

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia ialah termasuk salah satu bidang dari komputer yang berkembang pesat. Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian. Karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menumbuhkan minat dalam mempelajari multimedia itu sendiri sebab multimedia merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan.

SD Negeri Pokoh I Yogyakarta sebagai sebuah instansi sekolah yang masih menggunakan cara konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi memungkinkan penyampaian informasi dapat disampaikan dengan berbagai cara, salah satunya dengan melalui video pembelajaran. Penggunaan Video pembelajaran memiliki beragam manfaat apabila diterapkan pada SD Negeri Pokoh I Yogyakarta sebab akan memberikan solusi yang cukup praktis dalam penyampaian materi. Dengan melalui video pembelajaran ini siswa diharapkan dapat lebih fokus terhadap materi yang disampaikan terutama dalam mata pelajaran IPA.

Animasi 2D merupakan salah satu hasil dari audio visual yang saat ini banyak digunakan dalam proses pembuatan sebuah film, video clip dan iklan. Tetapi jika diolah lebih dalam lagi Animasi 2D juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti digunakan dalam hal penyampaian materi pelajaran. Animasi 2D sistem pendengaran tersebut memiliki keunggulan yaitu dapat memvisualisasikan atau menggambarkan sistem pendengaran manusia tersebut kepada siswa atau murid dibandingkan dengan pembelajaran manual. Maka diharapkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran akan meningkat, sehingga proses pembelajaran maksimal, dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembahasan materi.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul Video Animasi 2D “Sistem Pendengaran Pada Manusia” Sebagai Materi Pembelajaran IPA Siswa Kelas 4 di SD Negeri Pokoh 1 Yogyakarta. Sebuah media yang mampu menampilkan suatu animasi yang digabung dengan gambar dan suara sehingga dapat menarik indera dan minat siswa untuk lebih mengenal obyek yang dideskripsikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Bagaimana cara membuat video pembelajaran dengan animasi 2D tentang sistem pendengaran pada manusia agar pihak pengajar terbantu dalam penyampaian materi?.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dibuat ini hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu sistem pendengaran pada manusia.
2. Pembuatan Animasi ini hanya berwujud Video animasi 2D.
3. Pada tahap pembuatan software yang digunakan, yaitu : Adobe Flash CS3 dan Virtul DJ Home dan hardware yang digunakan, yaitu : Operating system windows 7 Ultimate 64-bit, Procecor Intel Core i3-2330M 2.2Ghz, Ram 4096 MB, HardDisk 500 GB, VGA Nvidia GeForce GT520M CUDA 1GB.
4. Penerapan Materi Pembelajaran ini hanya ditarapkan pada kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Pokoh 1 Yogyakarta.

1.4 Tujuan Peneltitan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah.

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.
2. Memberi kemudahan pada murid Sekolah Dasar dalam mempelajari Sistem Pendengaran Pada Manusia dan membantu dalam penyampaian materi pelajaran oleh pihak Sekolah melalui pengajar.

3. Sebagai salah satu prasyarat kelulusan Diploma-3 Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK " AMIKOM " Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Diharapkan sistem yang dibuat ini dapat membantu dalam hal penyampaian materi pada proses belajar mengajar dengan metode Animasi 2D untuk pihak SD Negeri Pokoh I Yogyakarta.
2. Bagi penulis, sebagai implementasi disiplin ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam kehidupan yang nyata.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut.

1. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data-data diperoleh dari peninjauan langsung di SD Negeri Pokoh I Yogyakarta.

2. Metode Wawancara.

Data-data diperoleh dengan cara wawancara langsung dengan kepala sekolah di SD Negeri Pokoh I Yogyakarta.

3. Metode Kajian Dokumen.

Metode Pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku referensi dan juga sumber pendukung yaitu media elektronik dan media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara gambaran umum sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau maslaah yang di teliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.



