

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang sangat pesat di jaman era digital sekarang ini semakin memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia untuk memperoleh informasi dari berbagai media yang tentunya sangat 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 dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran tentunya akan menarik perhatian para peserta didik agar mereka bisa lebih berkonsentrasi, karena didalam media pembelajaran selain teks juga terdapat banyak gambar dan animasi, serta warna – warna yang menarik dan tentunya diharapkan dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar di sekolah.

Dari berbagai macam kemudahan dan tuntutan kebutuhan yang terjadi pada saat ini untuk mendapatkan informasi membuat teknologi semakin banyak di kenal semua kalangan luas, bukan hanya dari medianya melainkan juga dari segi produksinya dan juga dari pemanfaatanya. Saat ini mulai banyak produsen lokal yang berlomba – lomba membuat atau memproduksi berbagai aplikasi multimedia untuk memberikan informasi agar memudahkan bagi para pengguna, media tersebut di buat ke berbagai macam platform PC atau *mobile*. Salah satu teknologi informasi yang banyak di buat untuk pendidikan yaitu multimedia interaktif. Media

interaktif sendiri merupakan produk layanan digital yang mengacu pada sistem komputer yang saling terintegrasi kemudian merespon masukan dari pengguna dan menampilkan kombinasi konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan permainan atau kuis, kemudian di visualisasikan atau di tampilkan secara bersama – sama dalam satu media menggunakan sistem komputer. Multimedia sendiri saat ini mulai banyak di manfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis atau suatu instansi badan usaha, tujuannya yaitu agar dapat memberikan informasi yang cepat, akurat, menarik, dan tentunya mudah untuk digunakan.

Dalam penelitian ini telah diamati proses belajar mengajar di SD Negeri 2 Somokaton, penyampaian materi oleh guru kepada siswa masih menggunakan cara konvensional dalam penyampaian materinya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan menggunakan papan tulis, kapur atau spidol untuk menerangkan atau menggambarkan contoh materi yang sedang di pelajari dengan berpedoman pada panduan buku dan siswa hanya melihat dan mendengarkan dibantu dengan lembar kerja siswa atau LKS. Dengan cara penyampaian materi seperti ini menyebabkan siswa sering tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan berdampak kepada peserta didik cenderung kesulitan untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Di dalam skripsi ini mengambil masalah bagaimana membuat media pembelajaran pada materi perkembangbiakan makhluk hidup. Berdasarkan penjelasan masalah di atas, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik tidak merasa bosan dan memudahkan dalam proses belajar mengajar, maka dalam penelitian ini mengambil judul “Aplikasi Media

Pembelajaran Perkembangbiakan Makhluk Hidup Berbasis Multimedia Interaktif pada SD Negeri 2 Somokaton” sebagai judul dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam perumusan masalah ini adalah bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif pada matapelajaran ilmu pengetahuan alam tentang perkembangbiakan makhluk hidup sehingga dapat digunakan pada SD Negeri 2 Somokaton?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat yaitu berupa Multimedia Interaktif untuk pembelajaran.
2. Didalam aplikasi berisi materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang perkembangbiakan makhluk hidup yang di ambil dari buku – buku materi pelajaran SD kelas 6.
3. Media pembelajaran direkomendasikan untuk siswa kelas 6 SD.
4. Hasil akhir file aplikasi berekstensi .exe
5. Inputan menggunakan *mouse* dan *keyboard*
6. Aplikasi dijalankan di komputer atau Laptop bersistem operasi *Windows*.
7. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Corel Draw X6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang akan digunakan untuk pembelajaran siswa di SD Negeri 2 Somokaton pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi perkembangbiakan makhluk hidup, dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari pembuatan aplikasi ini sebagai alternatif baru untuk alat bantu guru atau digunakan secara mandiri oleh siswa dalam proses pembelajaran perkembangbiakan makhluk hidup berbentuk multimedia interaktif.
2. Untuk meningkatkan minat, motivasi serta mempermudah siswa dalam mempelajari dan menerima materi perkembangbiakan makhluk hidup.
3. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menamahi wawasan dan pengalaman melalui perancangan dan pembuatan suatu objek media interaktif berbasis multimedia.

4. Sebagai syarat untuk memenuhi penyelesaian program studi Strata 1 di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah :

1. Membantu guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran agar memudahkan pengajar dalam penyampaian materi.
2. Sebagai sarana untuk pembelajaran siswa dalam mempelajari materi perkembangbiakan makhluk hidup, agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah dan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi penulis dan segenap aktifitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berhubungan dengan multimedia interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Di dalam sebuah penelitian diperlukan sebuah metode penelitian dalam menunjang sebuah kegiatan, agar penelitian terlaksana dengan baik. Untuk penelitian ini menggunakan beberapa metode diantaranya adalah :

1) Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara peneliti melakukan pengamatan secara langsung proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Somokaton.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan cara bertanya kepada guru yang bersangkutan dan siswa di SD Negeri 2 Somokaton mengenai proses cara belajar mengajar pada saat itu.

2) Tahap Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia

- a. Mendefinisikan masalah
- b. Studi Kelayakan
- c. Analisis Kebutuhan Sistem
- d. Merancang Konsep
- e. Merancang Isi
- f. Merancang Naskah
- g. Merancang Grafik
- h. Memproduksi Sistem
- i. Mengetes Sistem
- j. Menggunakan Sistem
- k. Memelihara Sistem

1.7 Sistematika Penulisan

Agar sistematika penyusunan tugas akhir mudah untuk dimengerti dan terstruktur, maka didalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini memuat tentang ketentuan pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi. Adapun yang dibahas dalam bab ini yaitu berupa 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 membahas tentang tinjauan pustaka , dasar – dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, definisi – definisi yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang di teliti yang digunakan untuk mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai studi kelayakan serta analisis dan perancangan yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana memproduksi dan mengimplementasikan sistem yang akan dibangun mulai dari perancangan, proses pembuatan atau produksi lalu pembahasan meliputi menyajikan data dari hasil uji coba aplikasi, penggunaan sistem, serta pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisi mengenai kesimpulan dan saran untuk ditarik kesimpulan apakah aplikasi layak untuk di gunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Di halaman ini memuat daftar – daftar referensi yang di gunakan sebagi acuan dalam penulisan skripsi.