

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Membaca adalah suatu perbuatan yang akan membawa dampak positif bagi masyarakat luas, misalnya saja untuk menambah pengetahuan sebagai sarana untuk mengetahui informasi serta mengetahui situasi dari seluruh penjuru. Membaca merupakan salah satu cara untuk mempelajari sesuatu dengan segala sistem sehingga apa yang dibaca dapat terekam dalam pikiran, untuk kemudian diolah, dan pada gilirannya disimpan di dalam ingatan¹. Menurut Deni Hardianto, M.Pd. “Komputer dapat memberikan rangsangan positif dalam meningkatkan motivasi membaca anak dan mengakselerasi belajar anak”².

Ada kemungkinan lain yang dapat menyebabkan rendahnya tingkat kegemaran membaca pada anak-anak Indonesia, adalah bentuk dari sebuah buku yang memang terlihat sedikit terkesan membosankan, contohnya yaitu seorang anak khalayaknya lebih senang membaca komik dibandingkan membaca buku pelajaran seperti buku pelajaran IPA tentang tata surya, hal ini terbukti karena penampilan (bentuk dan cover buku) dari kedua buku yang

¹ Meithy Djiwatampu. Membaca Untuk Belajar, Jakarta, BALAI PUSTAKA 2007 hlm 5

²http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Deni_Hardianto,M.Pd./Telaah_Kritis_Pemanfaatan_Teknologi_Komputer_Dalam_Pembelajaran.pdf tanggal 23 mei 2012

sangat berbeda, misalnya pada buku komik terdapat gambar-gambar yang sangat bagus dengan tingkat seni yang tinggi serta design grafis yang mengagumkan hal tersebut mempunyai daya tarik tersendiri sehingga menimbulkan minat untuk melihat dan membacanya. Sedangkan pada sebuah buku pelajaran selalu menonjolkan sebuah judul dengan karakter tulisan yang besar bahkan ada beberapa buku pelajaran yang hanya menggunakan judul saja tanpa disisipi sebuah gambar sedikitpun pada cover buku tersebut, jika disadari hal tersebut dapat menimbulkan konotasi yang membosankan bagi anak-anak.

Dari hasil survei yang dilakukan oleh penulis terhadap 20 responden yang terdiri dari siswa SDN Buni Bakti 01 mengenai sistem pembelajaran secara konvensional yang selama ini dilakukan di dalam proses belajar di kelas adalah 65% yang menjawab ya bahwa buku pelajaran dikemas dengan tampilan yang kurang menarik sedang hanya 35% yang tidak mempermasalahkan tampilan buku pelajaran.



Grafik 1.1 Hasil Questiner awal pada SDN Buni bakti 01

Seperti halnya buku yang telah penulis analisa yaitu buku mengenai tentang tata surya, dimana buku lebih banyak menyediakan tulisan-tulisan dibandingkan dengan gambar. Jika melihat ruang lingkup pembahasan tentang tata surya, dimana seharusnya siswa tidak hanya mengerti teorinya saja, tetapi siswa juga harus tahu seperti apa wujud dari tata surya itu sendiri. Hal seperti ini sungguh sangat menarik untuk membantu minat membaca siswa menjadi lebih termotivasi.

Kemajuan dalam bidang teknologi membuat sistem pendidikan dapat mengatasi beberapa masalah yang ada. Salah satu pengembangan pendidikan untuk mengatasi masalah tersebut dibuatlah aplikasi buku digital mengenai sistem tata surya yang menawarkan tampilan yang menarik dengan video-video atau animasi-animasi didalamnya agar menambah minat baca anak serta bahan bacaan yang praktis dan ekonomis. Dengan aplikasi buku digital, tidak perlu lagi dibutuhkan kertas untuk menghasilkan suatu bacaan. Hal ini juga dapat menekan biaya produksi sebuah buku yang relatif mahal akibat ketergantungan terhadap kayu yang merupakan bahan baku dari sebuah kertas. Hal ini juga dapat menyebabkan terbatasnya jumlah buku yang beredar.

Oleh karena itu dengan berdasarkan alasan ini penulis mencoba membuat suatu Aplikasi buku digital berbasis flash yang mendukung konversi dokumen *.jpeg menjadi *.swf. Dengan aplikasi ini pembaca dokumen dapat membaca dengan efisien dan praktis. Dan hal ini member sebuah gagasan bagi penulis mengambil judul dalam penulisan skripsi ini dengan judul :

“Implementasi Buku Digital Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada SDN Buni Bakti 01”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka dalam penulisan tugas akhir ini dapat dirumuskan masalahnya adalah “Bagaimana merancang dan mengimplementasikan buku digital sebagai media pembelajaran tata surya pada SDN Buni Bakti 01?”.

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- b. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian dari penulisan skripsi ini adalah merancang dan mengimplementasikan sebuah media buku digital sebagai media pembelajaran tata surya pada SDN Buni Bakti 01.

1.4. Batasan Masalah

Dengan merujuk kepada rumusan masalah yang ada, maka skripsi yang akan dibuat dengan judul implementasi buku digital sebagai media pembelajaran tata surya pada SDN Buni Bakti 01, terbatas pada beberapa masalah antara lain:

1. Bahasa pemograman yang digunakan adalah xml.
2. Aplikasi yang dibuat tidak terkoneksi dengan jaringan internet.

3. Aplikasi yang dikembangkan adalah sebagai media bahan bacaan yang praktis, ekonomis, dan terkesan tidak membosan.
4. Aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran tata surya di SDN Buni Bakti 01.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi perlu adanya metode-metode penelitian yang nantinya akan dijadikan bahan dalam proses penyusunan skripsi, adapun metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

a. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Metode penelitian dengan menggunakan metode observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek pengamatan, dalam hal ini yaitu belajar mengajar pada kelas 6 di SDN Buni Bakti 01.

b. Studi Pustaka

Metode penelitian dengan menggunakan studi pustaka adalah metode penelitian yang digunakan dengan cara mengumpulkan buku-buku referensi dan informasi-informasi melalui internet yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam skripsi ini metode studi pustaka akan dibahas secara terperinci pada bab dua yang berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan implementasi buku digital sebagai media pembelajaran tata surya pada SDN Buni Bakti 01.

c. Eksperimen

Pengumpulan data melalui pencatatan langsung dari percobaan atau pengukuran terhadap objek penelitian yang dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam implementasi buku digital sebagai media pembelajaran tata surya pada SDN Buni Bakti 01 sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN.

Mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian materi atau teori yang berhubungan dengan implementasi buku digital sebagai media pembelajaran tata surya pada SDN Buni Bakti 01, yang di peroleh dari rujukan buku-buku atau media informasi yang terdapat pada *internet*.

BAB III PERANCANGAN BUKU DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA PADA SDN BUNI BAKTI 01.

Bab ini berisi tentang sejarah dan struktur organisasi SDN Buni Bakti 01, perancangan buku digital, analisis kebutuhan serta gambaran umum pada buku digital

BAB IV IMPLEMENTASI BUKU DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA.

Bab ini berisi tentang implementasi penerapan tata surya pada buku digital pada siswa SDN Buni Bakti 01.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari proses implementasi buku digital sebagai media pembelajaran pada materi tata surya, serta saran dalam pengaplikasian agar berjalan dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA.

Dalam daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber atau referensi buku yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN

Lampiran ini berisi tentang skrip program dan *print screen* dari hasil implementasi buku digital sebagai media pembelajaran pada materi tata surya dan dokumentasi-dokumentasi pada saat melakukan penelitian tindakan kelas.