

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi manusia terutama sebagai penentu masa depan bagi anak – anak. Semakin tahun anak - anak mulai bosan dengan pembelajaran yang hanya mengarah pada tulisan yang ada didalam buku. Kurangnya ilustrasi untuk menjelaskan sebuah objek ataupun praktek fisik menjadi kelemahan pada metode pembelajaran. Terutama untuk anak SLB DAYA ANANDA kelas SDLB – 1C yang baru atau akan mengenal materi dasar dan mengenal anggota tubuh mereka sendiri. Sementara materi Tematik sudah diterapkan sebagai kurikulum baru bagi siswa yaitu menggunakan berbagai mata pelajaran yang digabungkan pada satu objek materi pembelajaran. Tetapi dalam penerapan inovasi belajar yang ada kurang membantu dan cenderung membosankan.

Namun pengetahuan juga dapat dikembangkan dengan adanya teknologi komputer sehingga metode dan inovasi pembelajaran diharapkan dapat digunakan sebagai solusi kurangnya model pembelajaran yang lalu.

Media Pembelajaran Interaktif adalah media pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan teknologi komputer yang dapat berinteraksi langsung sesuai dengan perintah pengguna. Terutama pembelajaran dasar untuk mengenal tubuh mereka sendiri sedini mungkin untuk merangsang kinerja mengingat otak mereka. Hardware yang memadai juga mendukung sistem pembelajaran sesuai

media interkatif yang disajikan sehingga pengguna merasa nyaman dan menyenangkan saat belajar. Menggantikan penggunaan buku tetapi tetap menggunakan referensi dari buku yang mengilustrasikan objek atau fisik dengan grafis gambar, video, maupun suara digital. Aplikasi pembelajaran interaktif ini dijalankan pada komputer dan dapat digunakan pada komputer manapun tanpa melakukan instalasi terlebih dahulu sehingga tidak perlu repot – repot melakukan instalasi yang dapat memakan waktu yang lama dengan catatan sudah terinstal Adobe Flash Professional pada komputer pengguna. Aplikasi hanya dapat digunakan komputer bersistem operasi Windows tetapi bisa digunakan pada versi manapun dan bersifat portable sehingga dapat juga dijalankan pada media penyimpanan flash disk.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media interaktif untuk mempelajari anggota tubuh manusia dengan metode tematik ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada diperoleh gambaran kompleksitas aplikasi yang di kembangkan. Maka perlu adanya batasan masalah seperti di bawah ini:

1. Aplikasi untuk pengguna dekstop berbasis microsoft windows XP ke atas.
2. Aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Aplikasi mendefinisikan setiap event dengan konten yang berbeda.
4. Aplikasi menggunakan desain icon yang mudah diingat dan dipahami.

5. Menggunakan model sebelumnya untuk pengembangan versi selanjutnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat media interaktif pembelajaran pada SLB Kalasan Yogyakarta dengan menggunakan Adobe Flash Professional.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Perusahaan

Membantu dalam proses belajar anak berkebutuhan khusus dengan model visual dan suara untuk mempermudah mengenalkan bagian tubuh manusia berupa penyebutan serta jumlah objek pada bagian tertentu.

1.5.2 Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman membuat dan mengembangkan media interaktif guna untuk menyelesaikan skripsi dan juga sebagai batu loncat penulis agar selalu belajar dan berkarya terutama di bidang multimedia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung penelitian ini penulis menggunakan metode penyusunan skripsi antara lain adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

- a. Metode Literatur

Pengumpulan data dengan metode mengumpulkan jurnal, bahan-bahan, referensi buku, dan internet untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

- b. Metode Observasi

Proses pengumpulan data menggunakan objek tempat secara langsung dan mencatat segala kejadian yang terjadi.

c. **Metode Wawancara**

Pengumpulan data berupa bertanya pada orang yang berkaitan dengan objek secara langsung.

1.6.2 Metode Analisis

Pada data-data yang terkumpul kemudian akan dilakukan analisis untuk mendapatkan hasil kelayakan sistem.

1.6.3 Perancangan

Terdiri dari, perancangan konsep, desain, isi, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, distribusi.

1.6.4 Testing

Testing akan dilakukan oleh pembuat aplikasi dan melibatkan guru dan murid sebagai pihak sekolah.

1.6.5 Implementasi

Untuk pengimplementasian media interaktif ini akan menjadi aplikasi swf dan digunakan pada komputer pihak sekolah.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan pada skripsi ini di uraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di jelaskan dasar teori yang berkaitan dengan aplikasi media interaktif Pembelajaran Tematik, juga meninjau jurnal yang menggunakan software Adobe Flash CS6 akan tetapi pembuatan aplikasinya berbeda.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan untuk membangun aplikasi media interaktif Pembelajaran Tematik ini.

BAB IV : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan serta menjelaskan alur penelitian yang akan dilakukan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis untuk mengembangkan aplikasi berbasis dekstop ini sesuai dengan kebutuhan user, sehingga nantinya hasil dari pembuatan aplikasi akan bermanfaat bagi pengguna aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.