

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Disamping dengan cepat dan mudah informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi ini salah satu terlihat pada zaman sekarang ini yang terdiri atas beberapa penggunaan komputer dalam membantu melakukan pekerjaan manusia. Salah satu contohnya yaitu media pembelajaran yang dibuat memudahkan manusia khususnya pengajar untuk mengajar dan membagi ilmu untuk peserta didiknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Eko Apri Anggoro, S.S selaku guru mata pelajaran IPS di SD Muhammadiyah CondongCatur siswa cenderung kurang tertarik dengan proses belajar yang bersifat konvensional yaitu menggunakan buku cetak. Untuk itu, pembelajaran dengan menggunakan multimedia adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SD Muhammadiyah CondongCatur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti mata pelajaran tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Di SD Muhammadiyah CondongCatur sendiri telah ada aplikasi pembelajaran tentang ASEAN, namun menurut Bapak Eko Apri Anggoro, S.S aplikasi tersebut memiliki beberapa kekurangan, sehingga proses belajar terkadang masih menggunakan buku cetak karena kurangnya kelengkapan dalam penyampaian. Kekurangan tersebut diantaranya masih kurang lengkap isi materi, soal masih sedikit dan aplikasi perlu tambahan soal remedial, animasi, warna agar lebih menarik dan mengurangi kebosanan dalam belajar siswa.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis melakukan penelitian pembuatan aplikasi pembelajaran tentang ASEAN yang akan melengkapi kekurangan-kekurangan pada aplikasi maupun isi konten dalam aplikasi, salah satunya yaitu akan menggunakan database dalam pembuatan soal agar guru dapat menambah maupun merubah soal, yang diberi judul "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran 2D ASEAN untuk SD Muhammadiyah CondongCatur".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS tentang ASEAN untuk SD Muhammadiyah CondongCatur?

### 1.3 Batasan- Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka aplikasi pembelajaran yang dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis difokuskan untuk kelas VI SD semester I (satu).
2. Pembuatan aplikasi pengembangan media pembelajaran dikhususkan untuk mata pelajaran IPS tentang ASEAN.
3. Hasil akhir file berekstensi .exe.
4. Digunakan pada media komputer.
5. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi yaitu Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe AuditionCS6, Adobe Dreamweaver CS3, Xampp.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya tentang ASEAN di SD Muhammadiyah CondongCatur.
2. Untuk memudahkan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan dalam penulisan laporan skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi pembelajaran 2D ASEAN adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Siswa

- a. Mendapatkan aplikasi yang lebih menarik, lebih lengkap dan menyenangkan dalam belajar mata pelajaran IPS khususnya ASEAN melalui multimedia pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena mudah, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan pada mata pelajaran IPS khususnya ASEAN dengan multimedia pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

- a. Sebagai alat untuk membantu mengajar pada mata pelajaran IPS khususnya ASEAN.
- b. Mendapatkan isi konten materi yang lebih lengkap dan aplikasi yang lebih menarik untuk proses belajar mengajar.
- c. Memberikan pengetahuan guru agar lebih mengenal tentang multimedia pembelajaran.

#### 3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

- b. Sebagai media pembelajaran untuk siswa agar menambah motivasi belajar siswa dan meningkatnya kualitas siswa yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.
4. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun aplikasi pembelajaran.
  - b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa akhir yang sedang mengambil skripsi.
5. Bagi Penulis
- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
  - b. Pembuatan karya ilmiah sebagai turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang keilmuan IT.
  - c. Untuk mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam merancang dan membuat sebuah media interaktif dalam standar multimedia, sebagai bekal didunia kerja yang semakin berkembang dengan persaingan yang tinggi pada saat ini.
  - d. Sebagai syarat kelulusan dan syarat mendapatkan gelar sarjana Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

a. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan dan pendataan secara langsung yang dilakukan oleh penulis terhadap objek yang akan diteliti di SD Muhammadiyah Condongcatur.

b. Metode wawancara

Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung untuk memperoleh saran-saran dalam pembuatan media oleh ahli materi dan memperoleh data berupa kondisi siswa dari guru mata pelajaran IPS. Hal ini penulis mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan dan semua hal mengenai materi tentang ASEAN.

c. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku-buku atau literatur, jurnal, internet dan bacaan-bacaan yang semuanya berkaitan dengan judul penelitian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini diharapkan agar pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dapat dengan mudah memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang mendukung penulisan skripsi diantaranya pengertian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengertian media pembelajaran, Ciri-ciri Media Pembelajaran, Fungsi Media Pembelajaran, Kegunaan Media Pembelajaran, pengertian multimedia, elemen multimedia, struktur multimedia, kategori multimedia, tahap perancangan sistem, animasi, tentang action script, import file dan perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang konsep media pembelajaran yang akan dibahas penulis, tinjauan umum dan perancangan media pembelajaran tentang ASEAN.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi proses pembuatan dan hasil implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada BAB III, yaitu pada tahap perancangan.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisi kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.





