

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring waktu berjalan teknologi mulai berkembang dari *simple* hingga yang kompleks dan juga dari terkadang dari bentuk yang besar hingga ke kecil ataupun sebaliknya. Dari perkembangan tersebut banyak juga berbagai aspek dari kehidupan yang di digitalisasi dan membuat kebanyakan dari aspek tersebut lebih mudah dilakukan dan tentu saja kita sebagai makhluk globalisasi dituntut untuk dapat mengikuti alur perkembangan teknologi yang tiada hentinya ini dan juga memanfaatkannya dengan baik dalam kehidupan sehari hari. Sekarang banyak sekali aplikasi yang dapat membantu pekerjaan kita sehari hari dari telepon genggam hingga komputer yang semua orang pakai pada zaman ini, aplikasi ini juga bervariasi yang terkadang dapat membantu salah satu pekerjaan yang dibutuhkan atau bahkan membantu berbagai pekerjaan dalam satu aplikasi tertentu ataupun sebagai hiburan semata.

Pendidikan di Indonesia seiring waktu juga berkembang yang dimana banyak orang dapat bersekolah dengan baik setinggi tingginya dan dapat memiliki pekerjaan yang mimpikannya. Pendidikan juga bisa di dapat dari berbagai tempat dekat ataupun jauh dan dapat berasal dari pengalaman seseorang dari kehidupan sehari hari.

Kebanyakan dari orang pada era ini memakai berbagai alat untuk membantu pembelajaran dari yang tradisional hingga digital dan ada yang secara fisikal hingga

digital, lihat banyak sekali aplikasi di *handphone app store* yang dapat membantu pembejaraan di berbagai bidang dan berbagai tingkat dari SD bahkan hingga kuliah ataupun yang sudah bekerja dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk membantu pekerjaannya agar lebih mudah.

Manusia banyak memiliki berbagai sifat yang berbeda beda tapi terkadang sifat yang sama bisa muncul dengan akibat yang sama, dalam kasus ini sifat seperti rasa bosan dapat muncul karena saat belajar di kelas ataupun karena memang tidak minat untuk suatu pelajaran tersebut dari sifat itu banyak orang pun jadi tidak bisa menyerap pelajaran yang ada dengan maksimal dan akhirnya membuat nilai pelajaran tersebut menjadi menurun dari biasanya, juga berpengaruh pada saat pembelajaran di masa depan nanti tentang pelajaran tersebut dan manusia juga lebih mengingat sesuatu yang lebih menarik dan dianggap lebih menyenangkan bagi yang mengalami suatu kegiatan tersebut.

Organisasi Al Azhar ini berpusat di Jakarta yang awalnya hanya berawal dari yayasan pesantren islam di masjid agung Al Azhar, sekarang sudah banyak bercabang pada bidang lain ada beberapa contoh seperti kursus, pelayanan kesehatan, travel biro, bimbingan perjalann umroh dan haji, pencak silat dan tentu saja pendidikan formal dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi.

Pada era ini juga banyak yang menggunakan multimedia yang praktis atau juga bisa dibilang mudah dibawa dan digunakan dimana mana kapanpun dan juga dimanapun. Sebagai contoh sifat manusia juga pada era ini lebih berfokus yang praktis, segala sesuatu yang diinginkan kebanyakan lebih memilih yang praktis atau

mudah didapatkan seperti bagaimana *e-mail* lebih banyak digunakan daripada surat biasa pada era sekarang dan bagaimana banyak dari siswa pada era sekarang lebih mengingat apa yang ada di layar ketimbang dari apa yang tertulis pada buku pelajaran biasa. Akhirnya dari contoh tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kemungkinan kebanyakan siswa dapat mempunyai sifat/psikologis dimana kebanyakan akan lebih memilih memakai teknologi untuk membantu pembelajaran daripada teks biasa yang ada pada buku-buku pelajaran yang selalu ada setiap saat di sekolah.

Skripsi berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPS” ini akan meneliti di Sekolah Dasar Al Azhar 30, di fokuskan pada kelas 6 dan mata pelajaran IPS yang dari pengamatan penulis sendiri hasil rata rata nilai pada IPS kelas tersebut dengan rata rata sekitar 6 dibawah KKM dari sekolah dengan batas KKM- nya 7, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa siswa kelas 6 ini dapat mencerna materi yang ada lebih baik dan dapat menaikan nilai nilai pelajaran IPS dan menaikan rata rata sesuai ekspektasi sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif yang ada dapat memotivasi pembelajaran dan merangsang daya ingat suatu subjek yang dipelajarinya, dalam Skripsi ini tentu saja subjeknya adalah mata pelajaran IPS. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPS” pada Skripsi ini, yang diharapkan minat pada pembelajaran IPS lebih banyak dari sebelumnya.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Mengidentifikasi apa saja kendala dalam proses belajar anak-anak kelas 6 pada SD Al Azhar 30 serta rumusan dari kendala tersebut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang ada masih menggunakan buku belum ada komputerisasi materi IPS yang ada, akibatnya insentif para siswa untuk pembelajaran berkurang.
2. Rata-rata nilai IPS tidak melebihi KKM sekolah yang disebabkan dari cara penyampaian materi masih dengan cara lisan dari guru ke siswa-siswa dan buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan pada Sekolah Dasar Kelas 6.
2. Bagaimana rancangan sistem pembelajaran yang diusulkan pada Sekolah Dasar Kelas 6.

3. Bagaimana pengimplementasian multimedia pembelajaran ini, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran pada Kelas 6 Sekolah Dasar.
4. Bagaimana testing dari multimedia pembelajaran ini setelah di implementasi

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian pada SD Al Azhar 30.

1.3.1.Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk dapat membuat sebuah multimedia pembelajaran yang dapat membantu anak anak Sekolah Dasar Kelas 6 memudahkan pemahaman dalam pelajaran IPS dan menaikan minat pelajaran tersebut.

1.3.2.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui permasalahan sistem pembelajaran yang ada pada Sekolah Dasar Al Azhar 30.
2. Untuk membuat rancangan sistem pembelajaran yang diusulkan pada Sekolah Dasar Al Azhar 30.
3. Untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang telah diusulkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran Sekolah Dasar Al Azhar 30.

4. Metesting media yang telah dibuat agar tidak adanya kesalahan ataupun kekurangan pada media yang telah di rancang dan diimplementasi di Sekolah Dasar Al Azhar 30.

1.4. Kegunaan Penelitian

Harapan penulis pada penelitian ini agar dapat memberikan manfaat yang positif

1.4.1. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Anak – Anak

Kegunaan praktis bagi anak-anak adalah sebagai pembantu dalam memahami pelajaran atau juga memudah pembelajaran suatu pelajaran

- b. Bagi Guru

Kegunaan praktis bagi guru adalah memudah dalam penjelasan suatu pelajaran dan mengajari pelajaran tersebut

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis juga dapat disimpulkan berguna untuk beberapa pihak sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana pembelajaran untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan peneliti dengan terjun langsung ke lapangan dan dapat melihat, merasakan dan meneliti apakah pembelajaran selama ini sudah efisien dan efektif.

- b. Bagi Pembaca

Dengan adanya bacaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi dari perspektif berbeda dan dapat dijadikan referensi mengenai media pembelajaran interaktif.

c. Bagi SD Al Azhar 30 Bandung

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam cara baru untuk mengajar anak-anak yang ada, bukan hanya target populasi yang diteliti oleh peneliti (anak-anak kelas 6) tetapi untuk seluruh anak SD Al Azhar 30 atau juga bahkan pada berbagai cabang dari sekolah Al Azhar.

1.5. Batasan Masalah

Dijelaskan mengenai batasan dari cakupan aplikasi yang akan dibuat oleh peneliti agar pemasalahannya yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang telah tertera pada bab sebelumnya. Berikut adalah batasan masalah tersebut :

1. Aplikasi ini berisikan materi pembelajaran, latihan dan evaluasi nilai.
2. Konten pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013.
3. Aplikasi ini digunakan sebagai pembantu pembelajaran seperti rangkuman yang nanti dapat membantu untuk UTS dan UAS.
4. Aplikasi ini bersifat *multimedia* pembelajaran yang interaktif, interaktif disini bermaksud dengan bagaimana *user*/murid-murid kelas 6 ini menggunakan/ diajari oleh guru melalui aplikasi ini untuk membantu pembelajaran dengan berinteraksi pada konten-konten yang ada di dalam aplikasi ini seperti mengerjakan soal yang ada, menonton video yang ada, melihat gambar yang ada. Konten yang ada didalam aplikasi ini

diantaranya adalah video, gambar, suara dan soal interaktif per bab yang akhirnya dapat terlihat nilai dari pengguna.

5. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar, dihususkan pada jenjang kelas 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada SD AL AZHAR 30 Bandung, beralamat di JL. Tirtasari III No. 1 Sarijadi Bandung

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan adalah pada tanggal 12 november 2019

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditujukan untuk penjelasan informasi secara umum tentang pembahasan setiap bab yang ada pada laporan skripsi ini. Berikut sistematika penulisan skripsi tentang mengenai Media Pembelajaran Interaktif IPS:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai ruang lingkup permasalahan yang ada menurut penulis, bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan batasan masalah.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu serta teori teori yang digunakan sebagai penunjang dalam pembuatan laporan skripsi ini. Teori teori yang diperoleh dan dicantumkan kedalam sini diperoleh dari berbagai buku dan referensi lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang objek penelitian yang akan diteliti, metode penelitian yang akan digunakan selama meneliti dan mengumpulkan data, metode yang digunaka dalam mengembangkan sistem dan analisis prosedur sistem yang sedang berjalan pada objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang aplikasi yang diusulkan, sistem yang akan diusulkan, implementasi sistem yang dibuat dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang didapat dari setelah perancangan dan implementasi sistem, dan juga saran yang diusulkan.