

BAB I

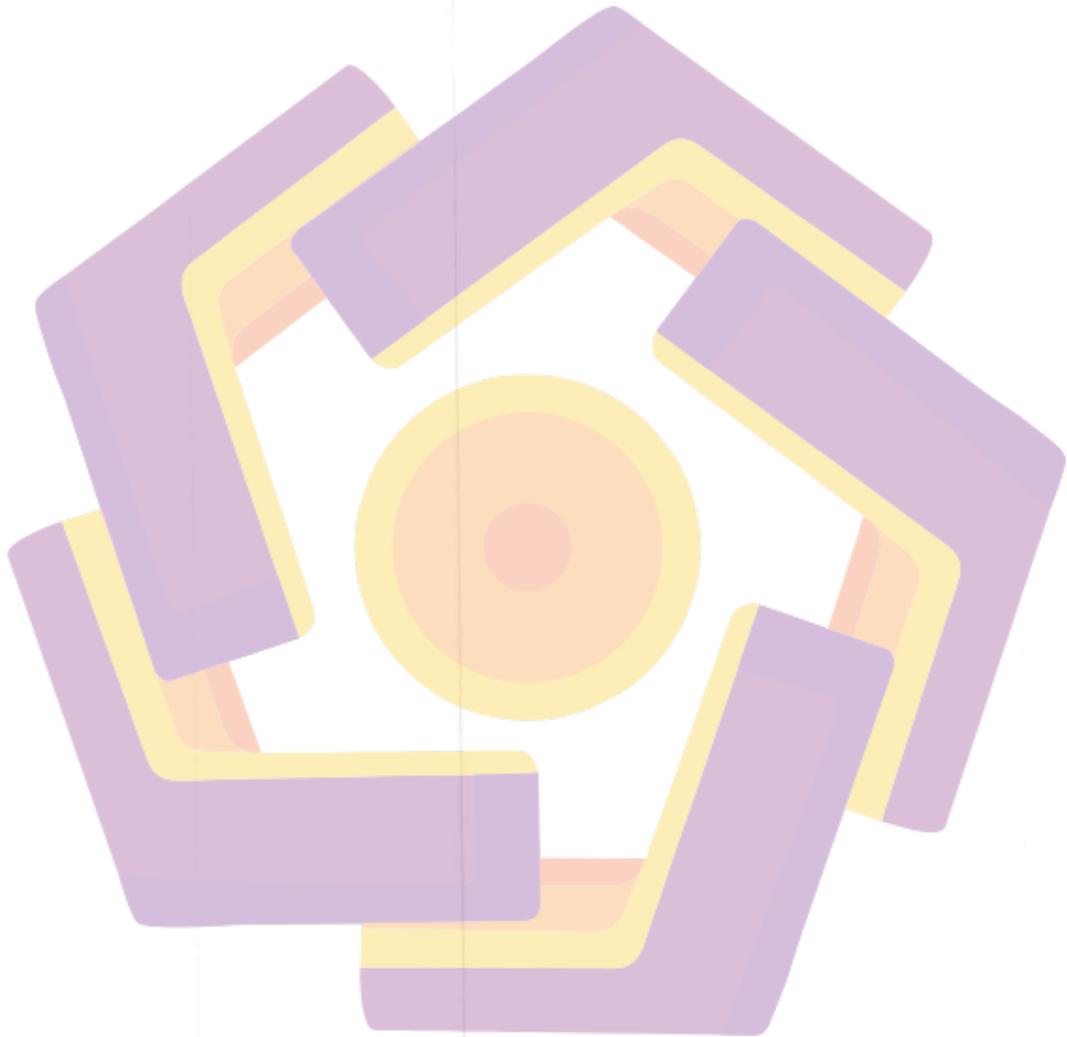
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Negeri Conegaran merupakan institusi pemerintah yang bergerak dibidang pendidikan. Pendidikan tersebut berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 untuk siswa-siswi Sekolah Dasar. Beralamat di Dusun Tambak, Desa Triarjo, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Didirikan oleh pemerintah pada tahun 1982 dan beroperasi sampai sekarang. Dipimpin oleh Kepala Sekolah bapak Supandi, S.Pd. SD Negeri Conegaran mempunyai 12 Guru, dan 2 Karyawan.

Sedangkan tenaga Pendidik di SD Negeri Conegaran mempunyai metode sendiri dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut guru di SD Negeri Conegaran proses belajar mengajar saat ini berjalan cukup baik. Guru-guru ingin memberikan inovasi dalam meningkatkan metode belajar mengajar dalam menerapkan metode multimedia, namun guru-guru mengalami kesulitan dalam pembuatan aplikasi multirmedia. Proses belajar mengajar di SD Negeri Conegaran ini masih menggunakan buku dan papan tulis pada umumnya dan dibantu oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga sistem belajar seperti ini masih kurang efektif untuk menarik minat belajar siswa-siswi. Tim peneliti membuat aplikasi untuk mendukung proses belajar mengajar di SD Negeri Conegaran.

Dari masalah tersebut diatas. maka penulis membuat penelitian yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pengenalan Daftar Hewan Yang Dilindungi Oleh Negara Indonesia Berbasis Adobe Flash di SD Negeri Conegaran”, berupa media



yang lebih interaktif dari sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi di SD Negeri Conegaran yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pembuatan alat bantu pembelajaran dengan sistem yang dirancang untuk pengajaran pada siswa di SD Negeri Conegaran?
2. Bagaimana cara meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar siswa di SD Negeri Conegaran?
3. Apakah penerapan model pembelajaran berbasis rancangan project yang dibutuhkan dapat lebih menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Conegaran?

1.3 Batasan Masalah

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka penulis membatasi kedalam beberapa masalah. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Conegaran.
2. Media pembelajaran interaktif yang diterapkan hanya pada anak-anak SD kelas 1-4 di SD Negeri Conegaran.
3. Aplikasi interaktif ini tidak Online

4. Aplikasi ini dibuat dengan Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6, Corel Draw.
5. Aplikasi ini dibuat untuk Android dan Dekstop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membantu tenaga pendidik di SD Negeri Conegaran dengan membuat aplikasi pengenalan hewan yang dilindungi oleh Negara Indonesia menggunakan Adobe Flash. Sehingga dapat memberi manfaat yang baik bagi guru dan murid.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini diharapkan memberi suatu manfaat yang berarti. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Membantu guru dalam menerangkan hewan langka yang ada di Indonesia.
2. Membantu siswa-siswi dalam mengenal hewan langka yang ada di Indonesia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

3.6.1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan untuk objek penelitian guna mengumpulkan data yang akurat.

3.6.2. Interview

Melakukan wawancara langsung kepada guru SD Negeri Conegaran untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

3.6.3. Kepustakaan

Melakukan pencarian informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan dan laporan tugas akhir ini melalui buku, materi perkuliahan, website-website yang valid maupun catatan pribadi sebagai bahan penunjang pemulihan tugas akhir ini.

1.7 Sistem Penulisan

Secara garis besar, tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penelitian tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja

yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan aplikasi di SD Negeri Conegaran.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, metode penelitian yang akan digunakan, sumber data yang diperlukan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan jadwal penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perancangan konsep dan penjelasan dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.