

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar dan memahami suatu materi pengetahuan. Teknologi multimedia dipandang sebagai revolusi ketiga dalam teknologi informasi, setelah automasi (komputasi) dan internet (*networking*). Pada dasarnya perkembangan teknologi multimedia telah banyak menciptakan, memproses, menyimpan, mengirim dan menyajikan informasi berupa teks, gambar, foto, *video*, *audio*, animasi (gambar gerak). Kemampuan ini sudah banyak menghasilkan aplikasi yang sangat bermanfaat untuk digunakan oleh pengguna.

Trianto (2010), berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut guna untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

SD Inpres Lasiana merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di Kota Kupang. Dalam rangka meningkatkan mutu dan minat belajar siswa, sebagian guru sudah menggunakan alat bantu/ media untuk mengajar. Namun media tersebut masih berupa media presentasi biasa, penggunaannya masih terbatas, terlalu sederhana dan kurang interaktif. Jumlah guru yang mengajar pelajaran matematika berjumlah 5 orang dalam setiap kelas, dan siswa dalam satu kelasnya berjumlah 30 orang. Proses belajar mengajar pada siang hari dikarenakan ruangan yang kurang, dan proses pembelajarannya masih menggunakan buku cetak, buku bergambar, dan penjelasan materi dipapan tulis

sehingga kurang interaktif disertai penyampaian materi yang kurang menarik sehingga membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti pelajaran.

Pengenalan berhitung yang diterapkan masih dilakukan dengan metode ceramah dan belum ada media pembelajaran yang dapat membantu menerangkan pengenalan dalam berhitung yang lebih interaktif, sehingga sulit bagi siswa untuk memahami materi tersebut tanpa ada gambaran melalui simulasi/ilustrasi. Dari data daftar nilai 25 siswa pada mata pelajaran matematika untuk anak kelas 3 pada tahun ajaran 2016/ 2017 mempunyai rata-rata nilai yang kurang memuaskan yaitu 30 siswa mendapat nilai di bawah 75 dengan predikat C dengan presentase 87,5 %, 5 siswa mendapatkan nilai di atas 75 dengan predikat B dengan presentase 12,5 %, dan tidak ada siswa yang mendapatkan predikat A.

Berdasarkan masalah yang ada, maka dilakukan penelitian dengan topik **“MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MUTU BELAJAR DALAM BERHITUNG PADA SISWA KELAS 3 DI SD INPRES LASIANA KUPANG MENGGUNAKAN METODE GASING”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, kurangnya pemahaman siswa dalam materi pelajaran matematika khususnya dalam hal berhitung. Hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar disekolah yang masih konvensional, dimana siswa diajarkan dengan menggunakan buku cetak, buku bergambar dan penjelasan materi di papan tulis sehingga siswa kurang tertarik dalam kegiatan belajar, serta membuat dipapan siswa kurang memahami materi dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan akan dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu materi yang diterapkan terbatas pada materi matematika kurikulum tingkat satuan pendidikan (*ktsp*) tahun ajaran 2006 terintegrasi untuk siswa kelas 3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang multimedia pembelajaran sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas 3 di SD Inpres Lasiana Kupang untuk meningkatkan mutu belajar dalam berhitung.

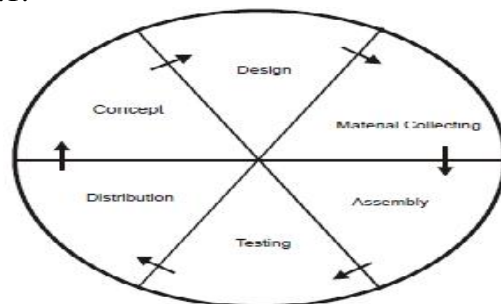
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari perancangan multimedia pembelajaran, antara lain:

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam menyimak pelajaran yang diberikan guru.
2. Membuat siswa mampu untuk memahami mata pelajaran matematika dalam hal berhitung.
3. Membantu guru dalam menyajikan materi belajar bagi siswa, membuat siswa lebih aktif dalam belajar, serta memusatkan perhatian siswa.

1.6 Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tahapan pengembangan multimedia Soetopo (2010). Adapun tahapan pengembangan multimedia dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia(Soetopo 2010)

1. *Application Concept* (Konsep)

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna multimedia pembelajaran. Selain itu menentukan macam-macam multimedia dalam bentuk presentasi dan tujuan multimedia dalam wujud pelatihan dan pembelajaran. Tujuan pengembangan multimedia pembelajaran adalah untuk memberikan informasi serta pengetahuan dalam meningkatkan mutu belajar siswa dalam berhitung pada mata pelajaran matematika.

Materi disajikan dengan waktu yang sudah ditentukan oleh perancang multimedia pembelajaran, pemutaran materi dapat digunakan secara otomatis oleh siswa (pengguna).

2. *Application Design* (Perancangan)

Tahap *design* (perancangan) adalah tahap membuat perancangan arsitektur multimedia dengan kebutuhan material atau data yang disesuaikan dengan

multimedia yang akan dirancang. Pada multimedia pembelajaran ini akan dikembangkan dengan tampilan yang sangat menarik agar siswa mudah saat menggunakan multimedia pembelajaran.

Aplikasi penunjang utama perancangan multimedia pembelajaran ini adalah *Macromedia Flash 8* dan beberapa aplikasi bantu (*hardware* dan *software*) yang diperlukan untuk perancangan multimedia pembelajaran. Dalam tahap ini dirancangnya Hirarki Menu dan *Storyboard*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* (pengumpulan bahan) adalah tahap dimana data atau materi dikumpulkan *sesuai* kebutuhan dan dari permasalahan yang ada. Data atau materi tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, *video, audio*. Misalnya gambar dan *sound effect* yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran.

Pada tahap *material collecting* dikerjakan dengan tahapan pengembangan multimedia yaitu merencanakan multimedia pembelajaran. Target multimedia pembelajaran ini adalah siswa kelas 3 SD Inpres Lasiana Kupang.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap dalam pembuatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan beberapa aplikasi, antara lain:

- a. *Macromedia flash 8*, aplikasi utama yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.
- b. *Adobe photoshop cs 4*, aplikasi tambahan yang digunakan untuk meng-*editfile* gambar dan sebagai alat untuk mewarnai gambar yang hasilnya akan dijadikan animasi.
- c. *Adobe audition 1.5*, aplikasi tambahan yang digunakan untuk merekam dan meng-*edit* suara.
- d. *Ulead video studio 11*, aplikasi yang digunakan untuk mengedit *video*.

5. Testing (Pengujian)

Tahap *testing* adalah tahap yang dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program kemudian dilihat apakah terdapat kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap *alpha test*, dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Metode pengujian yang dilakukan di sini adalah *Black Box*. Metode ini dipakai karena pengujian tidak melihat isi dari kode program.

6. Distribution (Distribusi)

Pada tahap *Distribution*, hasil jadi multimedia pembelajaran akan disimpan dalam media penyimpanan dengan kapasitas penyimpanan yang sama besar atau lebih. Jika pengguna sangat tertarik dengan hasil jadi multimedia pembelajaran

tersebut, maka dapat dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak untuk dijadikan bahan belajar dimanapun dan kapan saja.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian laporan ini dapat dipahami, maka disajikan dalam bentuk sistematika penulisan antara lain:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, gambaran umum multimedia, pembelajaran interaktif, *macromedia flash 8*, *adobe photoshop cs 4*, pengertian suara, animasi, matematika, dan gambaran umum SD Inpres Lasiana Kupang.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem dan perancangan sistem berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada SD Inpres Lasiana Kupang yang dijadikan tempat penelitian.

BAB IV Implementasi Sistem

Bab ini berisi tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada Bab III.

BAB V Pengujian dan Hasil

Bab ini berisi tentang mengimplementasikan sistem perangkat lunak untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dirancang.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik yang ada.