

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memiliki banyak dampak positif dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membatu proses belajar siswa berjalan lebih efektif. pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan dapat diterapkan dengan penggunaan aplikasi atau media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa[1].

Salah satu teknologi yang banyak digunakan pada Pendidikan yaitu multimedia interaktif. Media interaktif merupakan sistem penyampaian pembelajaran yang menggunakan peralatan media dan disajikan di bawah pengendalian komputer untuk memperlihatkan gambar-gambar yang tidak hanya bisa dilihat dan didengar, tetapi juga membutuhkan tanggapan aktif dan sikap dari pengguna pada setiap langkah dan tingkatan pembelajaran[2]. Sehingga media interaktif memiliki kemampuan lebih baik daripada media kertas pada umumnya. Penggunaan media interaktif juga dapat membantu guru dalam pengulangan materi yang sudah disampaikan di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diajarkan kepada anak-anak sejak duduk dibangku sekolah dasar, berbagai materi mengenai IPAS yang dipelajari oleh siswa untuk membekali dirinya ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu materi IPAS yang akan dipelajari yaitu tentang panca indra manusia. Sistem pembelajaran yang ada di SD Negeri Selomulyo saat ini masih menggunakan media belajar konvensional atau sering disebut sebagai media belajar tradisional. Media tradisional adalah ragam media yang digunakan dengan tanpa dukungan perangkat elektronik atau komputer. Pengguna media tradisional atau konvensional lebih banyak dipakai oleh kalangan guru[3].

Pembelajaran mengenai panca indra manusia kurang menarik karena terbatasnya media pembelajaran yang hanya memanfaatkan media berupa papan tulis dan buku pembelajaran membuat proses pembelajaran tidak beragam. Untuk memperoleh data yang akurat peneliti melakukan metode wawancara (interview) kepada beberapa siswa-siswi dan kepada pengajar mata pelajaran IPAS (Ibu Tiknawati Lestyaningsih, S.Pd). Maka diperlukan suatu media penyampain informasi dan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami yaitu dengan membuat media pembelajaran mengenal panca indra manusia.

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada di atas maka judul penelitian ini adalah "Pembuatan Media Interaktif Pengenalan Panca Indra Manusia Menggunakan Adobe Animate pada SD Negeri Selomulyo". Media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk belajar dimana saja dan kapanpun serta mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, Bagaimana membuat aplikasi media intraktif pengenalan panca indra manusia pada SD Negeri Selomulyo ?.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam menyusun peneliti membatasi pada informasi yang meliputi :

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Selomulyo.
2. Aplikasi media interaktif mengenal panca indra manusia untuk siswa kelas IV (empat) SD Negeri Selomulyo.
3. Materi yang dipelajari yaitu tentang panca indra manusia yang terdiri dari 5 indra yaitu indra penglihatan (mata), indra pendengaran (telinga), indra pengecap (lidah), dan indra peraba (kulit).
4. Perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah perangkat smartphone android.

5. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Animate CC.
6. Pengujian system dilakukan menggunakan metode *black box* testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat sebuah Media Interaktif dalam menunjang pembelajaran di SD Negeri Selomulyo.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi untuk merangsang minat belajar siswa SD Negeri Selomulyo.
3. Sebagai syarat kelulusan program Srata I Jurusan Sistem Informasi Univeritas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini :

1. Bagi SD Negeri Selomulyo
Media pembelajaran ini membantu mempermudah guru kelas IV dalam menyampaikan materi serta memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi mengenal panca indra manusia.
2. Bagi Penulis
Menambah pengetahuan tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran mengenal panca indra manusia.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian , manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan mengenai studi literatur, dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat objek penelitian, alur penelitian dan alat dan bahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan penjelasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari proses perancangan serta pembuatan media pembelajaran dan saran untuk perbaikan media pembelajaran untuk bisa jadi lebih baik di masa yang akan datang.