

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

SD Negeri Pucung adalah salah satu SD Negeri yang berada di Daerah Kalasan, Taman Martini, Yogyakarta. SD Negeri Pucung ini belum banyak dikenal oleh masyarakat umum karena letaknya yang berada jauh dari lingkungan kota. Berdasarkan hasil dari observasi tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III, metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih seperti yang ada di Sekolah pada umumnya, yaitu guru mengajar di dalam kelas dengan fasilitas papan tulis dan buku pelajaran.

SD Negeri pucung sudah memiliki beberapa proyektor yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, akan tetapi para guru hanya sebatas menggunakan teks dalam mengajar dan belum menggunakan audio visual. Dengan keterbatasan yang dimiliki, para guru tidak bisa membuat media pembelajaran yang lebih interaktif. Oleh sebab itu guru menginginkan suatu aplikasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas dengan lebih maksimal.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III sebagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas. Dengan harapan setelah media pembelajaran interaktif ini dibuat, akan dapat membantu para guru dalam hal

penyampaian materi dan juga membantu murid menerima materi yang dijelaskan oleh guru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah tersebut, maka penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Membuat aplikasi berbasis Flash pada SDN pucung sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Dengan masalah yang telah yang telah dirumuskan tersebut, dapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan software-software aplikasi multimedia yang terlibat seperti Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop dan Adobe Audition.
2. Penelitian ini dilakukan di SDN Pucung.
3. Pembuatan aplikasi diarahkan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III SD.
4. Aplikasi ini dapat digunakan pada Desktop dan Android.
5. Materi akan sesuai dengan kurikulum yang digunakan disekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam mengajar di kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai alat bantu guru dalam mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas.
2. Membantu Murid dalam menerima materi yang diberikan guru.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dengan permasalahan yang ada, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara dilakukan untuk memperoleh saran berupa materi dalam pembuatan media pembelajaran pada guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial demi mendapatkan informasi yang sesuai dan terpercaya.

2. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung bagaimana proses belajar mengajar di dalam kelas dengan maksud merasakan dan memahami pembelajaran sehingga mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data serta informasi melalui buku, jurnal, website, dan juga skripsi yang sudah pernah ditulis sebelumnya.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam menidentifikasi masalah diperlukan analisis untuk menentukan kebutuhan dari sistem yang dibuat. Dengan menggunakan analisis ini maka akan dapat menentukan kebutuhan Fungsional dan kebutuhan Non Fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah uraian dari ide-ide serta gagasan untuk membuat aplikasi multimedia. Dalam perancangan ini juga terdapat beberapa tahapan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan terdapat beberapa tahapan, yaitu mendefenisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.6.5 Metode Testing

Melakukan ujicoba pada aplikasi yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan apa yang direncanakan serta sudah berjalan dengan baik.

1.6.6 Metode Implementasi

Mengimplementasi hasil dari rancangan yang telah dibuat kedalam software-software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial. Bab ini juga berisi solusi yang ditawarkan serta rancangan aplikasi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam membuat aplikasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum selama proses penelitian.