

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menjadi orang yang maju disertai dengan kemajuan ilmu pengetahuan juga tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung bagi kemajuan adalah pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan.

Namun pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Sebagai negara berkembang, bidang pendidikan di Indonesia masih belum begitu diperhatikan. Sarana-sarana yang digunakan dalam bidang pendidikan masih sangat jauh tertinggal dibandingkan negara-negara maju seperti Jepang, Amerika, bahkan negara tetangga yaitu Malaysia.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, kecanggihan dan kemajuan teknologi harusnya dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan agar pendidikan bisa berjalan dengan optimal. Salah satunya adalah memanfaatkan teknologi tersebut untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas serta menarik sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan materi dapat ditangkap dengan baik. Penggunaan teknologi, disamping

mampu menyediakan berbagai kemungkinan tersedianya media pembelajaran yang lebih bervariasi, juga dapat mempengaruhi praktek di lapangan dengan digunakannya sarana berbasis komputer untuk menunjang tugas perancangan. Salah satu mata pelajaran yang dianggap paling membosankan karena terlalu banyak materi yang dipahami serta dihafalkan adalah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Mata Pelajaran IPA sudah mulai diajarkan pada saat menginjak kelas V Sekolah Dasar. Dalam IPA Banyak sekali hal-hal yang mungkin tidak cukup jika dijelaskan hanya dengan menyertakan gambar-gambar serta keterangan saja. Salah satu tema yang masih sulit untuk ditangkap oleh siswa adalah materi tentang magnet.

Dalam menyampaikan materi ini, perlu adanya video-video seperti cara pembuatan magnet secara induksi, gosokan, maupun aliran listrik. Selain itu perlu adanya animasi untuk menjelaskan sifat-sifat magnet, kegunaan magnet, serta macam-macam magnet agar siswa paham betul tentang materi yang disampaikan.

Kebanyakan cara penyampaian materi di sekolah hanya dengan media buku dan diterangkan oleh guru. Jika hanya dengan mengandalkan buku-buku pelajaran dan guru saja kemungkinan siswa tidak bisa memahami dengan baik serta akan cepat merasa bosan dan akhirnya malas belajar. Oleh karena itu ada baiknya jika dibuat media pembelajaran tentang magnet yang kreatif dan informatif agar mudah dipelajari oleh siswa. Maka akan dibuat *compact disc*(CD) Pembelajaran Interaktif Tentang Magnet Untuk Kelas V SD yang

menarik dan informatif. Khususnya untuk SD Perumnas Condong Catur Sleman karena belum adanya CD Pembelajaran tentang Magnet di SD tersebut. Sehingga SD tersebut sekaligus menjadi objek penelitian Skripsi ini.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas adalah bagaimana membuat CD pembelajaran interaktif tentang magnet untuk Kelas V SD Perumnas Condong Catur Sleman yang menarik dan informatif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian serta aspek perancangan sistem tidak terlalu luas. Perlu adanya pembatasan masalah agar sistem yang di rancang tidak terlalu luas dan dapat berjalan sesuai dengan logika bisnisnya, batasan masalahnya meliputi :

- a. Pada CD Pembelajaran ini terdapat lima-menu yaitu sifat magnet, Proses kegunaan magnet, macam-macam magnet, cara pembuatan magnet, dan menu latihan.
- b. CD pembelajaran ini di desain menarik dengan menyertakan cukup banyak gambar serta animasi karena CD Pembelajaran ini ditujukan untuk anak kelas V SD.
- c. Ada tombol-tombol sesuai dengan fungsinya masing-masing agar CD pembelajaran ini menjadi interaktif (bisa berinteraksi dengan pengguna).

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat CD Pembelajaran Interaktif Tentang Magnet yang di buat untuk siswa kelas V SD Perumnas Condong Catur Sleman yang memberikan materi secara lengkap dalam konsep yang menarik dan informatif.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat pembuatan Skripsi ini adalah :

- a. Bagi Siswa, sebagai media dan sarana belajar yang menarik dan lengkap tentang magnet pada siswa.
- b. Bagi Guru, sebagai sumbangan pemikiran terhadap materi pembelajaran alternatif sehingga menjadi menarik dan mudah dipahami.

#### **1.6 Metodologi Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah mencari referensi mengenai animasi yang digunakan sebagai salah satu saran pembelajaran.

- b. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penyusunan skripsi ini yaitu dengan mencari buku yang membahas CD Pembelajaran interaktif menggunakan Animasi Flash.

c. Wawancara

Wawancara kepada guru IPA Kelas V SD Perumnas Condong Catur mengenai pelajaran tentang magnet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab sendiri akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai dengan takaran penulisan skripsi. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menerangkan landasan atau teori-teori yang mendukung dalam melaksanakan penelitian. Adapun teori-teori yang mendukung yaitu pengertian, sejarah, objek, dan tahapan pengembangan multimedia, pengertian, jenis, teknik, penciptaan, dan *storyboard* animasi

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai materi dan rancangan aplikasi yang dibuat mulai dari pemaparan materi tentang magnet, analisa masalah, rancangan konsep dan perancangan tampilan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Gambaran antarmuka aplikasi yang dibangun beserta pembahasan aplikasi yang dibuat dan cara menggunakan aplikasi ini.

#### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari bab I sampai dengan bab V dan saran yang penulis ajukan.

