

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran saat ini begitu memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar dan juga untuk mengakses suatu informasi dari berbagai media yang tentunya bermanfaat untuk semua orang. Tak terkecuali penggunaan teknologi dan media informasi di dalam dunia pendidikan di Indonesia yang mana perkembangan pembelajaran yang lebih modern dengan cara belajar yang lebih modern yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kurikulum Berbasis TIK, disusun dengan mempertimbangkan sumber belajar dan media pembelajaran yang dibutuhkan dan sudah tersedia, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara nyata, bermakna, luas dan mendalam[1]. Semua kemudahan dan juga kebutuhan yang ada pada saat ini untuk mendapatkan informasi pembuatan teknologi semakin mulai dikenal di kalangan masyarakat luas, bukan hanya dari media interaktif saja akan tetapi dari segi produksi dan juga manfaatnya. Saat ini pun mulai banyak para pembuat (*developer*) yang menciptakan berbagai macam aplikasi multimedia untuk memberikan informasi agar dapat memudahkan para pengguna, media tersebut dibuat ke berbagai macam *platform* yaitu PC atau Android.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul dari kebutuhan untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pengaturan berbagai pendidikan. Multimedia interaktif sebagai subjek/topik menarik teknologi pendidikan. Namun, desain dan pengembangan program multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia

konten, pengembang multimedia, desainer grafis dan perancang pembelajaran/pembelajaran[2]. Sebagian teknologi informasi yang banyak dibuat dalam dunia pendidikan yaitu multimedia interaktif. Media interaktif sendiri merupakan bagian dari produk layanan digital yang mengacu pada sistem komputer yang saling terintegrasi dan dapat merespon masukan dari pengguna yang menampilkan kombinasi konten seperti teks, gambar, audio, video, animasi dan juga permainan atau kuis, selanjutnya divisualisasikan dan ditampilkan secara bersamaan dalam satu media dengan menggunakan sistem komputer.

Berdasarkan uraian di atas, begitu banyak kelebihan dari multimedia interaktif sehingga dapat dimanfaatkan baik sebagai media promosi dalam perusahaan dan juga sebagai media pembelajaran. Adapun manfaat kegunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran lebih menarik karena tampilannya berupa dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video maupun animasi, efisien waktu yang digunakan, meningkatkan aktivitas belajar siswa, bersifat interaktif, yang terdapat interaksi antara media dan pengguna/user dalam rangka memberikan informasi yang akurat, cepat dan menarik.

Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indra. Untuk memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan pembelajaran yang berkesan[3].

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tentunya akan lebih menarik perhatian para peserta didik agar para peserta didik lebih berfokus, karena di dalam media pembelajaran interaktif ini terdapat warna yang menarik, latihan soal dan juga game yang menarik yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar

yang efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar khususnya kelas 5 (lima).

Para siswa SD Negeri Kledokan di dalam pembelajaran materi TIK masih belum maksimal sehingga banyak siswa yang kurang mengerti tentang apa itu TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa didalam pembelajaran TIK. Dengan mengambil metode pembelajaran TIK dalam bentuk media interaktif diharapkan para siswa SD Negeri Kledokan dapat memiliki pemahaman dalam mengenal materi atau pelajaran TIK dengan benar.

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop pada Materi TIK untuk Sekolah Dasar Menggunakan *Adobe Animate CC*", berupa media interaktif untuk membantu serta mempermudah pengajaran tentang materi TIK untuk anak Sekolah Dasar dalam mempelajari dan juga memahami serta membantu tenaga pendidik didalam penyampaian materi lebih mudah dengan adanya aplikasi multimedia interkatif dengan tampilan menarik, disertai gambar dan suara yang akan membuat anak lebih bersemangat lagi didalam belajar materi TIK.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah:

"Bagaimana melakukan perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran TIK tentang pengenalan komputer yang dapat digunakan dan bermanfaat terutama untuk guru/peserta didik khususnya kelas 5 sekolah dasar?"

### 1.3 Batasan Masalah

Pada laporan skripsi ini, permasalahan dibatasi menjadi beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran ditujukan untuk guru agar memudahkan para siswa sekolah dasar khususnya kelas 5 (lima) di dalam belajar materi pengenalan komputer.
2. Pembatasan materi difokuskan pada pembahasan pengenalan komputer yang merupakan bagian dari sub tema.
3. Media Pembelajaran ini bersifat *offline*.
4. Media Pembelajaran ini berisi pengenalan komputer, materi, dan latihan soal.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis desktop pada materi TIK untuk sekolah dasar menggunakan *Adobe Animate CC*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan media interaktif ini adalah :

1. Untuk User
  - Membantu guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran agar memudahkan pengajar dalam penyampaian materi.
  - Sebagai sarana untuk pembelajaran siswa dalam mempelajari materi pengenalan komputer, agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah dan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

## 2. Untuk pembaca

- Sebagai bahan pengembangan karya ilmiah selanjutnya bagi para mahasiswa dan peneliti pada bidang multimedia interaktif.
- Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi penulis dan segenap aktivitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berhubungan dengan media interaktif.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk lebih memahami lebih jelas tentang laporan ini, maka semua materi-materi yang tertulis dalam laporan skripsi ini dikelompokkan pada sub – sub bagian dengan sistematika penyampain sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan tentang landasan teori dari penelitian terdahulu yang dijadikan kerangka sebagai dasar dalam penelitian yang terkait dengan judul skripsi.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Memuat secara rinci tentang metode penelitian yang digunakan peneliti dengan metode pengumpulan data, analisis yang digunakan, perancangan, pengujian sampai pada tahap pengembangan.

#### **BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi (1) Meproduksi Sistem, manajemen file sampai pada tahap pengolahan, (2) Pembahasan tampilan aplikasi, membahas isi dari tampilan aplikasi awal sampai akhir, (3) Pengemasan atau mempublish aplikasi, (4) Pengetesan atau pengujian

pada sistem, pengujian yang merupakan instrumen dari rancangan sebelumnya (4) Penggunaan Sistem Aplikasi dan (5) Pemeliharaan pada sistem aplikasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas tentang semua bagian penemuan peneliti yang berhubungan dengan masalah penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka yang merupakan salah satu syarat kelengkapan sebuah laporan skripsi atau karya ilmiah ini. Adapun maksud pencatuman daftar pustaka ialah untuk memberitahu kepada pembaca tentang buku-buku dan sumber lain yang digunakan untuk referensi di dalam penyusunan laporan dari penulis.

## **LAMPIRAN**

