. Program akan dibentuk dalam format *.exe.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain dan membuat suatu media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat belajar bagi siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan yang ada, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Materi yang disampaikan berupa materi yang dipelajari oleh siswa kelas 3 sekolah dasar.
- b. Materi diambil sesuai dengan LKS yang dipakai dengan materi :
 - 1) Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup
 - 2) Penggolongan makhluk hidup
 - 3) Perubahan pada makhluk hidup
 - 4) Lingkungan sehat dan tidak sehat
 - 5) Benda dan sifatnya
 - 6) Gerak benda

- 7) Energi
 - 8) Penerapan konsep energi gerak
 - 9) Kenampakan permukaan bumi dan dampak cuaca bagi manusia
 - 10) Memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar
- c. Software yang digunakan yaitu *Macromedia Flash 8*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah mendesain dan membuat suatu media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat belajar bagi siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada bidang pendidikan,:

- a. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi dengan lebih menyenangkan dan efektif.
- b. Media pembelajaran dapat diberikan sebagai materi tambahan di luar kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- c. Penulis dapat menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan dengan baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini penulis mengacu pada prinsip dasar metode penulisan ilmiah, yang dibagi atas beberapa bab berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat tentang tentang tinjauan pustaka dan dasar teori mengenai pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, animasi, storyboard, dan *Macromedia Flash 8 Profesional*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Memuat tentang waktu dan tempat, peralatan yang digunakan, alur penelitian, materi, *statechart diagram*, *storyboard* dan pembuatan program aplikasi media pembelajaran.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memuat tentang hasil perancangan program, pengujian, pembahasan, dan analisa program.

BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan Tugas Akhir serta saran dari penulis.