

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan literasi digital siswa dengan menggunakan perangkat digital berupa komputer/laptop. Hasil penelitian ini dapat dijadikan gambaran bagi para guru untuk mengetahui literasi digital pada pembelajaran IPA[1].

Di era sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Demikian pula masyarakatnya. Oleh karena itu, dunia pendidikan terus berubah dan berkembang. Untuk menghadapi kondisi seperti ini, maka sekolah dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidiknya agar kepercayaan masyarakat tidak memudar, dan menghasilkan lulusan yang berkualitas sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, maka diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal, baik mandiri maupun pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan[2].

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Baturan 2, beberapa siswa di SD Negeri Baturan 2 Sleman Yogyakarta masih terdapat siswa yang kesulitan memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu media pembelajaran di SD Negeri Baturan 2 masih menggunakan media tradisional seperti buku dan LKS, dengan proses belajar mengajar seperti itu menjadikan siswa kurang aktif dan cepat bosan. Sedangkan SD Negeri Baturan 2 Sleman Yogyakarta sudah memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti proyektor dan laptop, tetapi guru di SD Negeri Baturan 2 belum bisa membuat media

pembelajaran interaktif sendiri. Maka dari itu peneliti bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk SD Negeri Baturan 2.

Berdasarkan masalah yang ditemui diatas, salah satu teknologi alternatif yang dapat dimanfaatkan yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai aplikasi yang dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk membantu meningkatkan literasi digital dan menambah inovasi pada proses pembelajaran serta bisa meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil tema "Pembuatan Media Interaktif Penggolongan Hewan Menggunakan Adobe Animate di SD Negeri Baturan 2".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "bagaimana merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif tentang penggolongan hewan dalam proses pembelajaran di SD Negeri Baturan 2?"

1.3 Batasan Masalah

Terdapat Batasan masalah dalam penelitian ini yang bertujuan agar dalam perancangan dapat terfokuskan pada tujuan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Aplikasi ini digunakan pada siswa kelas IV di SD Negeri Baturan 2.
2. Aplikasi ini bertema game kuis edukasi penggolongan 3 macam jenis makanan pada hewan herbivora, karnivora, dan omnivora.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Animate dan Adobe Illustrator untuk membuat tombol button.
4. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
5. Aplikasi dijalankan di komputer atau laptop yang beroperasi *Windows* dan bisa dengan *smartphone* berbasis android.

6. Aplikasi hanya sampai tahapan *testing* (beta).
7. Hasil akhir aplikasi ini berektensi exe dan apk android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif klasifikasi hewan menggunakan Adobe Animate untuk SD Negeri Baturan 2.
2. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran.
3. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

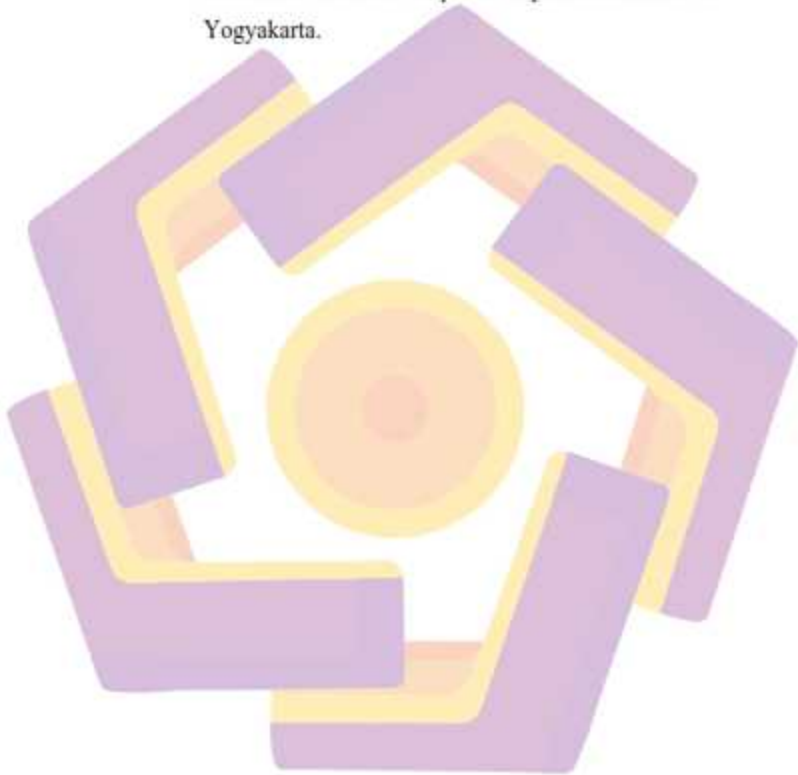
Manfaat dari perancangan aplikasi media interaktif ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis.
Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Manfaat bagi pengguna (user).
 - A. Bagi Siswa
 - a) Meningkatkan daya tarik pembelajaran siswa
 - b) Siswa bisa berinteraksi menggunakan aplikasi multimedia interaktif karena terdapat nilai skor setelah siswa menyelesaikan permainan.
 - B. Bagi Guru
 - a) Menambah alternatif pembelajaran bagi guru.

b) Memudahkan guru dalam penyampaian materi belajar di kelas.

C. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa dan untuk menambah referensi skripsi di Perpustakaan Amikom Yogyakarta.



1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang studi literatur dan dasar teori.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, alur penelitian, dan alat bahan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.