

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kepramukaan adalah proses pendidikan yang praktis, di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga yang dilakukan di alam terbuka dalam bentuk kegiatan yang menarik, menantang, menyenangkan, sehat, teratur dan terarah dengan menerapkan Prinsip Dasar kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya adalah terbentuknya watak kepribadian dan akhlak mulia. Pendidikan yang diajarkan dalam kepramukaan adalah pembentukan karakter dengan menekankan dalam kedisiplinan, moral, nilai dan norma. Dengan begitu kepribadian remaja yang tidak bermoral dapat dicegah dengan pendidikan yang ada dalam pramuka.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.[1]

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya

memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. [2]

Kurangnya motivasi adik-adik dalam belajar kegiatan pramuka siaga dikarenakan kurang kreatifitasnya kakak Pembina dalam belajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi adik-adik peserta pramuka siaga

Dalam hal ini Kakak Pembina juga diharapkan agar sedapat mungkin memperbanyak pengetahuan dan pendalaman konsep dasar ilmu-ilmu kepramukaan untuk memberikan inovasi materi pembelajaran pramuka siaga sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan adik-adik belajar akan lebih antusias. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran materi pramuka siaga ini bisa menggunakan model pembelajaran komputer dengan menggunakan multimedia

Dari beberapa pendapat diatas maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu aplikasi penunjang pembelajaran dengan media interaktif untuk membantu anak dalam proses belajar pendidikan kepramukaan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun dan merancang media interaktif Pramuka Siaga yang menarik minat anak-anak sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media interaktif ini memfokuskan pada beberapa permasalahan antaranya

1. Media interaktif ini hanya bisa di jalankan laptop minimal Windows 7
2. Media interaktif ini hanya membahas materi Pramuka Siaga
3. Media interaktif ini diajarkan dengan kakak penegak
4. Media interaktif ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dan Penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajara interaktif pramuka siaga.
2. Mampu menarik pramuka siaga
3. Membantu kakak penegak dalam memberikan materi kepada adik siaga
4. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian, antara lain adalah

1. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan tentang software adobe flash cs6
 - b. Meningkatkan ketrampilan membuat media interaktif dalam penyusunan laporan
 - c. Memberikan tambahan pengetahuan dalam merancang dan membuat media interaktif
2. .Bagi kakak pembina
 - a. Sebagai media bantu dalam memberikan materi ke adik pramuka siaga.
 - b. Memudahkan dalam mendidik dan membuat adik menyukai kakak penegak
3. Bagi Lingkungan institusi/Universitas

Dapat dijadikan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom

Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan media interatif menggunakan software Adobe Flash CS6

1.6 Metode Penelitian

Menurut Kuncoro (2015) Metodologi penelitian setidaknya mencakup beberapa hal penting berikut (Mepow, 2009; Walsham, 1995; Kuncoro, 2013) :

1. **Identifikasi data.** Termasuk dalam hal ini penjelasan mengenai jenis dan sumber data

2. **Metode pengumpulan data.** Bagian ini meliputi penjelasan: (a) tempat penelitian yang dipilih, termasuk alasan pemilihannya; (b) banyak orang diwawancarai serta posisi dalam konteks tempat penelitian; (c) sumber data
3. **Kerangka analisis.** Dalam bagian ini sebaiknya ditulis: (a) bagaimana hasil wawancara dan data lainnya; (b) bagaimana analisis dilakukan; dan

1.7 Metode pengembangan

Metode pengembangan multimedia. Menurut Sutopo (2003), bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

1. *Concept* (Konsep Awal)

Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat

2. *Design* (Desain / Rancangan)

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan

3. *Material collecting* (Pengumpulan materi)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file

multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

4. *Assembly* (penyusunan dan pembuatan)

Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

5. *Testing* (Uji Coba)

Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.

6. *Distribution*

Distribusi adalah tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan Media interaktif, serta menjelaskan mengenai software yang digunakan dalam perancangan media interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, sistem yang diusulkan dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi, pembahasan dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.