

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah hal yang penting yang harus mendapat perhatian yang lebih untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Sejah ini pendidikan sering diabaikan. Pemerintah juga seolah-olah kurang begitu peduli dengan sistem pendidikan di negerinya sendiri.

Selain itu sumber daya manusianya juga berpengaruh dalam hal ini. Misalnya perhatian dan daya tarik anak-anak dalam menuntut ilmu, masih sangatlah kurang. Kemungkinan terbesarnya adalah dalam hal belajar mengajar. Kenyamanan dalam sistem belajar mengajar mungkin sangatlah diperlukan untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam belajar.

Penyampaian pembelajaran yang monoton mungkin membuat kita menjadi jenuh untuk mengikutinya pelajaran tersebut. Sekarang bagaimana caranya kita bisa belajar dengan santai, namun siswa bisa cepat memahami materi pelajaran. Selama ini yang kita kenal dari pendidikan dasar bahkan sampai pendidikan tinggi masih mengandalkan pembelajaran yang membuat jenuh. Sekarang bagi para pendidik mungkin perlu adanya media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih cepat untuk memahami suatu pelajaran yang disampaikan atau bisa mempelajarinya materi yang diberikan di mana saja dan kapan saja. Salah satunya mungkin dengan membuat multimedia pembelajaran yang interaktif, karena kebanyakan orang/anak sekarang malas untuk membaca.

Mungkin dengan media yang mencakup audio dan visual dalam penyampaian pembelajaran ini akan membawa suasana baru yang bisa memberi motivasi lebih untuk mempelajari sesuatu atau materi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan, sehingga diperlukan adanya pengadaan suatu media pembelajaran yang interaktif yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah digunakan dan diterima semua materinya serta memiliki cakupan materi yang lengkap sesuai kurikulum?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, pembahasan tidak terlalu luas agar memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Lingkup penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan sumber dari tenaga pengajar guru seni budaya dan keterampilan tingkat Sekolah Dasar kelas VI (enam), buku referensi, dan data dari internet.
2. Pembahasan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ini antara lain :
 - a. Macromedia director MX
 - b. Adobe Photoshop cs
 - c. Adobe Audition

1.4. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Merancang alternatif belajar yang interaktif, dan mudah dipahami dengan membuat aplikasi pembelajaran pada pelajaran seni budaya dan keterampilan tingkat Sekolah Dasar kelas VI (enam).
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-I (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis
Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam penerapan teori dan praktis selama menimba ilmu di bangku kuliah
2. Bagi ilmu pengetahuan
Penelitian ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar untuk memberikan suasana berbeda dalam pemahaman suatu pelajaran.

3. Bagi tenaga pengajar

Penelitian ini akan memberikan suatu alternatif pemberian materi dan pemahaman bagi murid. Sesuatu yang sangat membantu bagi tenaga pengajar dan para murid sendiri.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada semua aktifitas yang ada pada objek penelitian seperti pengambilan gambar-gambar, pengumpulan data-data instansi pendidikan, sekolah, narasumber dan sebagainya.

b. Metode Interview (Wawancara)

Pengumpulan data dengan cara bertanya jawab langsung dengan narasumber, di mana dalam hal ini adalah para tenaga pengajar di bidang yang berkaitan secara tepat dan akurat serta menampung ide-ide yang diberikan untuk diimplementasikan pada aplikasi ini.

c. Metode Kepustakaan

Dengan mencari dan mengumpulkan buku referensi maupun buku literatur, serta artikel untuk perancangan aplikasi media pembelajaran ini, termasuk pula di dalamnya artikel yang di peroleh dari web/situs di internet.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini, laporan akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, batasan variabel penelitian, tujuan penelitian, dan metodologi penelitian.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini berisikan landasan teori yang menjadi dasar dari penyusunan skripsi ini. Dalam bab ini akan dibahas tentang defenisi dari media pembelajaran interaktif, Serta tinjauan umum tentang mata pelajaran seni budaya dan keterampilan itu sendiri.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang analisis aplikasi yang akan dibuat, identifikasi masalah, kelayakan sebuah sistem, serta penjelasan tentang konsep perancangan aplikasi, pembahasan struktur data, naskah, rancangan tampilan

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan, dan implementasi pembuatan sistem, mulai dari pembuatan gambar, animasi, sound, dan lain- lain serta penjelasannya

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

