

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mendukung berkembangnya suatu bangsa. Proses belajar mengajar yang masih konvensional dirasa kurang menarik minat peserta didik dan penyampaian materi akan membutuhkan waktu yang lama, sehingga membuat siswa menjadi jenuh. Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi secara teori maupun praktek. Indikasi ini dimungkinkan karena siswa sendiri tidak merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sulit yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal wajar yang dialami oleh guru dan dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya kemajuan dalam bidang multimedia akan menciptakan kemudahan dalam menyediakan fasilitas yang lebih efisien. Peran nyata kemajuan multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat

membantu peserta didik dalam memahami penyampaian materi sehingga media pembelajaran tersebut dapat memudahkan para siswa Sekolah Dasar (SD) dalam menyerap materi yang diberikan. Dengan adanya aplikasi multimedia ini akan sangat membantu guru dan peserta didik tingkat SD dalam proses belajar mengajar karena tidak membutuhkan banyak waktu dalam menyampaikan materi yang dilengkapi dengan animasi agar lebih menarik.

Berdasarkan data yang diambil pada SD Negeri Tuak Daun Merah Kupang, jumlah siswa kelas IV tahun ajaran 2015/2016 terdata sebanyak 57 siswa diantaranya 29 siswa di kelas A dan 28 siswa di kelas B. Sementara jumlah siswa kelas IV tahun ajaran 2016/2017 terdata sebanyak 75 siswa diantaranya 38 siswa di kelas A dan 37 siswa di kelas B. Sedangkan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjas Orkes) berjumlah 2 (dua) orang. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Penjas Orkes, jumlah siswa pada 2 tahun ajaran di atas belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan. Materi pembelajaran senam khususnya aktivitas senam irama/ritmik adalah bagian dari materi yang kurang diminati oleh siswa. Faktor keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran gerak dasar senam irama dinilai kurang maksimal. Ditambah guru sering kali kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini tentunya membuat minat siswa dalam mempelajari materi gerak dasar senam irama menjadi berkurang sehingga kebanyakan siswa kelas IV masih kesulitan mempraktekan pola serta

kombinasi gerakan dasar senam irama atau senam ritmik yang terdiri dari gerakan dasar melangkah, gerakan dasar mengayun dan variasi gerakan melangkah dan mengayun.

Pada SDN TDM Kurikulum yang digunakan adalah K13 yang berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dan sumber bahan belajar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran saat masih menggunakan sumber buku dan papan tulis, dalam kegiatan belajar mengajar di dalam ataupun di luar kelas.

Sesuai dengan latar belakang permasalahan di atas, maka perlu dibuat sebuah aplikasi “**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA SD KELAS IV DALAM MENGENAL GERAK DASAR PADA SENAM IRAMA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan permasalahannya adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia untuk mendukung materi pembelajaran gerak dasar senam irama pada mata pelajaran penjas orkes agar dapat menarik minat belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan mempraktekkan gerak dasar senam irama?

### **1.3. Batasan Masalah**

Permasalahan yang akan dibatasi pada pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran ini ditujukan bagi guru dan siswa kelas IV pada SDN TDM Kupang.
2. Pembelajaran yang diaplikasikan hanya menyangkut sub materi gerak dasar senam irama/senam ritmik yang terdiri dari gerakan dasar melangkah, gerakan dasar mengayun dan variasi gerakan melangkah dan mengayun pada mata pelajaran Penjas Orkes Semester II.
3. Pembelajaran senam irama/senam ritmik mengikuti materi pembelajaran K13 yang berlaku untuk siswa SD kelas IV.
4. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan *Macromedia Flash 8*.
5. Pengujian dilakukan dalam bentuk kuisisioner terhadap 50 siswa kelas IV.

### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari media pembelajaran ini adalah membuat aplikasi pembelajaran gerak dasar senam irama untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan dalam mempraktekan gerak dasar senam irama.

### **1.5. Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru/Pengajar

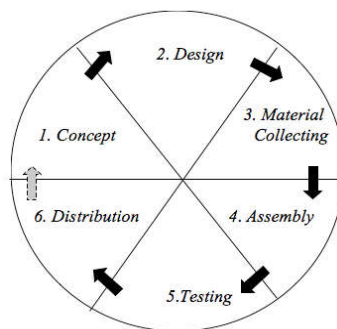
Bagi para guru/pengajar aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media bantu pembelajaran dalam menyampaikan materi gerak dasar senam irama kepada siswa kelas IV SDN TDM.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam menyerap materi gerak dasar senam irama dan mampu mempraktekan pola serta kombinasi gerak dasar senam irama dengan baik dan benar.

### 1.6. Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah metode tahapan pengembangan multimedia. Adapun tahapan-tahapan dalam metode pengembangan multimedia dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (Sutopo, 2003)

### 1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna aplikasi (identifikasi *audiens*). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN TDM dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi siswa tentang jenis dan gerak dasar senam irama/ritmik yang melingkupi praktek pola serta kombinasi gerakan dasar dengan baik dan benar.

### 2. *Design* (Perancangan)

*Design* adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk aplikasi. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan material dan pembuatan, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan. Pada tahap ini menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

### 3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain software atau tools, video, audio dan gambar-gambar yang disesuaikan dengan konsep aplikasi, *background* langsung menggunakan *Adobe Photoshop* atau diunduh secara gratis dari situs-situs yang terkait.

#### 4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Pada tahapan ini biasanya menggunakan perangkat lunak seperti *Macromedia Flash 8*.

#### 5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *Testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program, dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak pada aplikasi tersebut. Pada tahap ini untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap materi yang diberikan dalam aplikasi maka dibutuhkan kuisisioner yang berisi pertanyaan seputar materi gerak dasar senam irama yang akan diberikan pada para guru dan siswa. Selanjutnya Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengujian *black box* yaitu dengan mengamati input dan outputnya. Adapun teknik pengujian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang, agar ditemukan cacat yang terjadi pada tahap peng-*coding*-an. Sehingga hasil dari pertanyaan kuisisioner akan dikumpulkan dan diakumulasikan untuk mendapatkan suatu perhitungan keseluruhan nilai dari masing-masing siswa.

#### 6. *Distribution* (Distribusi)

Tahap *distribution* merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem

multimedia yang lebih baik di kemudian hari. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam laptop atau *hard disk* dan ditampilkan melalui *projector* saat melakukan aktivitas senam irama.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

#### **BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini berisi pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasil untuk mengevaluasi hasil pengujian dari sistem tersebut.



## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.