

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu puladengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 1 Kupuk Ponorogo. Siswa diajarkan pelajaran materi dasar dalam mengenalkan perhitungan, hewan, tumbuh-tumbuhan sesuai dengan materi ajar pada setiap mata pelajaran.

Observasi yang peneliti lakukan disekolah, dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas serta kepala sekolah, dapat diperoleh jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami setiap materi yang di ajarkan. Terdapat 33 siswa dari jumlah keseluruhan 96 siswa tidak dapat mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan.

Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Media Pembelajaran interaktif ini dimaksudkan agar membuat siswa tidak jenuh dalam belajar dan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang

menyenangkan. Dalam pembelajaran di sertai dengan menghafal dan menghitung menarik yang akan meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa “Pembuatan Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop di SDN 1 Kupuk Ponorogo” yang akan di isi dengan animasi menarik yang akan membuat siswa siswi lebih giat dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam kasus ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat pembelajaran interaktif berbasis desktop agar menjadikan pembelajaran interaktif lebih tertarik dalam belajar

C. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam melakukan penelitian ini, antara lain :

1. Bagan Pembuatan Sistem Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Player Berbasis Desktop dan Smartphone.
2. Materi yang ditampilkan hanya kelas 6 dan hanya 3 mata pelajaran yang akan di-UN-kan saja, yaitu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

D. Maksud dan Tujuan

1. Maksud

Maksud penulisan Tugas Akhir membuat aplikasi ini sebagai media pembelajaran di SDN 1 Kupuk Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo adalah untuk memudahkan proses belajar mengajar sehingga para siswa kelas VI dapat dengan mudah memahami tentang materi-materi yang disampaikan oleh guru terutama tentang mata pelajaran yang di-UN-kan yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan daya tarik belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah.
2. Memperkenalkan metode belajar baru yang menggunakan IT sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2002:26), yang menyatakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan pembelajaran dengan game interaktif sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuannya tentang media pembelajaran dengan game interaktif atau multimedia, ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukatif sebagai media

pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

F. Sistematika Penulisan

- BAB I PENDAHULUAN,** Bab ini memberikan gambaran singkat mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan semuanya membutuhkan tinjauan pustaka yang akan menunjang penulisan Tugas Akhir.
- BAB II KAJIAN PUSTAKA,** di dalam bab ini diuraikan tentang pengertian Flash Player, Media Pembelajaran, Game Edukasi, dan SmartPhone
- BAB III PERANCANGAN SISTEM,** dalam bab ini analisis dan pembahasan masalah dijelaskan tentang pemecahan masalah dan hasilnya yang berupa perancangan sistem yang didukung dengan program aplikasi komputer.
- BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM,** dalam Bab Perancangan Program Aplikasi menjelaskan tentang bagaimana cara membuat Pembelajaran dan Game Interaktif Berbasis Desktop dan Smartphone Menggunakan Flash Player (langkah-langkah).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN,

babinimenguraikankesimpulandaripemecahanmasalah, serta saran kepadapihakpenggunadalammempergunakan program aplikasi yang dibuat.