

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Globalisasi dirasakan membawa dampak di berbagai aspek kehidupan. Kehadiran globalisasi turut membawa dampak pada perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi ini membuat penyampaian informasi dirasa semakin mudah dan cepat. Informasi akan lebih jelas ketika di tampilkan di media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk data. Multimedia adalah salah satu media yang dapat menggabungkan beberapa data gambar, teks, audio, video, dan animasi menjadi sebuah kesatuan sehingga informasi yang disajikan diharapkan bisa lebih jelas dan menarik.

Dengan memanfaatkan tampilan multimedia yang dirasa dapat memberi kemudahan dalam menyampaikan informasi maka multimedia dapat digunakan dalam dunia pendidikan dalam bentuk media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran seperti ini memungkinkan para siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih jelas. Ketersediaan fasilitas laboratorium komputer di SD Negeri 2 Bulurejo memungkinkan guru dan siswa menggunakan media pembelajaran yang lebih moderen.

Pentingnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru membuat media belajar menjadi faktor penting dalam proses belajar mengajar. Tulang dan sendi manusia merupakan organ dalam tubuh manusia yang tidak dapat dilihat dari luar, sehingga untuk menjelaskan materi pelajaran mengenai tulang dan sendi manusia dirasa perlu memerlukan media belajar yang

diharapkan mampu menjelaskan materi pelajaran yang dimaksud sehingga diharapkan siswa dapat memahami materi tulang dan sendi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin mengangkat pembahasan tentang pembuatan media pembelajaran pengenalan tulang dan sendi pada manusia berbasis flash pada skripsi ini dengan judul **"Media Pembelajaran Pengenalan Tulang dan Sendi pada Manusia untuk SD Negeri 2 Bulurejo Berbasis Flash"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil pemikiran dan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi pengenalan tulang dan sendi berbasis flash?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran ini mudah digunakan?
3. Bagaimana membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tulang dan sendi pada manusia?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan pada SD Negeri 2 Bulurejo terletak pada media pembelajaran yang digunakan, maka diberikan batasan-batasan masalah untuk membahas rumusan masalah yang ada. Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada SD Negeri 2 Bulurejo khususnya pada kelas 4.

2. Hanya berisi materi pelajaran kelas 4 semester 1 tentang pengenalan tulang dan sendi pada manusia.
3. Media pembelajaran pengenalan tulang dan sendi ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis flash.
4. Software yang digunakan meliputi: Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop, dan Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan dibangunnya media pembelajaran ini, penulis memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran pengenalan tulang dan sendi pada manusia untuk SD Negeri 2 Bulurejo berbasis flash.
2. Memberikan pembaruan media belajar untuk SD Negeri 2 Bulurejo khususnya kelas 4 semester 1 pada materi tulang dan sendi pada manusia.
3. Memberikan kemudahan guru dalam menjelaskan materi tulang dan sendi kepada siswa.
4. Membantu siswa memahami materi tulang dan sendi pada manusia dengan menggunakan media belajar berbasis flash.
5. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

- a. Memperdalam pemahaman penggunaan Adobe Flash CS5.

- b. Dapat dijadikan sebagai portofolio.

1.5.2 Manfaat Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi tentang tulang dan sendi.
- b. Guru mendapatkan pembaruan media pengajaran.

1.5.3 Manfaat Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memahami materi secara lebih mudah dan jelas.
- b. Siswa dapat mengenal media pembelajaran yang lebih moderen.

1.6 Metode Pengambilan Data

Dalam pengambilan data penulis menggunakan beberapa metode yang dapat membantu mengumpulkan data yang dibutuhkan, metode yang digunakan adalah metode observasi, metode interview, metode pustaka, dan metode angket atau kuesioner.

1.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap masalah yang akan diteliti dan mengumpulkan data di lapangan yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan. Metode ini dilakukan dengan cara mewancarai Kepala Sekolah SD Negeri 2 bulurejo dan Guru Kelas 4 SD Negeri 2 Bulurejo.

1.6.3 Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku dan arsip yang sudah ada atau mencari referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.6.4 Angket atau Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam angket yang akan dijawab oleh responden.

1.7 Metode Analisis Sistem

Untuk mengidentifikasi masalah maka diperlukan sebuah analisis sistem, dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis SWOT yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*treats*). Dengan menerapkan analisis ini maka dalam penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan dan mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Landasan Teori

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran ini.

Bab 3 : Analisis dan Perancangan Aplikasi

Bab ini akan menguraikan tentang pemetaan masalah dan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif dan kuantitatif.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk mendapatkan kesempurnaan dimasa yang akan datang.