

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan institusi yang salah satu tugasnya adalah memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) masa depan yang bermutu dan berdaya guna. Dalam prosesnya sekolah membutuhkan sumber informasi yang muktahir dan selalu terkini. Pengembangan implementasi teknologi informasi dan komunikasi di sekolah merupakan upaya yang seharusnya dilakukan.

Saat ini kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan media cetak namun menggunakan media elektronik. Media elektronik mulai memberikan beberapa solusi dan layanan yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar berupa CD interaktif sebagai media pembelajaran. CD interaktif merupakan teknologi yang berkembang sebagai jawaban atas kebutuhan belajar mengajar yang tidak hanya menggunakan media cetak seperti buku, modul, selebaran sehingga bisa menambah minat siswa dalam belajar dan mampu menekan tingkat kebosanan siswa saat belajar khususnya untuk anak sekolah dasar.

Belajar dengan menggunakan media cetak dan papan tulis yang biasa disebut media belajar manual seringkali membuat para siswa menjadi cepat bosan dan malas untuk belajar. Khususnya dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), siswa akan sangat antusias apabila materi yang disampaikan bisa

divisualkan secara langsung sehingga memudahkan siswa untuk cepat menyerap pelajaran yang disampaikan. Dunia pendidikanpun merasakan kebutuhan akan pentingnya peranan komputer tersebut masuk dalam kurikulum pelajaran atau sebagai alat bantu yang meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pelajar. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan sebuah media perantara penyampaian materi yang bisa membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Media yang dilengkapi dengan animasi, gambar, dan sound (suara) akan lebih mempermudah siswa dalam memahami materi dan mampu menekan tingkat kebosanan siswa saat belajar karena materi yang interaktif dapat merangsang perhatian siswa dan membangkitkan motivasi belajar sehingga terciptanya suasana belajar yang efektif dan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Keunggulan media yang dibuat yaitu siswa dapat berinteraksi dengan komputer, bahwa dalam CD interaktif terdapat tombol atau menu-menu khusus yang dapat di klik oleh siswa untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan, selain itu materi pembelajaran dirancang menarik dan mudah untuk dipahami siswa.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat "MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM DAUR HIDUP HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SD SRIHARJO IMOGIRI".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka kesimpulan yang diperoleh dari permasalahan yang dihadapi yaitu:

"Bagaimana cara membuat media pembelajaran daur hidup hewan agar dapat diterima dengan mudah dan menarik bagi siswa dalam memahami materi"

1.3 Batasan Masalah

Pada dasarnya pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, maka itu untuk memfokuskan pembahasan penulis hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu sistem daur hidup hewan. Selain itu juga terdapat kuis atau latihan soal yang berfungsi untuk menguji tingkat pemahaman anak.

Adapun software yang digunakan Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Soundbooth 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. Membantu guru menyampaikan materi dengan mudah dengan menggunakan media yang membuat siswa tertarik sehingga mampu menekan tingkat kebosanan siswa saat belajar.
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. Mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi.
2. Mempermudah guru dalam mengatasi tingkat kebosanan siswa dalam belajar.
3. Bagi siswa ketika belajar mereka bisa bermain dengan kuis-kuis atau game-edukasi yang terdapat pada media pembelajaran.
4. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini siswa bisa lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Studi pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku dan browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

2. Wawancara

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara.

3. Observasi

Penulis mencari data dengan melakukan tinjauan langsung pada objek.

4. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar ketika melakukan tinjauan langsung pada objek sebagai bukti observasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 Bab, adapun garis besar sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijabarkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program ini dan landasan teori menjadi acuan dalam pembuatan program. Landasan teori

membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini menguraikan tentang objek penelitian seperti lokasi, alamat sekolah, visi dan misi, struktur organisasi dan lain sebagainya.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang konsep prancangan media pembelajaran sistem daur hidup hewan berbasis multimedia untuk siswa kelas 5 dan 6 di SD Sriharjo Imogiri.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun hasil dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk peninjauan selanjutnya.

