

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

SD Islam Putra Darma adalah salah satu SD swasta yang berada di daerah tambun selatan, kabupaten bekasi. SD ini merupakan salah satu SD swasta yang telah menggunakan komputer sebagai media untuk mengajar.

Pkps adalah salah satu bidang hasil penggabungan dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan pengetahuan sosial, sesuai dengan kurikulum 2004 yaitu KBK (kurikulum berbasis kompetensi). Mata pelajaran PKPS ini mempelajari tentang gejala dan masalah sosial yang ada di kehidupan sehari-hari.

Jika dilihat dari segi teknologi informasi, pemanfaatan teknologi informasi khususnya teknologi komputer di sekolah tersebut masih kurang karena teknologi komputer hanya baru digunakan untuk sekedar pelajaran komputer saja dan belum digunakan untuk pelajaran lain. Selama ini SD Islam Putra Darma dan para guru di sekolah tersebut masih kebingungan dalam menentukan penerapan teknologi komputer seperti apa dan bagaimana cara pembuatannya untuk diterapkan dalam pelajaran lain selain pelajaran komputer. Argument itu didasari dari beberapa factor yaitu: (Tidak adanya ahli IT, Guru dan pihak sekolah masih kebingungan dalam menentukan media pembelajaran seperti apa yang cocok dan tepat untuk diterapkan dalam pelajaran lain).

Maka dari itu penelitian ini dimaksudkan untuk menerapkan teknologi komputer pada pelajaran lain dan sebagai contoh diterapkan pada pelajaran Pkps,

dengan demikian maka dibuatlah media pembelajaran interaktif untuk pelajaran Pkps sebagai media bantu pembelajaran.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diuraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu:

Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif sebagai media bantu pembelajaran pada pelajaran PKPS di SD Islam PutraDarma?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu:

1. Isi dari media pembelajaran ini berupa tema, sub tema, materi, dan juga soal evaluasi
2. Tidak membahas *software* lain selain Adobe flash CS3, adobe photoshop CS
3. Bentuk aplikasi berupa multimedia interaktif
4. Lingkup penelitian ini dilakukan sampai tahap pengujian system.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari pembuatan skripsi ini terbagi menjadi 2 yaitu tujuan bagi obyek dan tujuan bagi penulis sebagai berikut:

1. Untuk merancang media pembelajaran interaktif sebagai media bantu pembelajaran pada pelajaran PKPS di SD Islam PutraDarma
2. Untuk menyelesaikan studi S1 di STMIK Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat penelttian

Hasil skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu bagi siswa,guru dan juga pihak sekolah

a. Manfaat bagi siswa

1. Mendapat pengalaman yang menarik dalam belajar pelajaran pkps dengan multimedia pembelajaran.

b. Bagi guru

1. Sebagai alat bantu untuk mengajar khususnya pelajaran pkps
2. Memberikan pengetahuan pada guru agar lebih mengenal dekat tentang multimedia pembelajaran dan juga dunia computer

c. Bagi sekolah

1. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja baik dikelas maupun individu
2. Meningkatkan mutu pendidikan dan juga kualitas sekolah tersebut

1.6 Metode Penelttian

Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media oleh ahli para ahli materi. Serta untuk

memperoleh data mengenai para siswa dari guru mata pelajaran pkps. Selain itu juga kepada para ahli tentang kelakayakan produk multimedia pembelajaran tersebut.

b. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara observasi atau datang secara langsung kepada obyek yaitu SD Islam PutraDarma guna mendapatkan data yang lebih akurat secara langsung

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya lebih mudah dimengerti dalam penyajian penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang, batasan masalah, tujuan dan juga manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan media pembelajaran, materi dan teori yang akan digunakan dalam media pembelajaran dan menganalisa biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran-saran

