

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu penunjang kebutuhan pendidikan untuk setiap orang. Di sekolah siswa mendapatkan pengajaran dan pendidikan, baik akademik maupun non akademik juga dapat menggali potensi yang dimiliki. Metode dan penerapan proses belajar mengajar di sekolah-sekolah pun dapat beragam. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk saling berinteraksi.

Pada saat ini, informasi tidak cukup hanya melalui teks dan grafik saja melainkan informasi sekarang mencakup kelengkapan teks, grafik, animasi, gambar, audio, dan video. Semua itu disajikan dalam satu bentuk aplikasi media interaktif. Adanya media interaktif pembelajaran dapat membantu siswa, guru, dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk membuat aplikasi Media Pembelajaran Seni budaya dan Keterampilan untuk SD Negeri Mustokorejo, Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Dengan aplikasi Media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ini diharapkan proses belajar mengajar jadi lebih mudah dan para siswa-siswi di SD Negeri Mustokorejo, Maguwoharjo Sleman Yogyakarta dapat lebih mengenal kebudayaan dan kesenian Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu Bagaimana cara membuat “Media Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD Negeri Mustokorejo, Maguwoharjo Sleman Yogyakarta?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diperoleh batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penyusunan yaitu :

1. Media Pembelajaran ini ditujukan untuk SD Negeri Mustokorejo Yogyakarta.
2. Isi materi pada aplikasi ini hanya materi tentang Seni Budaya dan Keterampilan.
3. Indikator pembahasan media pembelajaran ini berkonsentrasi pada media interaktifnya sedangkan untuk database hanya untuk pelengkap.
4. Pengujian aplikasi yang dibuat, hanya meliputi pengujian program.
5. Media Pembelajaran ini berisi materi dan soal quiz.
6. Aplikasi ini hanya di gunakan pada personal komputer atau laptop.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

1. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu media pembelajaran SD Negeri Mustokorejo.

2. Menerapkan Ilmu yang didapat saat belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

b. Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu mempermudah kegiatan pembelajar di SD Negeri Mustokorejo tentang Seni Budaya dan Keterampilan.
3. Menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan semangat belajar para siswa-siswi SD Negeri Mustokorejo.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian tersebut adalah :

1. Bagi Penulis :
 - a. Merancang suatu aplikasi yang berguna untuk membantu guru di SD Negeri Mustokorejo dalam menyampaikan materi tentang Seni Budaya dan Keterampilan.
 - b. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
 - c. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Pengajar/Guru :

- a. Membantu pengajaran dalam menyampaikan materi tentang Seni Budaya dan Keterampilan (menggunakan aplikasi multimedia interaktif).
- b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam pengadaan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa :

- a. Meningkatkan pengetahuan tentang Seni Budaya dan Keterampilan.
- b. Memberikan motivasi siswa-siswi SD Negeri Mustokorejo dalam mengikuti pembelajaran.

4. Bagi Mahasiswa :

- a. Dapat digunakan sebagai bahan referensi lain yang sedang mengambil skripsi atau tugas akhir dengan topik pembuatan media pembelajaran interaktif

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar dapat membuat media pembelajaran ini meliputi :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam membuat aplikasi ini adalah :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung pada SD Negeri Mustokorejo Sleman Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak SD Negeri Mustokorejo Sleman Yogyakarta agar dapat menjelaskan secara detail data yang penulis butuhkan.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi seperti contoh skripsi atau buku – buku yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan agar mendapatkan teori yang diperlukan.

4. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mencatat data yang ada pada SD Negeri Mustokorejo Sleman Yogyakarta.

1. Analisis Data

Menganalisis data secara lebih mendetail/terperinci agar dapat menghasilkan data yang akurat untuk memecahkan masalah yang dihadapi selama proses perancangan system.

2. Perancangan Program

Merancang program terlebih dahulu supaya dapat mengetahui langkah – langkah yang harus dilakukan dalam perancangan program supaya dapat meminimalisir masalah yang dihadapi.

3. Pembuatan Program

Pengimplementasian program prototipe menjadi program yang sesungguhnya.

4. Pengujian Program

Program yang telah dibuat akan memasuki tahap pengujian atau testing agar dapat diketahui adanya kesalahan/System Error pada saat program dijalankan dan juga dapat mengetahui apakah program sudah sesuai harapan peneliti dan objek peneliti.

1.7 Sistematika penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pengumpulan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar sistem dan teori-teorinya, elemen multimedia dan pendukungnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang bagaimana sistem di analisis, di rancang dan di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang bagaimana spesifikasi program, evaluasi dari media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa yang sudah di terangkan dalam bab sebelumnya yang berhubungan dengan masalah yang di terangkan sebelumnya oleh penulis.

