

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan semakin berkembangnya jaman teknologi pun semakin berkembang pesat begitu banyak teknologi baru yang bermunculan dan hal-hal baru tentang dunia luar banyak masuk kedalam pengetahuan anak-anak, anak-anak jaman sekarang sangat cepat belajar hal baru melalui teknologi yang ada. Sangat penting menanamkan pendidikan dini kepada anak agar kedepannya anak tidak ketinggalan apa yang harus mereka pelajari.

Memasukkan pelajaran tentang sejarah kedalam kurikulum mengajar sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan anak tidak perlu sejarah yang terlalu berat untuk tahap awal cukup bekal anak-anak tentang pelajaran sejarah cerita rakyat dari daerahnya dahulu agar anak-anak bisa belajar dari hal yang terdekat dengan lingkungannya sendiri. Pelajaran sejarah mungkin sangat membosankan apalagi harus diajarkan kepada anak-anak yang mana kita ketahui sendiri sangat sulit untuk mengajar anak-anak apalagi yang masih tergabung dalam kelompok belajar. Sebagian besar anak kurang konsentrasi, bermain sendiri, atau melamun (tidak fokus) ketika guru sedang mengajarkan, hal ini dikarenakan materi yang diajarkan tidak menggunakan metode yang sesuai yang seharusnya di ajarkan kepada anak-anak. Untuk mengajarkan sejarah kepada anak-anak sangat perlu diperhatikan menggunakan metode yang tepat yang sesuai dengan umur anak. Anak-anak yang tergabung dalam kelompok belajar adalah

masa dimana anak-anak masih ingin waktu bermain yang panjang oleh karena itu guru harus pandai mengambil waktu bermain anak untuk memasukkan metode mengajar sejarah cerita rakyat tanpa anak merasa mereka sedang menerima pelajaran cara mengajar bermain sambil belajar ini sangat tepat dilakukan untuk anak-anak yang masih tergabung dalam kelompok belajar.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada pelajaran sejarah cerita rakyat yang sangat membosankan dapat dikemas dengan begitu apik. Karena anak-anak lebih cepat tertarik dengan hal baru maka dalam proses bermain dan belajar anak sangat tepat untuk menggunakan metode ini karena anak lebih cepat tertarik belajar apabila ada audio, gambar animasi yang dipenuhi warna-warni yang dapat menarik perhatian anak. Hal ini dapat membantu untuk mempermudah daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru dibanding dengan metode sebelumnya yang terkesan monoton dan sangat tidak tepat cara mangajar biasa seperti itu di ajakan kepada anak-anak.

Oleh karena itu dengan mengambil permasalahan yang ada pada penelitian ini dibuat Media Pembelajaran Interaktif tentang Sejarah Cerita Rakyat kabupaten Hulu Sungai Utara agar menjadi salah satu alternatif untuk menambah media pembelajaran di sekolah khususnya di *KBIT Nurul Ilmi Amuntai* yang diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan menarik perhatian anak dalam belajar. Serta dengan pemilihan nedia pembelajaran yang tepat juga mampu menyampaikan pesan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran tentang cerita rakyat Kabupaten Hulu Sungai Utara yang interaktif untuk KBIT Nurul Ilmi Amuntai ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Aplikasi ini ditujukan kepada KBIT Nurul Ilmi Amuntai.
2. Cerita-cerita rakyat yang ditampilkan pada media pembelajaran ini sesuai dengan alokasi tema di KBIT Nurul Ilmi Amuntai.
3. Aplikasi ini bersifat statis.
4. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :
  - a. Adobe Flash CS 3
  - b. Adobe Illustrator CS 6
  - c. Corel Draw X5

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat Aplikasi Media Pembelajaran Cerita Rakyat Kabupaten HSU di KBIT

Nurul Imi Amuntai sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

#### 1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran di KBIT Nurul Ilmi Amuntai, menambah serta mengerti tentang pengetahuan multimedia pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan menarik perhatian anak.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Anak

- 1) Meningkatkan antusiasme anak dalam belajar.
- 2) Memudahkan anak dalam memahami materi yang diajarkan.
- 3) Membuat anak lebih senang mengikuti pelajaran
- 4) Memperkenalkan teknologi komputer kepada anak sejak usia dini.

##### b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam melakukan kegiatan mengajar pada anak.
- 2) Memberi motivasi pada guru untuk selalu kreatif dalam kegiatan inovasi pembelajaran dan pengembangan profesionalisme guru.
- 3) Waktu kegiatan belajar mengajar lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambahkan metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan dalam belajar.
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 3) Mengoptimalkan fasilitas disekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa ketika belajar konvensional.

### 2. Kuisisioner

Kuisisioner disusun meliputi dua jenis. Kuisisioner tersebut adalah (1) kuisisioner untuk ahli materi, (2) kuisisioner untuk responden (guru).

Kuisisioner jenis pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kesesuaian materi pembelajaran yang diisi oleh seorang guru

pengampu kelas. Kuisioner kedua digunakan untuk memperoleh data kualitas media pembelajaran yang di isi responden (guru).

### 3. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media pembelajaran dari ahli materi. Dan untuk memperoleh data berupa kondisi anak dari guru.

### 4. Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan aplikasi yang sedang dibuat.

### 5. Kepustakaan ( *Library* )

Metode yang digunakan untuk mendapat konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### 6. Merancang Konsep

Fase awal yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini sebelum hasil akhir didapatkan ailah merancang konsep meliputi :

- a. Pengumpulan naskah cerita
- b. Pembuatan desain gambar
- c. Perancangan interface
- d. Storyboard

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, diantaranya pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian multimedia, teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Serta software yang digunakan dalam pembuatan.

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

Bab ini menguraikan tentang langkah dalam perancangan aplikasi, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran serta analisis kebutuhan biaya serta manfaat yang diperoleh dari aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil penelitian yang meliputi implementasi aplikasi, pengujian, dan hasil analisa perkembangan system pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

### 1.8 Jadwal Penelitian

Agar proses kegiatan dapat terencana dengan baik dan penyusunan dapat tepat waktu, maka perlu adanya jadwal kegiatan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa tahapan kegiatan yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan diuraikan dalam table berikut.

**Tabel 1.1 Rencana Kegiatan**

No	Kegiatan	September 2014				Oktober 2014				November 2014			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Persiapan												
2.	Pengumpulan Data												
3.	Pembuatan Sistem												
4.	Pengujian Sitem												
5.	Penulisan Naskah												