

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dunia saat ini perkembangan teknologi sangat cepat sehingga dapat memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi bahkan sangat berpengaruh pula pada dunia pendidikan. Terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah hendaknya harus ada perubahan sikap guru dalam mengajarkan suatu pelajaran di kelas. Sejalan dengan perkembangan di dunia IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) terdapat alat yang dinamakan multimedia yakni alat yang menggabungkan penggunaan berbagai media baik yang bersifat audial dan visual. [1]

Dengan semakin berkembangnya berbagai macam teknologi, terdapat teknologi atau media baru dalam penyampaian pembelajaran yakni dengan media elektronik. Media elektronik ini telah mulai populer karena melalui media elektronik ini dapat memberikan beberapa solusi dan layanan yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar yakni media interaktif. Media Interaktif merupakan salah satu inovasi media pembelajaran. Media Interaktif memberikan pemahaman materi melalui tayangan-tayangan pada tiap slide dan suara sebagai tambahan agar lebih menarik bagi siswa. Pemilihan penggunaan Media Interaktif ini merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada SMA Negeri 1 Sewon khususnya untuk siswa-siswi kelas X (sepuluh) sampai kelas XII (Duabelas) dimana sistem pembelajaran pada mata pelajaran olahraga masih menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas tidak bervariasi. Untuk memperoleh data yang relevan peneliti melakukan metode wawancara (interview) kepada beberapa siswa-siswi dan kepada pengajar mata pelajaran olahraga.

Dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa, Ronal Saputra mengatakan bahwa dalam proses penerimaan materi ajar sulit menangkap materi yang diajarkan dan membuat kurang fokus, bosan, dan mengantuk karena suasana pengajaran didalam kelas kurang hidup. Dan hasil dari wawancara terhadap pengajar, mengatakan bahwa ada beberapa materi pelajaran olahraga yang perlu mempersiapkan alat sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk penyampaian materi.

Permasalahan yang dihadapi setelah dilakukan wawancara (interview) pengajar mengeluhkan adanya waktu yang terbuang saat menerangkan pelajaran olahraga karena perlu mempersiapkan alat terlebih dahulu, serta penyampaian materi yang masih menggunakan buku yang membuat siswa merasa bosan, kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar terkadang juga ada beberapa siswa yang tertidur saat proses belajar berlangsung. Pengajar juga memaparkan dari masalah tersebut berdampak dengan nilai yang diperoleh siswa-siswi tidak sesuai dengan yang diharapkan atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan yang telah didapat dan diuraikan, peneliti menyimpulkan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran kelas olahraga menggunakan Adobe Flash pada SMA Negeri 1 Sewon kelas X (Sepuluh) sampai XII (Duabelas) untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

“Bagaimana cara membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kelas Olahraga menggunakan Adobeflash di SMA Negeri 1 Sewon?”

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan peneliti membatasi pada informasi yang meliputi :

1. Pembelajaran Interaktif pada hanya materi kelas olahraga.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS 6, Neundo 4, dan CorelDraw CS 6.*
3. Perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah perangkat komputer atau laptop.
4. Aplikasi ini hanya diterapkan pada siswa kelas X (Sepuluh), XI (Sebelas), XII (Dua Belas) di Sekolah Menengah Atas (SMA).
5. Bentuk aplikasi berupa media interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah Membuat sebuah Media Pembelajaran Interaktif pada Kelas Olahraga untuk Siswa Kelas X (Sepuluh), XI (Sebelas), XII (DuaBelas) SMA Negeri 1 Sewon.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti
Memberikan wawasan tentang media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa-siswi.
2. Guru
Membantu mempermudah pengajar mata pelajaran Kelas Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon dalam proses belajar mengajar dikelas.
3. Siswa
Membuat siswa-siswi tertarik dalam mempelajari olahraga di SMA Negeri 1 Sewon.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan di sampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut : [2]

1.6.1.1 Metode Survey

Survey merupakan metode untuk mendapatkan hasil dalam bentuk opini (pendapat) dari orang (siswa-siswi) yang berinteraksi langsung dengan apa yang di amati untuk mengetahui gambaran umum melalui sampel beberapa orang (siswa-siswi).

1.6.1.2 Metode Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti mendatangi dan mengamati secara langsung proses pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon, untuk mendapatkan data yang benar.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertemu secara langsung kepada responden dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait penelitian. Peneliti mengadakan tanya jawab secara langsung dengan kepala sekolah dan guru Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon, untuk mendapatkan data yang benar.

1.6.1.4 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca berbagai buku-buku, catatan-catatan, dan referensi yang mengarah dan ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan dapat maksimal. Dalam

pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan multimedia yang meliputi tahapan mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, metode perancangan, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.[3]

1.6.3 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab, adapun secara garis besar terdiri dari:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi penjelasan dan penyempurnaan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan dalam proses penelitian. Termasuk aplikasi yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan untuk membangun aplikasi media interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk mengembangkan aplikasi sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.