

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah melahirkan media belajar yang interaktif, sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menggunakan papan tulis untuk menerangkan mata pelajaran tertentu atau mendengarkan penjelasan dari guru secara lisan.

Salah satu topik pada mata pelajaran IPA yang di ajarkan di Sekolah Dasar yaitu tentang panca indera manusia. Materi tersebut membahas tentang bagian – bagian, cara kerja, cara merawat dan juga fungsi dari panca indera manusia. Daya tangkap siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda. Metode pembelajaran yang konvensional terkadang memberikan kesulitan bagi sebagian siswa dalam memahami materi pelajaran karena metode tersebut hanya menghafalkan catatan berupa tulisan.

Media pembelajaran berbasis multimedia menggabungkan unsur teks, gambar, dan suara. Salah satu software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan slide presentasi adalah Macromedia Flash. Dengan software tersebut materi pelajaran dapat disajikan lebih menarik sehingga lebih mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu informasi lebih mudah dipahami dengan cara memvisualisasikannya menjadi gambar atau simbol.

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam membuat citra visual adalah peta pikiran. Maka dalam tugas akhir ini dibuat media pembelajaran menggunakan

konsep pemetaan pikiran (*mind mapping*) dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran “Panca Indera Manusia” dengan Metode *Mind Mapping* untuk Kelas 4 SD 2 Blunyahan Bantul. Metode ini diharapkan sebagai penunjang kegiatan belajar siswa disekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara belajar dengan konsep *mind mapping* berbasis multimedia?
2. Bagaimanakah membuat media pembelajaran elektronik dengan konsep *mind mapping*?
3. Bagaimanakah implementasi pembelajaran dengan konsep *mind mapping*?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah tugas akhir ini difokuskan pada hal-hal berikut :

1. Media pembelajaran dibuat untuk mengenalkan konsep belajar *mind mapping*
2. Materi yang dipelajari yaitu tentang panca indera manusia
3. Media pembelajaran dibuat sebagai penunjang belajar di kelas
4. Media yang digunakan untuk penyimpanan aplikasi berupa CD Interaktif (*compact disk*).

Pembatasan masalah tersebut dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup yang akan dibahas.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Internal

1.4.1.1 Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di *STMIK AMIKOM* kedalam aplikasi nyata yang dapat digunakan oleh khalayak umum.

1.4.1.2 Sebagai syarat kelulusan jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika Jaringan.

1.4.2 Eksternal

Memperkenalkan teknologi informasi dalam hal media pembelajaran kepada guru dan siswa di Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Mempermudah siswa dalam meringkas dan mengingat materi pelajaran khususnya mengenai panca indera manusia.

Mempermudah guru dalam menerangkan dan memvisualisasikan kepada siswa tentang panca indera manusia.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Wawancara / Interview

Metode ini dilakukan dengan tanya jawab kepada guru SD mata pelajaran IPA seputar mata pelajaran yang diajarkan, konsep pembelajaran untuk anak SD kelas 4 serta tujuan yang hendak dicapai pada setiap topik yang diajarkan.

1.6.2 Studi Pustaka

Pengambilan referensi materi dan data-data sebagai dasar teori pembuatan aplikasi didapat dari buku-buku maupun internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Membahas tentang konsep dasar teori - teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan system.

BAB III GAMBARAN UMUM

Menguraikan tentang profil sekolah, struktur organisasi dan media pembelajaran yang diterapkan pada sekolah tersebut.

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas tentang identifikasi masalah, studi kelayakan, desain aplikasi multimedia yang meliputi merancang konsep, merancang isi, merancang naskah,

merancang grafik, memproduksi system, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

