

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Melalui media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang pelajari. (Haryanto, 2012).

Pembelajaran berkualitas akan memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal. Witherington dalam Rusman (2012: 7) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang perwujudan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Untuk menunjang keberhasilan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sarana guna dapat menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Dimasa sekarang teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai sumber belajar, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapannya, diantara banyak teknologi pembelajaran salah satunya adalah dengan media video, yang memiliki kelebihan untuk pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran tentang Tata Surya merupakan salah satu materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 6 Sekolah Dasar. Menurut Fitria Rahma Dewi

selaku guru Ilmu Pengetahuan Alam pada SDN 1 Tulung Pasik, Penyajian pembelajaran dengan multimedia yang berbasis Android akan membuat penyampaian materi yang menyenangkan untuk siswa sekolah dasar dan siswa akan lebih antusias dalam belajar.

Dalam Tata Surya terdapat kumpulan benda langit yang terdiri dari sebuah bintang yang disebut matahari dan semua benda terikat oleh gravitasi, Benda termasuk delapan planet yang sudah diketahui mengorbit elips, lima planet kerdil / katai, 173 satelit alami yang telah diidentifikasi, dan jutaan benda langit (meteor, asteroid, komet) lainnya. Adanya media pembelajaran tentu akan membantu proses pembelajaran generasi millennial saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana cara merancang Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Tata Surya yang memanfaatkan multimedia untuk membantu proses pembelajaran dan menjadi alternatif pengganti peran laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 1 Tulung Pasik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang terdapat dalam game adalah materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas 6 Sekolah Dasar tentang Sistem Tata Surya yang sesuai dengan RPP.

2. Aplikasi ini hanya sebatas untuk di gunakan pada mobile jenis android minimal versi 5.0 (Lollipop).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan bahan aplikasi.
2. Syarat untuk lulus S1 Sistem Informasi Universitas Teknokrat Indonesia.
3. Adanya aplikasi membantu proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Pemanfaatan teknologi informasi dalam inovasi pembelajaran pada dunia Pendidikan khususnya Sekolah Dasar.
2. Mengenalkan kepada generasi Millenial tentang Aplikasi sebagai media interaktif dalam mempelajari Sistem Tata Surya.