

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS 5
SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus SD Winongo Manulife)

SKRIPSI



Oleh :

ASEP NUGROHO

12111100045

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS 5
SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus SD Winongo Manulife)

SKRIPSI



Oleh :

ASEP NUGROHO

12111100045

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN

ALAM UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

BERBASIS MULTIMEDIA

(Studi Kasus : SD WINONGO MANULIFE)



Yogyakarta, Maret 2016

Mengetahui

Pembimbing I



Setia Wardani, M.Kom

NIP. 19840928 201504 2 001

Pembimbing II



Muhammad Fairuzabadi, M.Kom

NIS. 19740926 200204 1 004

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN

ALAM UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

BERBASIS MULTIMEDIA

Studi Kasus : SD WINONGO MANULIFE)

Oleh :

ASEP NUGROHO


NPM. 12111100045

Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji

Pada tanggal : 8 April 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Wibawa, M.Kom		11-04-2016
Sekretaris Sunggito Oyama, M.T		12-04-2016
Anggota I Meilany Nonsi Tentua, M.T		12-04-2016
Anggota II Setia Wardani, M.Kom		12-04-2016

Dekan Fakultas Teknik

Universitas PGRI Yogyakarta



Muhammad Fairuzabadi, M.Kom

NIS. 19740926 200204 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asep Nugroho

NPM : 12111100045

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

JudulSkripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan
Alam Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis
Multimedia

Menyatakan dengan sesungguhnya-sungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Maret 2016

Yang membuat pernyataan,



Asep Nugroho

NPM.12111100045

MOTTO

Niat dan Doa Adalah Faktor Penting Dalam Mencapai Sebuah Keinginan
Akan Tetapi Semua Itu Tidak Akan Tercapai Tanpa Sebuah Kerja Keras

Tetap Semangat

Ingatlah Kepada Allah SWT

Ingatlah Kedua Orang Tua dan Keluarga

Yakinlah Jika Ada Kemauan Pasti Ada Jalan

Jangan Pernah Menyerah, Jika Menyerah Habislah Sudah

Atau Dengan Kata Lain GAME OVER

Pesan dari Penulis :

JADILAH DIRI SENDIRI

TETAP SEMANGAT KAMU PASTI BISA

HARUS BISA DAN HARUS TEPAT WAKTU

Sekian Hehehehe

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Kedua Orang Tuaku (Suwijo dan Marsilah) yang telah memberikan dukungan berupa doa, semangat dan materi. Tanpa mereka berdua apalah artinya hidupku didunia ini. Hanya beribu ucapan terimakasih yang dapat saya sampaikan kepada mereka berdua. Semoga mereka senantiasa dikaruniai kesehatan dan umur panjang oleh Allah SWT. Aku berjanji akan mengejar cita – citaku dan membanggakan mereka. Mereka adalah kedua orang tuaku yang tak terganti dengan apapun.

Kakak pertamaku, suaminya dan keponakanku tercinta (Yuni Atun ,Hendri, dan Raiza Adinda Angraini) yang telah memberikan dukungan berupa doa semangat dan materi. Memang benar kata kakakku yang satu ini jika sudah berniat pasti bisa ya pasti bisa dan pasti ada jalan. Nyatanya skripsi yang katanya “susah butuh waktu yang lama untuk mengerjakannya”. Semua itu tidak benar, sulit tidaknya suatu masalah dilihat dari sudut pandangnya. Walaupun kamu masih awan atau tidak bisa jika kamu bertekad mampu pasti Allah akan memberikan kemudahan. Skripsi ku dimulai tanggal 20 januari 2016, 19 Februari Ujian Proposal, dan 9 April 2016 Ujian Pendadaran. Cepetkan, gak sampai 3 bulan udah kelar (**Hasil Karya Sendiri**). Dan masih ada satu misi yang harus aku kejar dan itu aku juga yakin pasti bisa, “mereka aja bisa kenapa kamu enggak” itu semangat dari kakakku yang satu ini.

Semoga Allah memberikan kemudahan

Pasti Bisa, Kudu Iso lan Mesti Iso

Amin

Kakak keduaku tercinta yang sudah tiada (Mardona) walaupun aku belum pernah melihat seperti apa beliau, tapi aku yakin dia pasti akan bangga jika adiknya yang satu ini bisa menyelesaikan pendidikan S1 dengan tepat waktu. Aku cuma bisa berdoa semoga engkau tenang di alam sana dan semoga kelak kita bisa bertemu jika sudah saatnya.

Kakak ketigaku ,suaminya dan kedua keponakanku tercinta yang ada di Malaysia

(Agus Tinah, KC Sit, Sit Wing Fung, Sit Wing Ee) yang telah memberikan dukungan berupa doa, semangat dan materi. Walaupun engkau jauh dinegri orang, aku selalu berdoa semoga engkau senantiasa dikaruniai kesehatan dan kelancaran rejeki.

Pesanku jaga diri baik-baik dan makan teratur.

Betul betul betul hehehehe

Sekali lagi aku ucapkan beribu terimakasih kepada keluargaku tercinta karena dengan adanya mereka tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar

Semoga kita senantiasa dikaruniai kesehatan, kelancaran rejeki, dan dijauhkan dari neraka.

Amin

Keluarga besar SD Winongo Manulife karena telah membatu saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini

Buat sahabat dan teman – temanku FT UPY Angkatan 12 yang sudah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini (Yuda, Fatur, Friya, Maryati, Haryanti, Rukti, Nunik, Bowo, Saras, Mas Yuli, Novia, Rosna, Noni, Ika, Ayuk, Dewi, Wisnu, wah iseh akeh iki piye yow ??? ya wis dll wae ben adil hehe

Yuda, Rukti, Nunik, Bowo (ayow kapan renang meneh hahaha)

Fatur, Friya, Maryati, Haryanti (kapan iso kumpul koyo pas semester awal ??)

Mas Yuli, Rosna (ayo kita pasti bisa dan pasti mampu **SEMANGAT** Hehehe)

Noni, Saras, Ika, Ayu, Dewi (ayo ndang digarap skripsine)

Dan untuk semuanya saja yang belum dan sedang mengerjakan tugas akhir alias skripsi ayo gek ndang, ben gek rampung gek iso ngurusi liane.

Buat teman – teman sekelasku TKJ A 2012 SMK Pundong dimanapun berada
“Anas, Ani, Arif, Dedi, Dian, Dita, Ian, Elyas, Erika, Dodo, Fendi, Harji, Heti, Ibnu, Ismi, Eni, Isti, Jeni, Jefri, Maya, Nanik, Mita, Nuri, Putri, Rini, Singgih, Siti, Sri, Suji, Taufik, Titik, Wisnu dan Yuda”

Dan seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Terimakasih untuk semuanya.

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**, yang disusun untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik di Universitas PGRI Yogyakarta.

Penulis berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyajikan dengan baik, namun karena keterbatasan waktu, kemampuan, dan pengetahuan yang dimiliki, penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat dibutuhkan oleh penulis.

Dalam penyusunan skripsi, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan arahan selama penulisan skripsi ini. Terutama penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan saudara-saudaraku tercinta yang telah memberikan dukungan doa, materi, dan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Buchory, Ms.M.Pd, selaku Rektor Universitas PGRI Yogyakarta.

3. Bapak Muhammad Fairuzabadi, M.Kom., Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Ibu Setia Wardani, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Muhammad Fairuzabadi, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
5. Ibu Marti Widya Sari, S.T, M.Eng selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak dan ibu dosen program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta atas ilmu yang diberikan.
7. Yang berbahagia rekan-rekan seangkatan dan seperjuangan dan juga semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu selama pelaksanaan dan penulisan skripsi ini.

Atas bantuan dan bimbingan kepada penulis, semoga Allah SWT melimpahkan segala rahmat-Nya.

Penulis mohon maaf bila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi yang jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Sistematika Penulisan	5
H. Jadwal Penelitian	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Landasan Teori	9
BAB III: METODE PENELITIAN	21
A. Obyek Penelitian	21
B. Metode Pengumpulan Data	22
C. Rancangan Tampilan	25
D. Story Board	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
A. Implementasi Sistem	41

B. Pembahasan	54
C. Hasil Pengujian Media Pembelajaran	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. KESIMPULAN	60
B. SARAN	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS6	11
Gambar 3.1 Flowchart	23
Gambar 3.2 Diagram Struktur Menu	24
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro	25
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Menu Utama	26
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Menu Materi	26
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Materi Bab	27
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Menu Evaluasi	27
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Evaluasi	28
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Hasil Evaluasi	28
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Petunjuk	29
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Profil	29
Gambar 4.1 Halaman Intro	42
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama	43
Gambar 4.3 Halaman Menu Materi	43
Gambar 4.4 Halaman Materi Bab 8 Gaya	44
Gambar 4.5 Halaman Materi Bab 9 Pesawat Sederhana	44
Gambar 4.6 Halaman Materi Bab 10 Sifat – Sifat Cahaya	45
Gambar 4.7 Halaman Materi Bab 11 Pembentukan Tanah	46
Gambar 4.8 Halaman Materi Bab 12 Daur Air	46
Gambar 4.9 Halaman Materi Bab 13 Peristiwa Alam	47
Gambar 4.10 Halaman Menu Evaluasi	48

Gambar 4.11 Halaman Evaluasi Bab 8 Gaya	48
Gambar 4.12 Halaman Evaluasi Bab 9 Pesawat Sederhana	49
Gambar 4.13 Halaman Evaluasi Bab 10 Sifat – Sifat Cahaya.....	49
Gambar 4.14 Halaman Evaluasi Bab 11 Pembentukan Tanah	50
Gambar 4.15 Halaman Evaluasi Bab 12 Daur Air	50
Gambar 4.16 Halaman Evaluasi Bab 13 Peristiwa Alam	51
Gambar 4.17 Halaman Evaluasi UAS	51
Gambar 4.18 Halaman Hasil Evaluasi.....	52
Gambar 4.19 Halaman Petunjuk.....	52
Gambar 4.20 Halaman Profil.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	6
Tabel 2.1 Flowchart	13
Tabel 2.2 Silabus IPA Kelas 5 Semester Genap.....	20
Tabel 4.1 Storyboard Materi Bab 8 Gaya	30
Tabel 4.3 Storyboard Materi Bab 9 Pesawat Sederhana.....	31
Tabel 4.5 Storyboard Materi Bab 10 Sifat - Sifat Cahaya.....	33
Tabel 4.7 Storyboard Materi Bab 11 Pembentukan Tanah.....	35
Tabel 4.9 Storyboard Materi Bab 12 Daur Air	36
Tabel 4.11 Storyboard Materi Bab 13 Peristiwa Alam.....	37

ABSTRAK

ASEP NUGROHO. Rancang Bangun Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan ALAM Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Multimedia (2016). Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, Maret 2016.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis multimedia untuk mempermudah visualisasi mata pelajaran IPA. Multimedia adalah salah satu Teknologi Informasi (TI) yang membahas mengenai penggabungan dua atau tiga elemen (suara, gambar dan text). Pemanfaatan multimedia sangat banyak digunakan diberbagai bidang khususnya bidang pendidikan, hal ini dikarenakan selain lebih menarik, proses penyampaian materi juga lebih mudah karena informasi yang akan disampaikan dilengkapi dengan gambar atau video.

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini antara lain studi pustaka, wawancara, dan penyebaran kuisioner.

Simpulan dari penelitian ini setelah melalui pengujian kotak hitam (black box test) dan pengujian alfa (alfa test). Hasilnya antara lain (1) Uji coba kemudahan menggunakan media pembelajaran 25 (83%) responden menjawab sangat mudah, 5(17%) responden menjawab mudah dan 0 (0%) responden menjawab sulit, (2) Uji coba kemudahan memahami materi 19 (63%) responden menjawab sangat mudah, 11 (37%) responden menjawab mudah dan 0 (0%) responden menjawab sulit, (3) Uji coba kelengkapan materi 24 (63%) responden menjawab sangat lengkap, 6 (20%) responden menjawab lengkap dan 0 (0%) responden menjawab tidak lengkap, (4) Uji coba manfaat media pembelajaran 25 (63%) responden menjawab sangat bagus, 5 (20%) responden menjawab bagus dan 0 (0%) responden menjawab tidak bagus, (5) Uji coba desain tampilan 28 (63%) responden menjawab sangat menarik, 2 (20%) responden menjawab menarik dan 0 (0%) responden menjawab tidak menarik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, IPA, Multimedia, Adobe Flash

ABSTRACT

ASEP NUGROHO. Learning Media Design of Sciences for Grade 5 Elementary School Multimedia Based. (2016). Undergraduated Thesis. Yogyakarta. Faculty of Engineering PGRI University of Yogyakarta, March 2016.

This research aim to develop learning media of sciences study multimedia based to make easier in visualizing sciences subject. Multimedia is one of Information Technology that discuss about combining two or three element (voice, picture and text). Multimedia is used in many field, especially in education. This is very interesting, the process of delivering material will be easier because the information is supported by picture and video.

The research used method in collecting data suck as literature study, interview, dan questioner.

The conclusion of this research was done through examination of black box (black box test) and examination of alpha (alpha test). Result of research were (1) Amenity testing applies study media 25 (83%) respondent answers hardly easy, 5(17%) respondent answers easy and 0 (0%) respondent answers difficult, (2) Amenity testing comprehends matter 19 (63%) respondent answers hardly easy, 11 (37%) respondent answers easy and 0 (0%) respondent answers difficult, (3) Equipment testing of matter 24 (63%) respondent answers very complete, 6 (20%) respondent answers complete and 0 (0%) respondent answers incomplete, (4) Study media benefit testing 25 (63%) respondent answers very good, 5 (20%) respondent answers is good and 0 (0%) respondent answers crummy, (5) Display design testing 28 (63%) respondent answers very attractive, 2 (20%) respondent answers draws and 0 (0%) respondent answers graceless.

Keyword : Learning Media, Sciences, Multimedia, Adobe Flash

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar (SD) selain mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dari keempat mata pelajaran yang harus dikuasai tersebut mata pelajaran IPA yang dirasa paling sulit (berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan pada SD Winongo Manulife Kelas 5).

Berdasarkan Hasil wawancara sebelumnya, seorang guru mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada siswa mengenai contoh nyata dari materi yang disampaikan (misal jenis bebatuan), hal ini dikarenakan mata pelajaran IPA membutuhkan kemampuan visualisasi siswa yang relatif tinggi. Jika tidak ada alat peraga atau media pembelajaran, tentu saja tidak semua siswa mampu memvisualisasikannya. Solusi yang pernah dilakukan adalah guru memperlihatkan dan menjelaskan gambar yang terdapat pada buku paket IPA misal contoh gambar bebatuan dengan tujuan mampu memvisualisasi siswa namun kelemahan dari metode ini adalah gambar yang diperlihatkan kurang jelas. Selain itu banyak siswa mengalami kebosanan dengan metode yang dipergunakan guru dalam proses mengajar yaitu dengan menerangkan materi dengan cara menulis dipapan tulis.

Seiring dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (TI) hampir keseluruhan bidang kehidupan menginginkan segala sesuatunya menjadi

lebih menarik dan mudah. Dunia pendidikan yang merupakan dunia awal/pondasi untuk mencerdaskan generasi penerus dituntut mengikuti perkembangan IPTEK khususnya TI, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum mengubah dan berinovasi dengan memanfaatkan TI kedalam metode pembelajaran, hal ini disebabkan karena guru mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran berbasis TI.

Multimedia merupakan salah satu penjurusan dibidang TI yang membahas mengenai penggabungan dua atau tiga elemen (suara, gambar dan teks). Pemanfaatan bidang multimedia sudah sangat banyak, hal ini dikarenakan selain lebih menarik, proses penyampaian materi juga lebih mudah karena informasi yang akan disampaikan dilengkapi dengan gambar atau video. Pada penelitian ini penulis akan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada (buku) menjadi berbasis TI untuk mempermudah visualisasi mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, diperlukan adanya rancang bangun sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang bertujuan membantu siswa SD dalam pemahaman visual mengenai contoh nyata dari mata pelajaran IPA serta membantu guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis TI yang menjadikan pembelajaran lebih menarik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Seorang guru mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada siswa mengenai contoh nyata dari materi yang disampaikan (misal jenis

bebatuan), dikarenakan alat peraga yang dipergunakan adalah gambar yang terdapat pada buku panduan (kurang jelas).

2. Banyak siswa mengalami kebosanan dengan metode yang dipergunakan guru dalam proses mengajar yaitu dengan menerangkan materi dengan cara menulis dipapan tulis.
3. Guru mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran berbasis TI.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini antara lain :

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran IPA untuk siswa kelas 5 sekolah dasar berbasis multimedia ?
- 2) Bagaimana ujicoba media pembelajaran IPA pada siswa SD kelas 5?

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

- 1) Materi yang akan disampaikan adalah materi mata pelajaran IPA SD Kelas 5 Semester Genap (Gaya, Pesawat Sederhana, Sifat – Sifat Cahaya Dan Pemanfaatannya, Pembentukan Tanah dan Struktur Bumi, Daur Air, Peristiwa Alam Beserta Dampaknya Dan Dampak Kegiatan Manusia Terhadap Permukaan Bumi).
- 2) Terdapat soal evaluasi disetiap bab dan akhir semester.
- 3) Materi yang ada pada media pembelajaran diperoleh dari buku LKS IPA SD kelas 5 yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD Winongo Manulife.

- 4) Aplikasi akan dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dan aplikasi pendukung lainnya.
- 5) Media pembelajaran yang akan dibangun berupa teks, gambar, dan video animasi.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Membangun media pembelajaran IPA untuk siswa kelas 5 sekolah dasar berbasis multimedia.
- 2) Ujicoba media pembelajaran IPA pada siswa SD kelas 5.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat bagi pihak yang terkait, diantaranya :

- 1) Bagi Guru
 - a. Aplikasi yang diciptakan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran siswa.
 - b. Menambah pengetahuan guru mengenai pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran.
- 2) Bagi Siswa
 - a. Aplikasi yang diciptakan diharapkan dapat menambah pemahaman siswa mengenai mata pelajaran IPA.
 - b. Aplikasi yang diciptakan diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kreatifitas siswa dalam memanfaatkan TI.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akan disusun kedalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1) BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2) BAB II: TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang dipergunakan dalam penelitian.

3) BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan yang dilalui dalam pembuatan sistem, mulai dari perancangan flowchart, struktur menu dan perancangan sistem yang akan dibuat.

4) BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem dan pembahasannya.

5) BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penulis.

6) DAFTAR PUSTAKA

7) LAMPIRAN

H. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian akan memberikan gambaran mengenai tahapan yang dilakukan oleh penulis supaya penelitian dapat terencana dengan baik :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Des 2015	Jan 2016	Feb 2016	Mar 2016	Aprl 2016
1	Pengajuan Judul					
2	Penyusunan Proposal Skripsi					
3	Ujian Proposal Skripsi					
4	Pembuatan Aplikasi					
5	Pengujian Aplikasi					
5	Penyusunan Laporan					
6	Ujian Pendadaran					