

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam merangsang minat belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna [1]. Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan antara lain buku, LKS, poster, dan pemanfaatan sumber belajar. Media pembelajaran juga dapat diperoleh dari berbagai tempat di luar sekolah.

Media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri Baturan 2. Media interaktif umumnya memiliki pilihan yang lebih baik daripada media kertas. Media interaktif digital dilengkapi dengan animasi interaktif dimana anak-anak yang menggunakannya tidak hanya disugahi materi tetapi juga dapat berinteraksi dengan fitur-fitur dari media interaktif tersebut [2]. Penggunaan media interaktif juga dapat membantu guru dalam pengulangan materi yang sudah diberikan di sekolah.

Pengenalan bagian tumbuhan di SD Negeri Baturan 2 saat ini masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau yang sering disebut dengan media pembelajaran tradisional. Media tradisional adalah berbagai media yang digunakan tanpa dukungan perangkat elektronik atau komputer. Pengguna media tradisional atau konvensional lebih sering digunakan oleh guru [3]. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas materi kertas tanpa dukungan alat elektronik atau komputer. Keterbatasan ini berdampak pada kualitas proses pembelajaran karena siswa mungkin merasa kurang terlibat dan kurang termotivasi untuk memahami bagian-bagian tumbuhan secara mendalam. Semakin maraknya penggunaan media tradisional oleh guru juga dapat menimbulkan permasalahan dalam menjaga minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis membuat skripsi ini yang berjudul "Pembuatan Media Interaktif Mengenal Bagian Tumbuhan Menggunakan *Adobe Animate* di SD Negeri Baturan 2".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut "Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Mengenal Bagian Tumbuhan pada SD Negeri Baturan 2?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan dan perencanaan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media Interaktif ini dibuat untuk SD Negeri Baturan 2 dalam bentuk Aplikasi berbasis android dan dekstop.
2. Menggunakan model pembelajaran dinamis dan terdapat kuis.
3. Materi yang digunakan meliputi mengenal bagian tumbuhan pada pembelajaran IPA dasar kelas 4 SD.
4. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe audition.*
5. Hasil Implementasi aplikasi digunakan sebagai Media Belajar siswa kelas 4 SD Negeri Baturan 2 dan akan menjadi kewenangan Lembaga yang bersangkutan dalam penggunaannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata-1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memperbarui media pembelajaran dalam dunia Pendidikan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pada SD Negeri Baturan 2.
3. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa SD Negeri Baturan 2.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti Pendidikan, sebagai

wujud nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis

Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan pembelajaran atau pengulangan materi diluar lingkungan sekolah.

3. Bagi Guru

Sebagai variasi baru dalam penyampaian materi kepada siswa.

4. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan yang disusun oleh penulis dalam skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang obyek penelitian, alur penelitian, dan metode yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan penjelasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari proses perancangan serta pembuatan media pembelajaran dan saran untuk perbaikan media pembelajaran untuk bisa jadi lebih baik di masa yang akan datang.

