

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *smartphone* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. *Smartphone* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak, sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik.

Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian didepan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dimana setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhirnya kita dituntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam proses pembelajaran secara efektif. Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan internet

untuk dunia Pendidikan jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Teknologi internet yang memberikan pengaruh cukup besar dalam dunia Pendidikan ini, idealnya juga harus diimbangi dengan kesadaran masing-masing individunya. Media pembelajaran dengan teknologi internet merupakan metode pembelajaran modern, yang mana saat ini sistem Pendidikan di Indonesia juga menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini yang menuntut siswa aktif dan mandiri membuat peran pembelajaran sistem IT sangat penting. Akses internet yang mudah sangat membantu dalam mencari bahan materi pembelajaran. Walau saat ini banyak buku-buku yang menyajikan materi-materi pembelajaran, namun internet menjadi salah satu pilihan pencari materi selain buku. Apa yang siswa cari bisa langsung muncul sesuai keinginannya. Sehingga lebih efisien waktu dan siswa dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Yang mana saat ini kebanyakan siswa malas untuk membaca buku, mencari bahan materi pembelajaran di internet bisa menjadi alternatif.

Media yang diberikan juga sangat beragam, sehingga siswa tidak mudah jenuh. Siswa juga bisa mendapatkan pemahaman lebih ketimbang saat dikelas Bersama teman-temannya. Pengguna media internet di Lembaga Pendidikan akan memberi kemudahan untuk proses pembelajaran, keberadaan internet ini menjadi media unggulan untuk mengatasi masalah keterbatasan buku yang ada dipergustakaan. Maka media berbasis internet yang digunakan sebagai media Pendidikan dengan rencana dan dikembangkan serta dimanfaatkan secara baik dan benar akan mampu meningkatkan mutu dan pemerataan Pendidikan secara tepat sasaran dan hemat waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya lainnya. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses. Belajar mengajar disekolah internet diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggarakannya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari

pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan kedalam symbol-symbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Dalam proses pembelajaran, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa, meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru

Sekolah Citra Kasih CitraLand City Samarinda merupakan sekolah yang berada di lingkungan perumahan Citraland City Samarinda dan dibuka pada tahun pelajaran 2012-2013. Sekolah Citra Kasih ini memiliki beberapa tingkatan sekolah di dalamnya, mulai dari TK/KB, SD, SMP dan SMA. Dimana selama ini proses pembelajaran yang berlangsung hanya bertatap muka dengan guru secara langsung. Dijaman yang maju saat ini proses pembelajaran tatap muka saja tidak cukup untuk mengolah kemampuan siswa dan juga keratifitas dari siswa, pada kesempatan ini juga dibuatkanlah sebuah aplikasi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Citra Kasih CitraLand City Samarinda yaitu aplikasi Media Interaktif Pembelajaran Kelas 3 SD.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Mata Pelajaran untuk Siswa SD Kelas 3 yang berkualitas dilihat dari kriteria menarik dan efektif. Sistem ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain dan memberikan kemudahan dalam melakukan pembelajaran kepada siswa. Sistem ini direncanakan akan diimplementasikan menggunakan aplikasi Adobe Animate yang bertujuan membuat Aplikasi Pembelajaran berbasis Android sehingga dapat di akses melalui handphone/gadget.

Mata pelajaran yang diinputkan juga berdasarkan materi yang ada dan telah diberikan oleh Sekolah Citra Kasih melalui Kepala Sekolah dan Guru Kelas 3 SD, yang sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang sedang berjalan dan juga sub materi yang telah ditentukan oleh Guru Kelas 3 SD. Mata pelajaran tersebut antara lain adalah PKN, ART dan Bahasa Indonesia. Masing-masing dari mata pelajaran ini juga yang akan digunakan ketika siswa dan siswi mengikuti ujian kelas dan juga semester.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini adalah bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat membantu perkembangan siswa kelas 3 SD dalam belajar agar lebih menarik dan efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Tuliskan Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif ini diberikan beberapa Batasan masalah, dengan tujuan pembahasan tidak melebar dan terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif ini merupakan aplikasi yang berjalan di *smartphone* Android.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif ini hanya memuat Materi Pelajaran, Kuis dari Materi, dan Profil Sekolah.
3. Software yang digunakan yaitu Adobe Animate 2020, Adobe Illustrator 2020, dan Adobe Audition 2021.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini dilaksanakan adalah untuk menguji kemenarikan dan keefektifan dari penggunaan media pembelajaran Adobe Animate terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis yaitu manfaat yang diperoleh dari penelitian dan bersifat teori, sedangkan manfaat praktis yaitu yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Uraianya sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat yang diambil bersifat teori. Manfaat teoretis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan khususnya penerapan media pembelajaran yang bervariasi dalam upaya pengembangan pembelajaran.
2. Dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi peneliti berikutnya.
3. Mampu menyediakan referensi baru tentang media pembelajaran yang interaktif berbasis multimedia komputer.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis merupakan manfaat yang secara umum dapat dirasakan dampaknya saat penelitian tersebut dilaksanakan. Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Manfaat Bagi Guru, yaitu :

1. Sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan guru tentang penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran.
2. Semakin memotivasi untuk menerapkan media Adobe Animate Berbasis Android.
3. Sebagai bahan masukan pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

Manfaat Bagi Sekolah, yaitu :

1. Bertambahnya informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Bahan masukan dalam menciptakan sistem pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan.

Memberikan referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

3. Bagi Peneliti/Penulis

Manfaat Bagi Peneliti, yaitu :

1. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama kuliah.
2. Membuat aplikasi yang bermanfaat dan bernilai jual.
3. Bertambahnya wawasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.
4. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran.
5. Dapat menambah pengetahuan terapan dan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat semasa kuliah dengan kondisi yang ada dilapangan.

1.2 Sistematika Penulisan

Pada Bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAU PUSTAKA

Bab II berisi tinjau pustaka, teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi, serta menjelaskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang teknis analisis kebutuhan aplikasi, tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan dan perancangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang penjelasan yang lebih rinci dalam pembuatan aplikasi media interaktif pembelajaran kelas 3 sd berbasis android yang telah dibahas padabab sebelumnya serta membahas publishing aplikasi media interaktif pembelajaran kelas 3 sd hingga dapat diunduh banyak orang.

BAB V PENUTUP

Bab V memuat kesimpulan dari hasil pengujian serta Analisa saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber buku-buku dan sumber informasi lainnya yang menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi ini.