

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan di dalam bidang pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan. Pembaharuan di dalam bidang pendidikan membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Seorang pengajar harus dapat meningkatkan suatu kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya hasil belajar yang optimal. Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah tentang pemilihan metode mengajar yang tepat. Pemilihan metode yang tepat dalam hal ini tidak hanya inovatif tetapi yang terpenting adalah efektifitas metode tersebut pada suatu mata pelajaran.

Media pembelajaran interaktif (MPI) merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif. Dengan memanfaatkan teknologi sekarang akan sangat lebih mudah seseorang pengajar untuk menyampaikan informasinya atau materi ajar kepada siswa. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia intraktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta

didik dalam pembelajaran sehingga siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar dan siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang diberikan guru. Akibatnya minat belajar siswa mengalami penurunan dan selanjutnya belajarpun menurun.

Berdasarkan fakta di atas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para siswa dalam memahami pelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan video, audio, visual dan animasi gambar dan teks sebagai media pembelajaran, sehingga mampu mengajak siswa untuk bermain tapi sekaligus juga belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran yang interaktif dan sesuai untuk anak kelas 1 sekolah dasar?
2. Bagaimana media ini bisa menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa kelas 1 sekolah dasar?
3. Apakah media pembelajaran Interaktif merupakan alternatif yang tepat dalam mengatasi kejenuhan siswa selama menerima materi pelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberika batasan-batasan masalah dalam perancangan pembuatan media pembelajaran interaktif ini sebagai penunjang pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik kelas 1 SD

selama 1 Semester dengan pokok bahasan 6 mata pelajaran yaitu IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, PKN dan Matematika.

Objek penelitian ini di lakukan di SDN Bantul Manunggal jalan Gatot Subroto Ringinharjo Bantul Yogyakarta untuk siswa kelas 1.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai syarat wajib kelulusan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi strata 1 jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif sesuai RPP (Rencana Program Pembelajaran kelas 1 SD) sehingga dapat membantu pengajar untuk lebih mudah menyampaikan materi ajarnya kepada peserta didik kelas 1 SD, dan membantu peserta didik untuk lebih mudah dan menikmati proses belajar dan mudah memahami materi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi ini adalah:

1. Memberikan variasi belajar dan mengajar seorang guru dalam menyampaikan materi ajarnya.
2. Memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien.
3. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif menumbuhkan motivasi siswa terhadap materi dan proses belajar.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas 1 SDN Bantul Manunggal sebagai tempat penelitian.
2. Metode kepustakaan yang mengacu pada materi silabus dan RPP Kelas 1 SD dan mengacu tentang buku-buku referensi tentang macromedia director dan multimedia.
3. Melakukan analisis data yang terkumpul, agar dapat digunakan dalam pembangunan seluruh data yang diperoleh selama penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun isi dari masing-masing bab tersebut yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang mendasari pembuatan Tugas Akhir ini beserta rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian dan tujuan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang gambaran umum dari obyek penelitian. Dan menjelaskan konsep kegiatan analisis serta tujuan kenapa langkah analisis perlu dilakukan

terhadap sistem yang akan diteliti. Strategi pemecahan masalah dan struktur data yang digunakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan implementasi dan pembahasan program yang dibuat, berisikan uraian tentang jalannya uji coba bertahap program yang dikembangkan.

Hal-hal ini yang istimewa (khusus) serta hal-hal menonjol dari program yang, analisis hasil yang dicapai oleh program yang dikembangkan

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian.

