

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan hampir di setiap tahun. Perubahan itu dimaksudkan untuk menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan yang terjadi di bidang teknologi saat ini sudah banyak menghasilkan produk yang bisa digunakan untuk membuat sebuah media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *adobe flash*.

Dalam proses pembelajaran, sumber informasi adalah guru sedangkan media berperan sebagai pembawa pesan atau informasi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa. Guru terbantu dalam proses menyampaikan materi yang diajarkan sedangkan siswa terbantu karena dapat lebih mudah memahami materi dengan bantuan media. Dalam proses belajar mengajar pada SD YPKP 1 Sentani masih menggunakan metode pembelajaran secara langsung seperti metode ceramah, praktek dan latihan, maupun tanya jawab. Padahal metode ini mempunyai kekurangan dimana akan membuat siswa cepat bosan sehingga siswa akan mudah teralihkan perhatiannya, dan proses belajar mengajar menjadi terhambat. Apalagi pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan

Sosial) khususnya pada materi yang berisikan tentang pengenalan propinsi – propinsi yang ada di Indonesia. Dengan begitu banyaknya propinsi yang harus dihafalkan dan dengan masih digunakan metode pembelajaran secara langsung tentunya akan membuat siswa menjadi sulit untuk menghafal dan juga akan membuat siswa cepat bosan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran pengenalan 34 propinsi di Indonesia berbasis multimedia pada SD YPKPK 1 Sentani Jayapura sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut lebih mudah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu “Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Pengenalan 34 Propinsi di Indonesia Berbasis Multimedia pada SD YPKPK 1 Sentani Jayapura”

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada pembuatan media pembelajaran tersebut yaitu:

1. Membuat media pembelajaran pengenalan 34 propinsi di Indonesia menggunakan aplikasi Adobe Flash
2. Media pembelajaran ini memberikan gambaran 34 propinsi yang ada di Indonesia beserta ibu kotanya dan juga memberikan informasi lainnya kode kendaraan, kode pos, luas wilayah, jumlah populasi, flora, fauna, pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional dan tarian tradisional .

3. Sumber informasi materi yang di dapat melalui Google dan buku cetak kelas 5 SD pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penerbit Cempaka Putih dan pengarang Arif Julianto, Sri Nugroho dan Nur Siwi dengan tahun terbit 2012
4. Kurikulum Yang digunakan adalah kurikulum KTSP tahun 2006
5. Materi yang digunakan merupakan materi untuk anak kelas 5 SD dan bisa digunakan di sekolah manapun, namun karena dalam aplikasi ini terdapat menu profil sekolah SD YPKP 1 Sentani maka aplikasi ini memang khusus digunakan pada SD tersebut.
6. Sistem tidak memerlukan login jadi bisa digunakan oleh siapapun.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran pengenalan 34 propinsi di indonesia tersebut adalah:

- a. Membuat media pembelajaran mengenai materi pengenalan 34 propinsi yang ada di Indonesia
- b. Sebagai Syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (SI) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran pengenalan 34 propinsi di Indonesia adalah :

1. Membantu guru dalam memberikan materi tentang pengenalan 34 propinsi yang ada di Indonesia.
2. Membantu siswa dalam mempelajari 34 propinsi yang ada di Indonesia.

3. Menambah wawasan guru maupun siswa tentang komputer khususnya bidang multimedia.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah :

### 1. Mendefinisikan Masalah

Mendefinisikan masalah adalah pencarian sebuah topik atau masalah yang sekiranya layak diangkat menjadi sebuah judul penelitian. Dalam hal ini mendefinisikan masalah menjadi penting karena semua jalannya penelitian akan dituntun oleh perumusan masalah. Tanpa perumusan masalah yang jelas, maka peneliti akan kehilangan arah dalam melakukan penelitian.

### 2. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan daftar referensi dari semua jenis referensi seperti buku, *jurnal papers*, artikel, disertasi, tesis, skripsi, dan karya ilmiah lainnya yang dikutip di dalam penulisan proposal

### 3. Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan :

#### a. Wawancara atau Interview

Wawancara adalah suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung antara pewawancara dengan responden dan wawancara ini dimaksudkan supaya data yang dibutuhkan lebih lengkap dan jelas, sesuai dengan informasi yang dibutuhkan penulis. Disini Penulis melakukan

wawancara terhadap salah satu guru disana mengenai kegiatan belajar mengajar pada SD YPKP I Sentani

b. Pengamatan Langsung atau Observasi

Pengamatan langsung adalah suatu metode untuk mengumpulkan data dengan melaksanakan pengamatan secara langsung dan pencatatan terhadap yang berhubungan dengan yang diteliti. Selama beberapa hari penulis melakukan pengamatan tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar suasana belajar mengajar pada SD YPKP I Sentani.

**4. Metode Analisis**

Pada tahapan ini penulis mulai melakukan analisis mengenai sistem apa yang akan digunakan dan juga rancangan aplikasi apa yang akan digunakan guna membangun aplikasi yang akan dibuat. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.

**5. Metode Perancangan**

Tahapan ini penulis mulai melakukan perancangan aplikasi yang akan dibuat. Rancangan aplikasi yang digunakan adalah rancangan struktur kombinasi.

**6. Metode Testing**

Pada tahapan ini penulis melakukan testing terhadap aplikasi yang sudah selesai dibuat. Pada saat melakukan testing metode yang digunakan adalah black box testing.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditulis untuk memberikan gambaran keseluruhan mengenai isi laporan skripsi nantinya. Secara garis besar laporan skripsi dibagi menjadi empat bagian yaitu pendahuluan, isi, penutup, dan bagian akhir.

1. Bagian awal, terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman kata pengantar, daftar isi, intisari dan abstract.
2. Isi, terdiri dari :

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendukung tentang penyusunan Laporan Skripsi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem yang diusulkan meliputi struktur aplikasi multimedia, perancangan sistem dan rancangan GUI.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang implementasi sistem yang dirancang yaitu membuat gambar, membuat grafik dan juga listing program yang dibuat disertai dengan penjelasannya.

#### BAB V PENUTUP

Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang memuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran bagi peneliti selanjutnya.

