

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat bantu atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifitas komunikasi antara guru dan siswa. hal ini dapat memudahkan guru dalam peyampaian materi, memudahkan siswa menerima dan memahami suatu pelajaran. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran pembuatan media interaktif juga lebih mudah. Berbagai software telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan software inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik. [1]

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada Oktober 2021 di SDN 2 Pemetung Basuki telah didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran media masih terbatas, bahkan hanya menggunakan media seperti buku tematik, kemudia dilihat dari karakteristik peserta didik kelas 2 bahwa masih menyukai bermain sehingga menjadikan pembelajaran berlangsung dengan tertib paling lama 20 menit, selebihnya dari waktu tersebut peserta didik akan kehilangan konsentrasi dalam pembelajaran.

Untuk itu peneliti berinisiatif merancang sebuah media dalam bentuk aplikasi media interaktif. Yang nantinya bisa dijadikan alternatif pembelajaran oleh siwa. Peneliti ini mengambil subjek kelas 2 dan mengambil tema Lingkungan Bersih Adapun materi yang disajikan yaitu membahas tentang Pengertian lingkungan, Ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat, Cara menjaga lingkungan sehat dan Manfaat lingkungan sehat. Adapun peneliti membuat media interaktif pada tema Lingkungan Bersih dikarenakan untuk meningkatkan rasa cinta lingkungan kepada peserta didik. Dengan dmikian peneliti mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman serta kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Berdasarkan pemaparan uraian tersebut, peneliti menggunakan media interaktif berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai pengembangan media yang akan dilaksanakan penelitiannya di SDN 2 Pemetung Basuki.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar Negeri 02 Pemetung Basuki Materi Lingkungan Bersih?”

## 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Pemetung Basuki.
- b. Aplikasi yang dibuat yaitu berupa Multimedia Interaktif untuk pembelajaran.
- c. Lingkup riset hanya dengan Guru dan Murid.
- d. Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar Sdn 2 Pemetung Basuki Materi Lingkungan Bersih menggunakan *Adobe Animate CC 2018, Corel Draw 2021 (64 Bit)* dan *Audacity* sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku.
- e. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar SDN 2 Pemetung Basuki Materi Lingkungan Bersih ini hanya sampai pada tahap pembuatan dan berjalan pada sistem operasi *android*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Lingkungan Bersih di kelas SDN 2 Pemetung Basuki.
- b. Dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran Lingkungan Bersih yang di sampaikan oleh guru.
- c. Untuk membuat media pembelajaran menggunakan *adobe animate cc 2018* sebagai sarana pembelajaran berbasis *mobile android* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.
- d. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Starta-1 di prodi Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

- e. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang di dapat sebagai berikut, mengetahui cara merancang inovasi media pembelajaran sistem lingkungan bersih melalui media pembelajaran interaktif dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

#### b. Manfaat bagi Praktis

##### 1. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi lingkungan bersih ini dengan mudah di pahami oleh siswa dan siwi.

##### 2. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman materi lingkungan bersih siswa kelas 2 (dua)

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Pada metode penelitian ini menggunakan pendidikan kualitatif. Metode penelitian dilakukan dengan cara memperoleh data melalui berbagai cara, yaitu dengan cara observasi dan wawancara.

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

##### a. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu SDN 2 Pemetung Basuki. dengan cara mengikuti jadwal offline dengan setengah siswa.

## **b. Metode Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara penelitian langsung bertemu narasumber untuk mendapatkan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan Siti Wuryani, S.Pd. SD sebagai kepala SDN 2 Pemetung Basuki untuk mendapatkan data data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis yang dilakukan adalah Analisis Swot merupakan Teknik analisis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strenngts), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities) dan ancaman (threats). Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses – proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian ini.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Perancangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah yaitu konsep (concept) untuk menentukan ide pembuatan media interaktif, desain (design) ditahapan desain dibutuhkan untuk mendesain background, tombol tombol dan lebih ke User Interface, pengumpulan bahan (material collecting) ditahapan ini diperlukan Image dan sound.

### **1.6.4 Metode Testing**

Metode testing yang digunakan penulis adalah metode blackbox dan kuesioner dengan cara menyebarkan kuesioner kepada aspek materi, aspek multimedia dan aspek pengguna dengan perhitungan skala likert. Aspek materi dilakukan oleh pendidik, aspek multimedia dilakukan oleh mahasiswa, dan aspek pengguna dievaluasi oleh peserta didik SDN 2 Pemetung Basuki.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah melihat dan memahami tentang penelitian ini secara menyeluruh, maka penulisan penelitian dibagi secara sistematis menjadi lima (V) bab, yaitu:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Sistem flowchart menggambarkan tahap proses dari suatu sistem termasuk sistem multimedia. Sedangkan dalam bab ini, menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan penulis dalam membuat media pembelajaran interaktif yaitu meliputi analisis swot, analisi fungsional, analisis non fungsional, menentukan konsep, membuat desain dan pengumpulan bahan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang rancangan sistem, perancangan perangkat keras, alur produksi, pembuatan produk, dan hasil akhir produk.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan akhir dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dan hasil dari keseluruhan penelitian pada BAB I, II, III, IV, dan IV.

## **LAMPIRAN**