

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar dilaksanakan dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Kurikulum SD ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuannya yaitu meningkatkan daya cipta siswa dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni, budaya dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya menumbuh kembangkan daya pikir dan peranan anak dalam kehidupannya. Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang, tidak lepas dari penggunaan Multimedia sebagai sarana pendukung penyampaian informasi. Multimedia interaktif memiliki kelebihan jika dipahami dalam proses pembelajaran. Multimedia mampu memuat materi yang berisi benda asli dari lingkungan otentik seperti gambar suatu daerah, suara ataupun peristiwa langka yang sulit untuk dihadirkan di dalam kelas. Multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi hambatan tenaga, biaya, ruang dan waktu. Selain itu, dengan kemasan materi yang menarik dan kreatif, multimedia interaktif diharapkan mampu menambah minat dan ketertarikan anak dalam belajar, serta merangsang anak untuk belajar mandiri.

Media Pembelajaran mempunyai ragam jenis masing – masing. Fungsi Media Pembelajaran ini diharapkan dapat berguna bagi siswa sekolah dasar yang sedang belajar mengenai pengenalan nama-nama provinsi dan ibukota khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas IV karena pada kelas IV ini siswa baru belajar mengenai materi tentang pengenalan provinsi dan ibukota di Indonesia, sehingga dengan adanya media pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu memberikan ilmu tentang nama-nama provinsi dan ibukotanya, letak daerah provinsi tersebut dimana, serta informasi yang ada di provinsi tersebut. Agar pelajaran pengenalan nama-nama provinsi yang ada di sekolah dasar siswa dapat di mengerti siswa maka media pembelajaran ini akan menggunakan animasi yang dapat membantu siswa untuk mengingatnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia sangat membantu siswa dalam ilmu pengetahuan social. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini dijadikan sebagai objek penulisan skripsi dengan judul :

“ Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama-nama Provinsi dan Ibukota di Indonesia Studi Kasus SD Negeri Kulasan Baru ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan perangkat lunak berupa pengenalan nama-nama provinsi yang interaktif dan mudah dimengerti untuk digunakan di Sekolah dasar kelas IV?
2. Bagaimana membangun media pembelajaran tentang Pengenalan nama-nama provinsi Indonesia secara umum sebagai alat meningkatkan pengetahuan anak dalam aspek pengetahuan sosial?

1.3 Batasan Masalah

Guna memfokuskan pembahasan sesuai fungsi dan penerapannya, ruang lingkup penerapan media pembelajaran dibatasi hanya bagi siswa yang menempuh jenjang pendidikan di SD kelas IV, pendidik dan orang tua anak di SD Negeri Kalasan Baru, dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran tentang Pengenalan Provinsi di Indonesia.
2. Pembuatan aplikasi pembelajaran yang berupa CD untuk guru agar dapat memberikan materi kepada anak.
3. Jenis perangkat lunak yang dibuat merupakan jenis tutorial media interaktif yaitu penyajian informasi dengan pola interaksi satu arah.

4. Pembuatan media pembelajaran yang berupa CD untuk siswa / orang tua siswa agar dapat belajar mandiri sebagai pelengkap bahan ajar di SD.
5. Software utama maupun software pendukung yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

Maksud:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai syarat kelulusan program Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tujuan:

1. Membangun Media Pembelajaran tentang Pengenalan Nama-nama Provinsi Indonesia sebagai Media Peningkatan Pengetahuan dan Daya Serap Anak, yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Kalasan Baru, ataupun bagi anak yang ingin menggunakan aplikasi ini.
2. Merancang teori singkat yang interaktif dan mudah dipahami sehingga menambah minat belajar anak.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap studi kasus yang ditemukan di SD Negeri Kalasan Baru khususnya kelas IV

2. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terlibat dalam objek penelitian. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistematika Tugas Akhir

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan tugas akhir ini maka penulis mencantumkan sistematikanya, adapun sistematika tersebut adalah:

1. Bagian Awal, terdiri dari: Judul, Abstrak, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Istilah, dan Daftar Lampiran.
2. Bagian Isi, yang terdiri dari:

a. **BAB I Pendahuluan**

Meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan Jadwal Kegiatan.

b. **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi Landasan Teori dan Kerangka berpikir dari sistem dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

c. **BAB III Tinjauan Umum**

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem

d. **BAB IV Pembahasan**

Implementasi dan testing sistem. Membahas tentang perancangan konsep, isi, naskah, penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. Kegiatan implemenasi ini terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem.

e. **BAB V Penutup**

Berisi Kesimpulan, dan Saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari : Daftar Pustaka dan Lampiran.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		Juli	Agustus	September	Oktober	November
1	Analisis					
2	Pengumpulan Data					
3	Disain dan Rancangan					
4	Pembuatan Aplikasi					
5	Penyusunan Laporan					