

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hampir dari semua aspek kehidupan manusia saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Ada beberapa media pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan seperti media pembelajaran tradisional atau konvensional dan media pembelajaran modern atau digital yang menggunakan teknologi.

Pendidikan pada dasarnya suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyediaan ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri, beberapa bagian unsur ini mendapat sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang e-learning[1].

Dalam era teknologi informasi saat ini, dengan kurikulum Merdeka guru harus memahami penggunaan teknologi sebagai alat dan bahan ajar yang sangat dibutuhkan siswa untuk menciptakan suasana belajar menjadi aktif dan interaktif. Dalam kegiatan pembelajaran, definisi media akan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran[2]. Fungsi media dalam pembelajaran yaitu fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik dan Fungsi komunikasi yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar)[3]. Penggunaan media interaktif dapat membantu peserta didik untuk mengkonstruksi konsep dari rumit menjadi sederhana, karena melalui media interaktif dapat memvisualisasikan dan memberikan gambaran yang jelas pada konsep dalam hal ini bagian-bagian

tumbuhan yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kurikulum merdeka.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan yaitu Adobe Animate. Adobe Animate merupakan software yang dapat memberikan animasi, video, dan suara yang membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain hal tersebut software Adobe Animate juga dapat dikemas menjadi lebih menarik dan cocok untuk siswa dan siswi SD Negeri 1 Bantul sesuai dengan kurikulum Merdeka. [4]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di 1.1, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif Bagian Bagian Tumbuhan menggunakan Adobe Animate pada SD Negeri 1 Bantul?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari apa yang ada di rumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dibuat untuk SD Negeri 1 Bantul dalam bentuk aplikasi Android.
2. Proses Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Animate dan Adobe Photoshop.
3. Hasil Implementasi Media Pembelajaran digunakan sebagai alternatif Media Belajar siswa SD Negeri 1 Bantul.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dalam penyusunan penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan pembelajaran yang berbeda dan inovatif sehingga menumbuhkan semangat dan meningkatkan hasil belajar pada siswa SD Negeri 1 Bantul.
2. Mengembangkan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan dengan

memanfaatkan perkembangan teknologi pada SD Negeri 1 Bantul.

3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti Pendidikan, dengan harapan ilmu yang telah dipelajari dapat bermanfaat kepada semua orang.
4. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata-I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dibuat dapat menjadi alternatif untuk membantu siswa/siswi dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam serta meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan nilai siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang bagian bagian tumbuhan pada SD Negeri 1 Bantul.
2. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang bagian bagian tumbuhan pada SD Negeri 1 Bantul Pelajaran yang tepat.
3. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.
4. Dapat menjadi referensi dalam membuat sebuah media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan mengenai beberapa teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang teknologi yang akan mendukung penulis dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN

Bab ini mengenai tinjauan umum tentang SD NEGERI 1 BANTUL serta menjelaskan tentang Teknik analisis dan pemancangan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini menguraikan tentang implementasi sistem yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari proses perancangan serta pembuatan media pembelajaran dan saran untuk perbaikan media pembelajaran agar bisa menjadi lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

