

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, *audio visual* dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan [1].

Kondisi belajar dalam pemahaman materi dan keaktifan, serta kreativitas belajar masih sangat rendah. Dengan permasalahan yang muncul tersebut, alternatif penyelesaian dalam menangani siswa yang berada dalam kondisi kesulitan belajar, guru perlu mengembangkan suatu alternatif penyelesaian masalah melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran [2].

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu sarana dan fungsi pendidikan sebagai transformasi budaya. Pengajaran IPS mengandung nilai-nilai budaya yang membantu siswa untuk berinteraksi serta berintegrasi dalam masyarakat Indonesia yang majemuk dan sebagai sarana mentransformasikan diri peserta didik dalam mengenal budaya masyarakatnya. Budaya yang pernah ada dan telah berkembang pada masa sekarang [3].

Berdasarkan dari hasil observasi awal penelitian di kelas V SD Padmajaya yaitu masih rendahnya hasil dari proses belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, khususnya tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Salah satu faktor munculnya permasalahan tersebut dikarenakan kegiatan belajar lebih ditandai dengan budaya hafalan dari pada berfikir kritis, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan metode tanya jawab. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran yang pasif dan kurang membina keberanian siswa untuk bertanya.

Problem Based Learning merupakan strategi pengajaran atau salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan pada era globalisasi dimana siswa secara aktif dihadapkan pada permasalahan dan situasi yang nyata [4].

Untuk mengatasi masalah diatas, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang dapat mendorong dan merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk membuat suatu alat bantu pembelajaran yang berjudul **“Alat Bantu Pembelajaran Tarian, Rumah Adat dan Lagu Daerah dengan Pendekatan *Problem Based Learning* untuk mendukung pembelajaran IPS”**. Diharapkan siswa dapat belajar mengenal dan mengetahui keanekaragaman kebudayaan Indonesia dengan cara yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin diselesaikan pada skripsi ini adalah bagaimana membuat alat bantu Pembelajaran Tarian, Rumah Adat dan Lagu Daerah dengan pendekatan *Problem Based Learning* untuk mendukung pembelajaran IPS?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah program ini adalah sebagai berikut:

1. Diperuntukkan siswa kelas V SD Padmajaya
2. Materi pembelajaran hanya membahas mengenai beberapa bagian dari kebudayaan Indonesia, yaitu tarian, rumah adat dan lagu daerah.
3. Terdapat 5 soal latihan pada masing-masing materi.
4. Terdapat 10 soal evaluasi dimana merupakan soal gabungan dari ketiga materi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah untuk merancang dan membuat alat bantu Pembelajaran Tarian, Rumah Adat dan Lagu Daerah dengan pendekatan *Problem Based Learning* untuk mendukung pembelajaran IPS sehingga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan mudah

dipahami serta untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya mengenai tarian, rumah adat dan lagu daerah Indonesia pada siswa Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, memberikan kemudahan dalam proses belajar mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Bagi guru, memberikan alternatif proses pembelajaran yang lebih variatif.
3. Bagi sekolah, memberikan peningkatan hasil pada mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya tentang kebudayaan Indonesia.

1.6 Metoda Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pengumpulan data dan tahapan model pengembangan sistem penelitian ini adalah menggunakan Model *Waterfall*. Adapun tahapan-tahapan dari model *Waterfall* adalah sebagai berikut [5]:

1. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dengan cara melakukan wawancara terhadap pihak-pihak bersangkutan dan studi perpustakaan sebagai sumber-sumber referensi yang diperoleh dari buku, artikel dan makalah. Kemudian data-data tersebut dianalisis.

2. Desain

Pada tahapan ini akan dilakukan desain perangkat lunak meliputi desain *interface*, desain lingkungan perangkat lunak dan lain-lain.

3. Generasi kode

Pada tahapan ini desain yang telah dibuat, diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Alat bantu yang digunakan adalah *Microsoft Visual Basic 6.0*.

4. Pengujian

Setelah aplikasi dibuat, kemudian akan dilakukan pengujian. Metode pengujian yang digunakan adalah metode *white box testing* dan *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Memberikan gambaran secara garis besar dari laporan skripsi, akan diuraikan secara singkat sistematika penulisannya, yang terdiri 6 bab dan masing-masing sub bab dengan relevansinya terhadap permasalahan yang dibahas. Isi dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode pendekatan *problem based learning* dan dasar-dasar teori yang mendukung penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis-analisis dalam pengembangan perangkat lunak multimedia pembelajaran dengan metoda pendekatan *problem based learning*.

BAB 4 PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai desain-desain dalam pengembangan perangkat lunak pembelajaran.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap perancangan perangkat lunak, tampilan sistem serta pengujian *white box* dan pengujian *black box* serta pengujian uji beda t-test dan uji normalisasi.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan ditarik suatu gabungan dari semua uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, serta berisi saran-saran yang berguna dalam penggunaan dan pengembangan aplikasi ini dikemudian hari.