

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SDK BPK PENABUR Cimahi merupakan Sekolah Dasar (SD) yang terletak di bagian Cimahi Utara Jalan Encep Kartawiria No.75. SDK BPK PENABUR CIMAHI berdiri sejak tahun 1961 yang dulu lebih dikenal dengan nama sekolah 'Andreas'. Pada tahun 2002, BPK PENABUR sepakat untuk penyeragaman nama sekolah sehingga nama "Andreas" yang sekarang lebih dikenal dengan BPK PENABUR Cimahi.

Salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar merupakan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di masyarakat. Dalam materi IPS untuk anak sekolah dasar terdapat beberapa materi yaitu: perkembangan wilayah dan sistem pemerintahan Indonesia, kenampakan alam dan kondisi sosial di Indonesia, benua-benua di dunia, gejala alam di Indonesia, cara menghadapi bencana alam, peran Indonesia dalam globalisasi, kegiatan ekspor dan impor di Indonesia.

Materi IPS mengenai gejala alam dan cara menghadapi bencana alam tidak terlalu disukai hal ini dikarenakan tidak terdapatnya alat peraga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kurang memahami bab tersebut. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada bu Dra.Dwi Suryanti pada tanggal 8 Desember 2018 selaku guru IPS kelas 6 SDK BPK Penabur Cimahi mendapatkan hasil bahwa proses pembelajaran IPS memang masih menggunakan metode ceramah dan buku. Hasil dari pembelajaran sebelumnya dapat dilihat pada lampiran B. Pada lampiran tersebut diketahui nilai dari dua bab tersebut mendapatkan nilai lebih rendah dari pada bab lainnya. Hasil kuesioner dari 60 siswa pada tanggal 11 Desember 2018 yang menyatakan bahwa 75% siswa tidak menyukai pembelajaran pelajaran IPS, 70% siswa tidak memahami bab bencana

alam dan cara penanggulangannya serta 78% siswa membutuhkan alat peraga dalam bab bencana alam dan cara penanggulangannya.

Berdasarkan penelitian Ade Irma Kusuma dan Santi Irawati [1] yang mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif maka dapat dijadikan alat peraga dan dapat menambah pemahaman siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Ani Rosidah [2] serta penelitian Dian Novitasari [3], tetapi di dalam penelitian tersebut belum ada suatu aplikasi serupa yang mempunyai latihan secara khusus untuk mengukur pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas diberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan “Pembangunan Media Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Studi Kasus SDK BPK PENABUR Cimahi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam bab bencana alam dan pencegahannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah media pembelajaran IPS berbasis *desktop*. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman siswa dalam bab bencana alam dan pencegahannya dalam mata pelajaran IPS.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi, diperlukan beberapa pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain.

Adapun batasan dari permasalahan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat untuk siswa kelas 6.
2. Aplikasi ini berbasis *desktop*.
3. Aplikasi bersifat *offline* dengan tampilan 2 dimensi.
4. Pemodelan yang digunakan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).
5. Pertanyaan ini bersifat pilihan ganda.
6. Format video adalah flv.
7. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *tools Adobe Flash Personal CS6* dengan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi adalah ilmu tentang tahapan-tahapan untuk melaksanakan penelitian yang bersistem; sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu [4]. Dari pernyataan tersebut tahapan yang akan dilalui pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Sebagai panduan dalam melakukan penelitian maka dibutuhkan kerangka kerja penelitian agar terlihat tahapan yang perlu dilakukan dalam penelitian. Dan kerangka kerja penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan pada kerangka kerja penelitian yang ada pada Gambar 1.1:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengambilan data dan identifikasi masalah. Studi Literatur Dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari buku, jurnal, artikel, *paper* ataupun melihat di internet dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan penelitian.

2. Pembangunan Perangkat Lunak

Pengembangan tahap multimedia ini dilakukan berdasarkan enam langkah, yaitu *concept* (mengkonsepkan), *design* (mendesain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam langkah ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, langkah-langkah tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, langkah *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan:

a. *Concept*

Pada tahap ini menentukan tujuan aplikasi yaitu membangun sebuah aplikasi multimedia IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa dan penggunaannya adalah siswa SD kelas 6. Jenis multimedia yang digunakan adalah interaktif yang didalamnya terdapat gabungan dari teks, gambar, audio, dan latihan berupa pilihan ganda.

b. *Design*

Pada tahap ini aplikasi dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu guru kelas VI SDK BPK PENABUR Cimahi, dalam tahap design menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan secara rinci bagaimana arsitektur media pembelajaran ini.

c. *Material Collecting*

Pada tahapan ini, materi terkait bahan ajar/materi pembelajaran didapatkan dari wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran IPS kelas VI, membaca buku dan mencari sumber-sumber lainnya dari internet. Sedangkan untuk materi terkait Media Pembelajaran, penulis mendapatkan materi dari buku referensi, internet dan tanya jawab dengan orang yang lebih ahli.

d. *Assembly*

Pada tahap ini dilakukan proses pembangunan aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada proses perancangan.

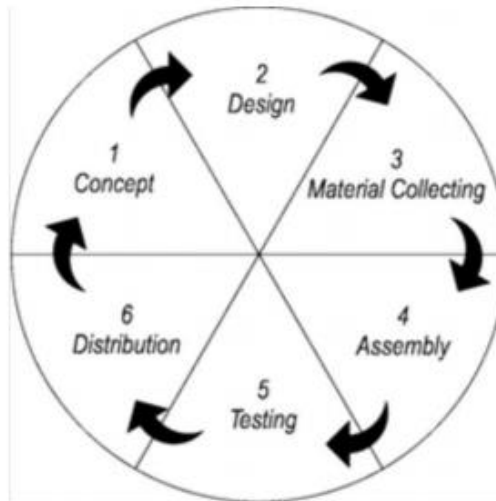
e. *Testing*

Setelah proses pembangunan aplikasi selesai maka akan dilakukan testing berupa pengujian *black box* terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian selanjutnya dengan menggunakan pengujian kuesioner dengan responden siswa SDK BPK PENABUR Cimahi.

f. *Distribution*

Tahap distribution adalah proses pendistribusian aplikasi dengan cara mengemas aplikasi ini dengan menggunakan CD kemudian

menyerahkannya kepada guru kelas SDK BPK PENABUR Cimahi. Langkah-langkah dalam MDLC dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Multimedia Development Life Cycle

3. Pengujian

Pengujian fungsionalitas menggunakan *Blackbox*, sedangkan hipotesis yang digunakan adalah bahwa dengan media pembelajaran IPS maka dapat menambah pemahaman siswa.

4. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini berisi kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian lebih lanjut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas konsep dasar teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan dan pembuatan media pembelajaran.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan perancangan sistem. Bagian analisis sistem yaitu deskripsi masalah, analisis masalah, analisis kebutuhan, menguraikan cara pemecahan masalah, selain itu terdapat perancangan sistem yang terbagi menjadi perancangan komponen, perancangan terstruktur dan perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi multimedia, kemudian dilakukan pengujian terhadap aplikasi multimedia yang telah dibangun untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan secara efektif sesuai yang diinginkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian lebih lanjut.

