

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada masa sekarang ini memiliki peran yang sangat besar dalam bidang komunikasi, bisnis, perindustrian dan pendidikan. Salah satunya perkembangan multimedia, yang saat ini semakin marak digunakan baik dalam dunia perfilman, animasi, iklan dan juga media pembelajaran. Hal ini mendorong terciptanya ruang untuk lebih mengembangkan teknologi tersebut dengan berbagai inovasi dan pengetahuan baru.

SD Negeri Timbulharjo sebagai instansi sekolah yang masih menggunakan cara konvensional dalam penyampaian materi pelajaran dikelas. Dengan media belajar manual masih kurang membantu siswa dalam memahami materi, sebab buku panduan yang digunakan hanya berupa teks dan gambar.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi memungkinkan penyampaian informasi dapat disampaikan dengan berbagai cara, salah satunya melalui video pembelajaran animasi 2D materi penglihatan. Penggunaan video animasi 2D materi penglihatan ini memiliki keunggulan dapat menjadikan pembelajaran dengan jelas, karena didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan audio. Dengan pembelajaran yang jelas tersebut maka diharapkan proses pembelajaran akan dapat maksimal dan mengatasi kesulitan dalam pemahaman dan penyampaian materi.



Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pembuatan Animasi 2D Materi Penglihatan Pada Manusia Sebagai Media Bantu Guru dalam Mengajar” di SD Negeri Timbulharjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana cara membuat video pembelajaran dengan animasi 2D tentang sistem penglihatan pada manusia, yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. Aplikasi ini hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu sistem penglihatan pada manusia buku Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD Kelas IV, Hal 12-14 Materi Indra Penglihatan.
2. Pembuatan Animasi ini hanya berwujud Video animasi 2D saja.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Soundbooth CS3, Adobe Premiere Pro CS3.
4. Penerapan Materi Pembelajaran ini hanya diterapkan pada kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Timbulharjo mata pelajaran IPA.
5. Video Pembelajaran ini berdurasi 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mempermudah murid Sekolah Dasar dalam mempelajari Sistem Penglihatan Pada Manusia dan membantu guru dalam menyampaikan materi.
2. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan Video Pembelajaran dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti:

Sebagai penerapan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

2. Bagi Sekolah:

Video Pembelajaran yang dibuat ini dapat membantu dalam penyampaian materi pelajaran di SD Negeri Timbulharjo.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data-data diperoleh dari peninjauan langsung di SD Negeri Timbulharjo.

2. Metode Wawancara.

Data-data diperoleh dengan cara wawancara langsung dengan kepala sekolah di SD Negeri Timbulharjo.

3. Metode Kajian Dokumen.

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku referensi dan juga sumber pendukung yaitu media elektronik dan media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara gambaran umum sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu yang ada.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.

