

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi karena dunia pendidikan pasti mengikuti perkembangan teknologi, sebagai contoh jika dulu di kelas menggunakan kapur tulis berganti menjadi white board, dari white board berganti menjadi projector dan saat ini sedang masa transisi dari projector ke smartboard. Jadi agak aneh rasanya jika ada pendidik yang memandang sebelah mata penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sedangkan setiap harinya tidak lepas dari perkembangan teknologi baik pada saat proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.

Praktik pembelajaran merupakan salah satu media bagi siswa untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh. Kegiatan praktik pembelajaran masing-masing tema berbeda-beda. Untuk melakukan praktik, guru menjelaskan dengan gambar yang sudah tersedia dibuku paket setiap siswa. Untuk membantu guru dalam menjelaskan kegiatan praktik pembelajaran maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu aplikasi yang menampilkan langkah-langkah kegiatan dalam bentuk animasi.

Metode pembelajaran oleh guru kepada siswa masih menggunakan metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang tekstual dan tidak interaktif dengan media buku pelajaran sebagai buku panduan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran siswa didalam kelas masih mengalami hambatan dalam proses komunikasi antara siswa dan guru karena variasi dalam pengajaran serta jarang nya

penggunaan alat bantu/media pembelajaran yang dapat memperjelas gambaran siswa tentang materi yang dipelajari (Merduati,2010). Maka perlu mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang lebih interaktif dan animatif yang dapat menarik minat belajar siswa.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dirancang suatu aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tentang kegiatan kerajinan tangan dan percobaan tingkat sekolah dasar. Tahap-tahap praktik kerajinan tangan dan percobaan akan ditampilkan dalam bentuk animasi, gambar dan teks. Adapun metode pengembangan yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia, yang meliputi konsep, desain, implementasi (assembly), ujicoba dan distribusi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi mobile untuk pembelajaran kerajinan tangan dan ketrampilan tingkat sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi School Days ini memfokuskan pada beberapa pembahasan, yaitu :

1. Materi yang ditampilkan sesuai dengan pembelajaran Tematik kelas I Sekolah Dasar.
2. Perangkat lunak yang digunakan Adobe Animate
3. Materi yang ditampilkan dalam bentuk animasi, gambar dan teks.
4. Materi yang ditampilkan yaitu :
 - a) Membuat pot bunga
 - b) Membuat poster sederhana

- c) Membuat kincir angin
- d) Membuat kolase dari biji-bijian
- e) Membuat kapal dari botol
- f) Timbangan sederhana
- g) Membuat boneka

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi mobile pembelajaran kegiatan praktek Kelas I Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata I Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Manfaat bagi siswa dan pendidik
Membantu proses belajar tentang aktivitas yang dilakukan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan ini dalam perangkat lunak ini dibangun melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengamati dan mempelajari materi belajar tingkat sekolah dasar melalui berbagai macam media sehingga dapat dibuat dalam bentuk animasi.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pengembangan multimedia. Menurut Sutopo (2003), bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

a) Concept (Konsep Awal)

Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat

b) Design (Desain / Rancangan)

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

c) Material collecting (Pengumpulan materi)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan,

kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

d) Assembly (penyusunan dan pembuatan)

Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

e) Testing (Uji Coba)

Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.

f) Distribution

Distribusi adalah tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan media interaktif dan tahap-tahap pengembangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, system yang diusulkan dan perancangan system secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi, pembahasan dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

1.8 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal penelitian

No	Kegiatan	Waktu															
		November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal																
2	Studi Pustaka																
3	Analisis																
4	Perancangan																
5	Implementasi																
6	Pengujian																