

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini multimedia menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan dalam membaca. Multimedia menjadi cakupan luas dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia dapat menjadi pemicu sehingga digunakan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

Semakin jauh berkenalan dengan multimedia, maka akan semakin pucat saja buku-buku bila dibandingkan, dengan dokumen berbentuk multimedia dapat mengatasi persoalan yang dihadapi. Disamping itu dokumen multimedia dapat menunjukkan acuan bukan hanya ke topik yang tercantum tetapi ke dokumen-dokumen lainnya. (Suyanto, 2005:21)

Kelebihan dari multimedia yaitu dapat menarik perhatian karena multimedia menggabungkan antara gambar, suara, dan animasi. Namun, dalam SD Negeri Toyogo 1 ini pembelajaran masih menggunakan buku dan alat peraga, tapi di dalam kenyataannya keterbatasan alat peraga serta anak-anak yang cenderung tidak dapat berkonsentrasi saat guru berada di depan kelas.

Maka perlu adanya terobosan baru untuk menghadapi masalah yang terjadi di lapangan, yaitu dengan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

Oleh karena itu penulis ingin membuat media pembelajaran berbasis flash, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Perancangan Media Pembelajaran Tentang Sistem Metabolisme Pada Tubuh Manusia Sebagai Penunjang Belajar di SD Negeri Toyogo 1". Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dalam penyampaian materi sistem metabolisme terhadap peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah :

Bagaimana cara membuat media pembelajaran tentang sistem metabolisme pada manusia yang dapat menarik perhatian anak dengan berbasis flash yang dipadukan dengan animasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *Media Pembelajaran* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran IPA ini dirancang untuk membantu guru memberikan materi tentang sistem metabolisme pada tubuh manusia.
2. Materi pelajaran yang akan dikembangkan hanya terbatas pembahasan sistem metabolisme dalam tubuh manusia.
3. Aplikasi Media Pembelajaran ini ditujukan untuk kelas 5 Sekolah Dasar (SD) sebagai penunjang pembelajaran di sekolah.
4. Media pembelajaran ini digunakan untuk 2 kali pertemuan.
5. Materi ini terdapat dalam kurikulum 2006 dan 2013.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari laporan skripsi ini :

1. Memanfaatkan teknologi komputer dan multimedia dalam pembuatan media pembelajaran di dunia pendidikan.
2. Dapat membantu mempermudah penyampaian materi, khususnya dalam pembelajaran IPA dalam kelas
3. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata-1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Sekolah

- a. Menjadi pengetahuan yang baru dalam penyampaian materi terhadap anak didik.
- b. Mempermudah penyampaian materi pelajaran.

2. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan
- b. Menghasilkan suatu karya yang dapat bermanfaat terhadap suatu instansi di bidang pendidikan.

3. Bagi Pengembang

- a. Membuka peluang dalam mengembangkan dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini anak peserta didik dan guru SD.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan permasalahan sebagai referensinya.

3. Metode Kearsipan

Metode ini adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

4. Metode Observasi

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah,

batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang terdapat didalamnya tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori pendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori berupa definisi yang berkaitan dengan masalah yang akan di teliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini berisi tentang analisis aplikasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan aplikasi yang akan dibangun dan tinjauan umum pada obyek yang dituju. Serta perencanaan rancangan *media pembelajaran* yang akan dibuat penulis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang rencana implementasi serta pembahasan proses pembuatan media pembelajaran .

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis, yang diperoleh dari pembahasan masalah dari bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA