

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari Pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebenarnya lebih memusatkan diri pada proses belajar mengajar, sehingga dari pelaksanaan proses Pendidikan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing untuk menghadapi persaingan di era globalisasi (Danim, 2008:3).

SDN TARLAWI adalah salah satu Lembaga Pendidikan di Kabupaten Bima. Di SDN TARLAWI terdapat fasilitas berupa perpustakaan, laptop dan lcd projector. SDN TARLAWI mengajarkan beberapa materi pengenalan negara-negara lingkungan ASEAN. Saat ini proses belajar mengajar yang dilakukan guru kepada anak didiknya masih secara manual, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dan spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada anak didiknya. Dengan menyampaikan materi seperti itu, kualitas ilmu yang disampaikan kepada murid anak didiknya cenderung monoton dan kurang maksimal.

Perkembangan teknologi di Indonesia mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk salah satunya dalam bidang Pendidikan. Di dunia Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam menyampaikan proses mengajar dibutuhkan sebuah media. Pada tingkat sekolah dasar saat ini ada yang masih menggunakan buku ataupun seperangkat teknologi computer untuk

media pembelajaran di dalam proses mengajar. Pada penerapan teknologi computer tidak lepas dari perangkat lunak yang digunakan dalam proses mengajar. Perangkat lunak dalam bidang multimedia membantu proses mengajar karena dapat menyampaikan materi dengan seni gambar didukung oleh audio dan lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran interaktif dalam materi mengenal sejarah asean yaitu salah satunya Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Sejarah ASEAN berbasis flash. Aplikasi ini menampilkan gambar dan teks yang dapat digunakan oleh Guru IPS di SDN TARLAWI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa/siswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran IPS. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar siswa/siswi di SDN TARLAWI menjadi lebih baik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan, maka permasalahan yang akan dirumuskan adalah : “ Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang baik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran mengenal sejarah ASEAN pada siswa kelas VI SDN TARLAWI menggunakan adobe flash?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut ;

1. Aplikasi ini dapat dijalankan di PC/Laptop.
2. Objek penelitian penulis yaitu SDN TARLAWI.

3. Sasaran pengguna pada aplikasi ini adalah siswa kelas VI SDN TARLAWI.
4. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Adobe flash CS6 dan adobe Photoshop.
5. Media pembelajaran ini yang ditampilkan berupa teks, gambar dan audio.
6. Aplikasi mengenal ASEAN ini berupa CD Interaktif yang dapat diakses di laptop/PC

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari Sejarah ASEAN.
2. Mengubah cara belajar manual menjadi cara pembelajaran dengan media interaktif
3. Sebagai sarana penunjang dalam media pembelajaran mengenal sejarah ASEAN untuk siswa kelas VI SDN TARLAWI.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang dilakukan adalah berupa metode eksperimental dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan informasi adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak guru mata pelajaran IPS khususnya dalam materi pengenalan sejarah ASEAN untuk mengetahui kendala dan masalah dalam proses mengajar.

### 2. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses pengumpulan bahan-bahan referensi baik dari jurnal, buku, makalah, situs internet dan beberapa referensi lainnya yang berkaitan dengan skripsi ini untuk menunjang tujuan penelitian.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah media interaktif pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap perancangan. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai tahap media interaktif pembelajaran ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Terdiri dari, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan dan Pengujian

Metodelogi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi mengenal sejarah ASEAN adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle).



#### **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan aplikasi yang sudah dilakukan, *testing* program serta hasil *testing* dan implementasinya.

#### **BAB V      PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

