

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin cepat kemajuannya. Pada era globalisasi manusia membutuhkan sarana dan prasarana untuk membantu kegiatan seperti mendapatkan informasi, berinteraksi dan berkomunikasi dalam jarak yang jauh. Maka munculah inovasi yang terus dikembangkan untuk mempermudah kegiatan tersebut. Seperti halnya dalam dunia pendidikan dan pembelajaran perkembangan teknologi dapat membantu kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya teknologi diharapkan siswa di sekolah dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

Dalam dunia pendidikan teknologi informasi saling berkaitan untuk pengembangan proses pembelajaran di dalam kelas. Penerapan teknologi informasi diharapkan membantu proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru dan siswa dapat saling berinteraksi satu sama lain dapat saling melakukan proses pembelajaran di dalam kelas tetapi juga dapat berinteraksi secara tidak langsung.

Pada tahap pendidikan di sekolah dasar penerapan teknologi masih kurang. Kebanyakan guru di sekolah masih menggunakan metode lama yaitu ceramah dan latihan soal. Pada penggunaan metode lama ini siswa menjadi merasa bosan dan kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi di dalam kelas.

Pada pembelajaran mata pelajaran IPA yang diterapkan di sekolah dasar seharusnya dilaksanakan dengan baik di sekolah karena pelajaran ini mencakup dengan pengetahuan yang berkaitan tentang kehidupan disekitar siswa. Dalam penerapan pembelajaran IPA disekolah terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan menjadi suplemen untuk siswa dalam proses belajar mengajar dikelas. Metode pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung adalah ceramah dan penugasan, jadi membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mempelajari materi IPA.

Salah satu materi yang dipelajari dalam pembelajaran IPA adalah Sistem Panca Indera pada manusia. Pengertian Panca Indera adalah alat-alat dalam bagian tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan lingkungan / luar. Alat indera sering disebut dengan Panca Indera. Disebut dengan panca indera karena alat indera terdiri dari 5 bagian yaitu, indera penglihatan (Mata), indera penciuman (Hidung), Indera pendengar (Telinga), indera pengecap/perasa

(Lidah), dan indera peraba (Kulit).

Dengan ini peneliti mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia yang dijalankan melalui komputer untuk mengenalkan panca indera manusia beserta bagian-bagian didalamnya. Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran pada materi Panca Indera Manusia.
2. Perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Panca indera manusia mempunyai materi yang kompleks. Untuk menghindari pelebaran pokok masalah maka pengembang memberikan batasan masalah yaitu :

1. Materi pengenalan panca indera meliputi pengertian panca indera, fungsi setiap indera serta penjelasan bagian dari masing-masing indera.
2. Penelitian berikut dilaksanakan pada siswa sekolah dasar kelas 4.
3. Media yang dikembangkan berisi materi mengenai pengenalan panca indera dalam bentuk gambar dan teks.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran IPA materi Panca Indera Manusia ?
2. Bagaimanakah cara mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi Panca Indera Manusia untuk sekolah dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai pengembang dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi pengenalan panca indera manusia.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran panca indera manusia dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang bisa didapatkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan aplikasi berbasis multimedia sebagai Media Pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pembandingan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan aplikasi berbasis multimedia sebagai Media Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan dengan model baru dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam pemahaman serta meningkatkan minat belajar siswa pada materi pengenalan panca indera.

c. Bagi penulis

Sebagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman dalam merancang dan membuat aplikasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran.