

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi dari masa ke masa akan semakin maju yang mempengaruhi pada banyak aspek, seperti pendidikan. Namun perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini belum sepenuhnya memberikan dampak dalam lingkup pendidikan, karena masih banyak yang menggunakan metode buku sebagai alat untuk belajar dan mengajar.

SD Muhammadiyah Program Khusus Sekolah yang terletak di Jalan Taruna HS Km. 0,3, Pracimantoro, Wonogiri merupakan sekolah di bidang keagamaan yang memiliki keistimewaan seperti kebebasan untuk membuat program kegiatan. Misalnya, kelas 1 membuat program outing class, kelas 3 bisa membuat program yang berbeda lainnya. Saat ini proses dalam belajar mengajar dan program yang dikelola oleh sekolah mengajak langsung mengunjungi atau mengamati objek pembelajaran supaya siswa semakin memahami nilai esensi dari apa yang dipelajarinya. Misalnya dengan mengunjungi bank, siswa akan belajar mengenai keuangan. Namun program ini tidak dapat dilakukan dalam satu waktu.

Media pembelajaran bisa dibuat untuk mendukung program outing class agar siswa dapat mengenal profesi diluar sekolah yang tidak dapat dikunjungi. Sekolah memiliki banyak program yang tidak memungkinkan

untuk melakukan banyak program kunjungan diluar sekolah karena akan memakan banyak waktu.

1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana memperkenalkan cita-cita dengan berbagai profesi dalam media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Media pembelajaran ini untuk siswakesel I Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran ini dijalankan menggunakan komputer atau laptop.
3. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Adobe Flash CS 6, Adobe After Effect CS 6, CorelDraw X7, dan Adobe Audition CS 6.
4. Bahasa Pemrograman yang digunakan *Action Script 2.0*
5. Media Pembelajaran yang disajikan terdapat tombol berbahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membuat aplikasi media pembelajaran yaitu :

1. Membantu siswa agar mengenal cita-cita dengan berbagai profesi di luar sekolah tanpa melakukan kunjungan.

2. Memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah untuk mendukung program media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Peneliti

- a. Mengembangkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan.
- b. Meningkatkan pemahaman pada beberapa software yang selama ini belum dipahami.

2. Guru

- a. Untuk mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa
- b. Untuk memberikan gambaran bagi guru dalam memilih metode mengajar secara tepat.

3. Siswa

- a. Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan belajar yang efektif untuk siswa.
- b. Dapat menumbuhkan minat siswa untuk berperan aktif dalam melakukan pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui kondisi secara langsung kegiatan pembelajaran untuk mengumpulkan data dari objek SD Muhammadiyah Program Khusus. Dalam metode ini peneliti mendatangi langsung SD Muhammadiyah Program Khusus.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada kepala sekolah, untuk memperoleh hasil data yang diinginkan.

1.6.2 Metode Pengembangan

1.6.2.1 Metode Analisis

Penulis melakukan analisa apa saja kebutuhan dari sistem, seperti Kebutuhan Perangkat Keras (*hardware*) dan Kebutuhan Perangkat Lunak (*software*). Metode analisis yang digunakan antara lain analisis kebutuhan sistem.

1.6.2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Metode ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan media pembelajaran. Meliputi : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan antara lain :

Bab I :Pendahuluan

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

Bab II :Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dan konsep yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar untuk mendukung penelitian.

Bab III :Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang gambaran perancangan media pembelajaran.

Bab IV :Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang pengimplementasi dan pembahasan media pembelajaran yang akan dibuat

Bab V :Penutup

Bab ini adalah bab akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran.