

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi pada jaman era digital sekarang ini semakin memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia untuk memperoleh beragam informasi di berbagai media yang tentunya berguna dan bermanfaat bagi semua orang. Terutama yang paling terlihat pada dunia pendidikan di Indonesia mulai saat ini perlahan-lahan telah beralih menerapkan cara belajar mengajar dengan lebih modern yaitu menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dalam proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa bisa lebih bervariasi.[1]

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang minat belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar media pembelajaran yang menarik serta bervariasi dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan di dunia pendidikan antara lain media konvensional atau tradisional dan media modern atau digital yang berbasis teknologi.[2]

Berdasarkan observasi dan wawancara dari Guru SD N Jurugentong, beberapa siswa siswi di SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta masih terdapat siswa yang kesulitan untuk memahami isi materi yang diajarkan. Selain itu media pembelajaran yang digunakan SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta masih menggunakan media tradisional dengan buku paket atau LKS, Adapun proses belajar mengajar seperti itu membuat siswa siswi kurang memperhatikan dan jenuh atau bosan. Tetapi karena keterbatasan sumber daya manusia tenaga pendidik belum bisa membuat media pembelajaran berbasis digital kepada siswa siswi tersebut. Sedangkan SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta juga sudah memiliki alat atau fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer dan proyektor, tetapi belum digunakan secara optimal.[3]

Dari permasalahan diatas, salah satu alternatif teknologi yang bisa dimanfaatkan yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia sebagai aplikasi yang dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran menjadikan suatu perantara yang berguna untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dan mampu menarik minat belajar para siswa, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa di dalam materi tersebut.[4]

### **1.2. Rumusan Masalah**

Menurut latar belakang yang sudah disampaikan, oleh karena itu, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana Menganalisis dan Merancang Media Pembelajaran Struktur Fungsi Bunga dan Tumbuhan menggunakan Adobe Animate pada SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta?"

### **1.3. Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah dalam merancang media pembelajaran ini. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian bisa tercapai dengan baik. Berikut beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Media Pembelajaran ini diciptakan untuk peserta didik SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta dalam bentuk Aplikasi.
2. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Animate dan Corel Draw.
3. Aplikasi ini berbasis desktop dan android (smartphone)
4. Aplikasi Media Pembelajaran ini menyajikan atau menampilkan penjelasan mengenai struktur bagian pada bunga dan tumbuhan, beserta fungsinya, dan quiz.

### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta di dalam kehidupan nyata.

3. Mengembangkan atau memperbaharui sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi pada SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta
4. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar para siswa siswi SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapatkan dalam perancangan aplikasi pembelajaran ini :

##### **Manfaat bagi Penulis**

Dapat memenuhi dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **Manfaat bagi Pengguna**

###### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan daya tarik serta minat belajar para siswa
- b. Menambah variasi belajar agar siswa tidak bosan dan jenuh
- c. Sebagai bahan pembelajaran individual

###### **2. Bagi Guru**

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran
- b. Menambah proses belajar mengajar lebih bervariasi
- c. Sebagai alat bantu mengajar

###### **3. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

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

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai beberapa teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dan acuan penulisan penelitian yang akan mendukung peneliti dalam pembuatan media pembelajaran.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menerangkan mengenai tinjauan umum tentang SDN Jurugentong Bantul Yogyakarta, serta menjelaskan mengenai kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan aplikasi yang akan di implementasikan ke dalam suatu perangkat.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menguraikan mengenai implementasi desain, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan bab-bab sebelumnya. Pada kesimpulan berisi proses perancangan serta pembuatan media pembelajaran dan saran merupakan harapan untuk perbaikan serta pengembangan media pembelajaran agar bisa menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.