

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan era globalisasi fasilitas pendukung untuk media pembelajaran semakin meningkat. Meningkatnya fasilitas pembelajaran didukung oleh kemajuan teknologi. Multimedia adalah salah satu media

pembelajaran atau media *alternative* dalam pembelajaran. Peranan multimedia dirasa sangat diperlukan dalam menunjang sebuah mutu pendidikan khususnya anak sekolah dasar. Untuk mewujudkan hal itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak sekolah dasar. Media pembelajaran ini digunakan untuk membandingkan dengan media cetak yang hanya menggunakan buku sebagai mediana.

Namun kenyataannya saat ini sistem pembelajaran di sekolah hanya menggunakan buku saja. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku sudah sangat monoton dan membosankan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan di bidang sains khususnya pada materi "*Sistem Rangka Manusia*" dengan menerapkan pengembangan materi dengan metode *ADDIE*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan beberapa masalah yang dibahas dalam penelitian adalah bagaimana melakukan desain pembelajaran *ADDIE* yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran?

### 1.3 Batasan Masalah

Meninjau latar belakang masalah di atas yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Untuk Siswa Kelas V SD Dengan Metode *ADDIE* Berbasis *Flash*”, maka dapat disimpulkan bahwa batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Materi penulis dikhususkan untuk siswa kelas V sekolah dasar
2. Materi penulis hanya membahas sistem rangka pada tubuh manusia
3. Materi penulis juga termasuk penyakit dan gangguan pada tulang dan sendi
4. Software yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam meneliti, mempelajari penelitian, atau yang berkaitan secara langsung dalam penelitian adalah merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar tentang materi sistem rangka pada tubuh manusia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penerapan penelitian ini adalah:

#### 1. Program Studi

Bagi program studi *output* skripsi ini sebagai salah satu media pembelajaran berupa *CD* menggunakan *flash* yang berisi materi sistem rangka pada tubuh manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar agar siswa dapat

memahami dan mudah mengingat dalam mempelajari materi yang terbilang sulit ini.

## 2. Akademik

Untuk bagian akademik laporan skripsi ini dapat dibuat sebagai bukti fisik yang dibukukan untuk menerangkan tata cara dalam perancangan multimedia pembelajaran sistem rangka untuk anak kelas V sekolah dasar dengan metode *ADDIE*, dan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain yang akan melaksanakan kerja praktik berikutnya.

## 3. Guru

Bagi seorang guru, multimedia pembelajaran ini akan menjadi sebuah alat yang efektif untuk menunjang proses belajar mengajar antara guru dan siswanya.

## 4. Penulis

Bagi penulis skripsi ini menjadi suatu kebanggaan tersendiri apabila multimedia pembelajaran ini dapat aktif digunakan oleh guru untuk menjadi bahan ajar.

## **1.6 Sistemetika Penulisan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini di bagi menjadi beberapa bab antara lain sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori–teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami masalah yang berkaitan dengan perangkat lunak multimedia dan pembelajaran sistem rangka pada tubuh manusia

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

Bab ini memuat uraian tentang analisa sistem, analisa kebutuhan *software* dan *hardware* serta perancangan multimediana.

### **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi tentang pembuatan aplikasi atau media pembelajaran ini.

### **BAB V PENUTUP**

Memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil aplikasi yang dibuat penulis dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi–asumsi yang dibuat selama pembuatan aplikasi ini.