

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi komputer telah membawa perubahan pada materi pembelajaran. Ada dua jenis materi pembelajaran yaitu materi ajar tertulis dan materi yang dimediasi atau disebut juga materi ajar cetak dan materi ajar non cetak. Materi tertulis adalah materi yang disampaikan secara lisan atau guru menerangkan materi dengan menggunakan papan tulis. Sedangkan materi yang dimediasi adalah materi yang disampaikan menggunakan alat peraga buku acuan, atau media komputer.

Masalah yang sering dihadapi guru kelas 6 SD N 2 Singamerta Banjarnegara dalam kegiatan belajar mengajar adalah menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam materi pokok, sehingga dalam pembelajaran perubahan energi listrik di SD N 2 Singamerta memerlukan sebuah metode pembelajaran terkomputerisasi yaitu pembelajaran menggunakan media komputer. Media pembelajaran ini bisa menyajikan materi dalam bentuk grafis dan audio-video, tetapi tidak semua pelajaran dalam kurikulum bisa disajikan dengan media komputer. Dalam pembelajaran perubahan energi listrik kali ini bisa memanfaatkan Macromedia Flash ataupun Macromedia Director untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer. Dengan demikian perlu suatu usaha untuk merancang dan

mengembangkan materi yang telah ada dengan cara memodifikasi sedemikian rupa agar materi tersebut menarik minat belajar siswa.

## **1.2 Batasan Masalah**

Materi yang akan dibuat hanya sebatas pada materi Sain yaitu tentang Perubahan energi listrik. Agar penjelasan nantinya tidak terlalu jauh dan tidak terkendali maka diberi batasan hanya pada materi perubahan energi listrik berubah menjadi energi cahaya untuk kelas 5 dalam pembuatan media pembelajaran software yang digunakan Adobe Flash Cs 3 dan Adobe Photodhop.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Untuk itu dalam menyusun skripsi ini penulis mengambil pokok masalah Bagaimana cara membuat media pembelajaran materi perubahan energi listrik berubah menjadi energi cahaya guna meningkatkan minat belajar siswa.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Merupakan alternatif baru sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Singamerta 2 Banjarnegara.
2. Untuk menyelesaikan yang ada pada Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah.
4. Membuat media pembelajaran untuk membantu guru dalam hal belajar mengajar, dan memotivasi minat belajar siswa serta

memudahkan pemahaman siswa dalam belajar materi perubahan Energi Listrik Menjadi Cahaya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaatnya adalah

#### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam lingkungan perusahaan dan instansi
- b. Untuk mengetahui permasalahan permasalahan yang ada dan bagaimana cara penyelesaiannya.
- c. Untuk mengetahui potensi dari dunia luar pendidikan yang akan dijadikan acuan untuk lebih menguasai dan meningkatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki.

#### 2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Untuk mengetahui sejauh mana daya serap mahasiswa selama mengikuti perkuliahan.
- b. Untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam proses dunia kerja yang sesungguhnya.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat pemecahan masalah yang ada meliputi :

#### 1. Menentukan dan mencari materiMateri

Materi yang ditentukan digunakan sebagai acuan dalam perancangan media pembelajaran. Dalam hal ini materi materi disesuaikan dengan

mapel yang telah ditentukan khususnya di SD N 02 Singamerta Banjarnegara. Dalam metode ini terdapat beberapa cara yaitu :

a. Metode Observasi

Menentukan materi dengan cara melakukan wawancara dengan Bapak atau Ibu wali kelas sehingga penulis mendapat penjelasan permasalahan pengajaran secara langsung dengan pihak SD 02 Singamerta Banjarnegara.

b. Metode Kepustakaan

Metode pencarian data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang di perlukan dalam penyusunan skripsi.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari sistem pembelajaran yang sudah ada sebelumnya serta menentukan pemecahan permasalahan sistem pembelajaran berbasis multimedia menggunakan metode analisis kebutuhan.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program media pembelajaran Sains SD 02 Singamerta Banjarnegara.

#### 4. Pembuatan Program

Hasil rancangan program diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman.

#### 5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program dengan menggunakan metoda "Unit Testing", hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

#### BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, software, hardware yang digunakan dan tinjauan pustaka.

#### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang cara kerja aplikasi yang ada sekarang, analisis sistem dan perancangan aplikasi multimedial.

#### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

#### BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

