

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik yaitu menjadi alat peraga atau media pembelajaran. Sebagai media tutorial, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar mandiri serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Yang perlu dijadikan perhatian bagi orangtua dan guru adalah bagaimana cara memperkenalkan komputer kepada anak atau anak didiknya. Komputer bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas. Khusus untuk pembelajaran pengenalan komputer akan sangat membantu guru.

SD Negeri Ngablak 2 Magelang adalah sebuah sekolah dasar yang telah mempunyai banyak fasilitas yang cukup untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, akan tetapi teknologi komputer belum dimanfaatkan dengan tepat. Belajar dengan menggunakan media cetak dan papan tulis yang biasa disebut media belajar manual sering kali membuat para siswa menjadi cepat bosan dan malas untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis berinisiatif membuat Animasi 2D Pembelajaran Metamorfosa Hewan Berbasis Multimedia. Biasanya penyajian multimedia untuk pembelajara lebih mudah

diserap dan dimengerti dengan baik oleh siswa sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi siswa tentang metamorfosa hewan yang tidak bersifat monoton karena terdapat interface yang diolah semenarik mungkin sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh dan terus semangat dalam belajar.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat Tugas Akhir ini dengan judul "ANIMASI 2D PEMBELAJARAN METAMORFOSA HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA di SD NEGERI NGABLAK 2 MAGELANG".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

"Bagaimana cara membuat media pembelajaran dengan animasi 2D tentang metamorfosa hewan agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan?".

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu sistem metamorfosa hewan.
2. Software yang digunakan Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, Adobe After Effects CS3 dan Adobe Premiere Pro CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Diploma-3 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu sebagai berikut:

1. Merancang sebuah animasi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa Sekolah Dasar dalam mempelajari metamorfosa hewan dan membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Meningkatkan efektifitas dalam pelajaran antara guru dan-siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Bagi pihak SD Negeri Ngablak 2 Magelang, diharapkan sistem ini bisa membantu memberikan alternatif dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar secara komputerisasi.

2. Bagi penulis, sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam permasalahan yang nyata.
3. Pembuatan media pembelajaran sebagai tugas akhir dapat menjadi referensi dan ide bagi pembuatan tugas akhir berikutnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengamatan langsung di SD Negeri Ngablak 2 Magelang.

2. Metode Kepustakaan

Data diperoleh dari membaca dan mempelajari buku-buku serta browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

3. Metode wawancara

Data diperoleh dengan cara wawancara langsung dengan salah satu guru di SD Negeri Ngablak 2 Magelang.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan animasi 2D pembelajaran ini dan landasan teori. Landasan teori yang membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian seperti lokasi, alamat sekolah, visi dan misi, dan lain sebagainya.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini mendefinisikan masalah, hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan animasi 2D pembelajaran berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan Tugas Akhir ini.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Kegiatan	Januari 2013				Februari 2013				Maret 2013				April 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Persiapan																
1. Pengamatan																
2. Wawancara																
3. Kearsipan																
B. Pelaksanaan																
1. Merancang Konsep																
2. Pembuatan Animasi																
3. Penerapan																
C. Penyelesaian																
1. Analisa Data																
2. Penyusunan Laporan																