

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

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].

Media pembelajaran ini berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran, memperjelas penyajian pesan, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bahkan dapat memungkinkan interaksi belajar mengajar yang lebih bervariasi dan bergairah. Pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh sangat positif terhadap hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan proses pembelajaran[2]. Dari berbagai macam kemudahan dan tuntutan kebutuhan yang terjadi pada saat ini untuk memperoleh informasi membuat teknologi semakin banyak dibutuhkan di semua kalangan. Sekarang ini terdapat banyak aplikasi multimedia untuk meringankan manusia untuk memperoleh informasi, media tersebut dibuat dari beraneka ragam platform. Salah satu dari teknologi yang banyak dipakai pada dunia pendidikan contohnya multimedia interaktif.

Kesulitan yang dialami oleh tenaga pengajar SD Seruma Sekolahku-Myschool dalam mengajarkan dan mengenalkan fungsi alat indra, yaitu cara mengajar masih menggunakan sarana pengenalan atau pembelajaran yang konvensional, konvensional dalam arti masih menggunakan buku. Dengan menggunakan pembelajaran konvensional menyebabkan tenaga pengajar kesulitan menerangkan materi mengenai alat indra fungsi manusia. Penerapan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran atas dasar memperkuat proses belajar mengajartenaga pengajarserta mempermudah penjelasan materi yang disampaikan.

Di dalam skripsi ini mengambil masalah bagaimana membuat media interaktif pembelajaran tentang fungsi alat indra pada manusia. Berdasarkan

masalah yang ditemui diatas, untuk membantu tenaga pengajar agar dalam proses belajar mengajar lebih mudah dan efisien dalam penjelasan materi dan membuat tenaga pengajar meningkatkan interaktif antara guru dengan siswa, maka dalam penelitian ini mengambil judul “Pembuatan Media Interaktif Fungsi Alat Indra Manusia Berbasis Desktop untuk kelas 3 SD Seruma Sekolahku-Myschool Yogyakarta”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan sesuatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Membuat aplikasi Media Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Fungsi Alat Indra Manusia di SD Seruma Sekolahku-Myschool Yogyakarta?

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah mengetahui latar belakang masalah penelitian ini, penulis akan memfokuskan pada:

1. Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Dasar Seruma Sekolahku-Myschool yang berada di Dusun Kadipuro, RT 04/RW 24, Ngentak, Sinduharjo, Kec.Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581, Indonesia
2. Aplikasi ini digunakan guru untuk siswa kelas III di SD Seruma Sekolahku-Myschool.
3. Aplikasi ini bertema materi dan quis tentang 5 fungsi alat indra manusia yaitu indra pengelihatan, peraba, pendengar, penciuman dan perasa.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Animate.
6. Aplikasi dijalankan di komputer atau laptop yang beroperasi *Windows*.
7. Pengujian system dilakukan menggunakan metode black box testing

dan white box testing.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi media pembelajaran interaktif fungsi alat indra manusia menggunakan Adobe Animate di Seruma Sekolahku-Myschool Yogyakarta.
2. Memperbaharui media pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pada SD Seruma Sekolahku-Myschool Yogyakarta.
3. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa SD Seruma Sekolahku-Myschool Yogyakarta.
4. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritik

Secara Teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi dan program aplikasi.
- b. Sebagai referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

##### 2. Manfaat Aplikatif

###### a. Bagi Guru

Menambah alternatif cara mengajar bagi guru dan memudahkan guru dalam penyampaian materi belajar di kelas.

###### b. Bagi Siswa

Meningkatkan daya tarik pembelajaran siswa dan bisa lebih aktif berinteraksi menggunakan aplikasi multimedia interaktif.

###### c. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta yaitu hasil penelitian yang dilakukan dapat menjadi dokumen akademik dan berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademika.

d. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis yaitu agar penulis dapat memperluas ilmu pengetahuan Teknologi Komputer baik secara teori maupun praktek.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan sistematis penulis bertujuan untuk memudahkan pembaca agar dapat memahami apa yang di jabarkan dalam skripsi ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab bagian ini menjelaskan tentang studi literature, dasar-dasar teori yang digunakan sebagai penjelasan media yang dirancang.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Didalamnya menjelaskan tentang Objek Penelitian, Alur Penelitian, Alat dan Bahan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam perancangan media, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.