

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada jenjang Sekolah Dasar (SMP) terutama pada mata pelajaran IPA. Masruroh, N. C. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif articulate storyline 3 terhadap pemahaman IPA pada pembelajaran daring kelas VI MIN 2 Sidoarjo. Dengan hasil yang didapatkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 terhadap pemahaman IPA pada pembelajaran daring kelas VI MIN 2 Sidoarjo[1]. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPA dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar IPS

serta rendahnya minat siswa untuk membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari juga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Pendidikan sebagai peningkatan untuk menambah kapasitas diri intelektual, moral, dan psikologis akan membantu menyiapkan peserta didik memasuki masyarakat dan kebudayaan yang berkembang secara dinamis. Negara Indonesia memerlukan sumber daya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Untuk memenuhi sumber daya manusia tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Menurut undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, serta akhlak mulia[2]. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin membuat suatu program atau suatu media pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Organ Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Condongcatur. Peneliti disini akan merubah proses belajar – mengajar yang menarik untuk para siswa agar siswa tersebut tertarik dalam melakukan proses belajar. Pada rancangan tersebut, peneliti membuat design yang isinya merupakan gambar, suara ataupun teks. Peneliti menyajikan materi tentang Mengenal Organ Gerak Manusia yang perlu diketahui oleh para siswa – siswi kelas lima. Banyak sekali para siswa - siswi yang belum benar - benar memahami proses Mengenal Organ Gerak Manusia. Maka dari itu Penelitian mengangkat tema yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran

Mengenal Organ Gerak Manusia Menggunakan Adobe Animate CC 2019 Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Condongcatur”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa – siswi di SD Muhammadiyah Condongcatur?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diuraikan batasan-batasan dari penelitian ini yaitu:

1. Sistem ini dikerjakan menggunakan software Adobe Animate diedit di Corel Draw dan Adobe After Effect CC 2019.
2. Sistem ini berjalan di komputer Desktop.
3. Sistem ini menjelaskan tentang Mengenal Organ Gerak Manusia.
4. Sistem ini dibuat untuk anak sekolah dasar kelas lima SD Muhammadiyah Condongcatur.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah diatas, dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun media pembelajaran Mengenal Organ Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V.
2. Mengimplementasikan metode animate dalam membuat media pembelajaran proses terjadinya Pengenalan Organ Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa – siswi kelas lima sekolah dasar Muhammadiyah Condongcatur Mengenal Organ Gerak Manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah diatas, dapat diuraikan manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) pada jurusan informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcasting, Media Interaktif dan Perancangan Film Kartun
2. Bagi SD Muhammadiyah Condongcatur
 - a. Diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu memberikan *alternative* dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar secara efisien dan meningkatkan mutu Pendidikan di SD Muhammadiyah Condongcatur.
 - b. Mempermudah guru dalam penjelasan materi saat proses pengajaran.
3. Bagi Perguruan tinggi
 - a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang telah diperoleh masa kuliah.
 - b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

Contoh:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran pada penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT (Strengths, Weakness, opportunities, Threats), analisis kebutuhan, dan desain aplikasi multimedia interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya, serta pengujian angket.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

