

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media interaktif adalah metode komunikasi di mana output dari media berasal dari masukan dari pengguna. Media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi. Media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik untuk sistem untuk kenikmatan yang lebih baik. Berdasarkan penjelasan pada jenis-jenis media pembelajaran, bahwa Seels & Glasgow (dalam Arsyad,2002:33) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi media berbasis telekomunikasi, misalkan *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, *interaktif*, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*. [1]

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru olahraga, selama ini di SD Negeri 1 Trotok Wedi guru mengajar secara verbalisasi, namun terjadi sedikit kendala pada materi teknik dasar senam lantai yang dimana banyak anak didiknya yang kurang cepat memahami dan cenderung takut untuk melakukan praktek gerakan senam lantai, jadi selama ini cuma sebatas materi yang beraskan dari LKS yang sesuai dengan kurikulum yang ada.

Maka dari penguraian diatas penulis mengusulkan adanya media pembelajaran yang baru yaitu media pembelajaran interaktif. Dimana dengan

adanya media tersebut memungkinkan bisa menambahkan animasi tentang penjelasan materi teknik dasar senam lantai dan proses gerakan senam lantai tersebut. Selain animasi juga memungkinkan terdapat teks, suara dan video.

Dari penguraian paragraph diatas maka penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul “ **Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Materi Teknik Dasar Senam Lantai Pada SD Negeri 1 Trotok Wedi** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah *“Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan materi teknik dasar senam lantai yang memudahkan untuk siswa SD Negeri 1 Trotok Wedi?”*

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat adalah pembelajaran teknik dasar senam lantai dan cara memeragakannya dengan gambar.
2. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SD Negeri 1 Trotok Wedi.

3. Bentuk aplikasi media pembelajaran
4. Terdapat 5 menu yaitu Intro, Menu Utama, Menu Materi, Menu Tentang, Menu Bantuan.
5. Peneliti akan berkerjasama dengan guru olahraga untuk memperkenalkan dan mengujikan aplikasi ini kepada siswa.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada program Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang sudah diperoleh peneliti selama menjalankan perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menciptakan aplikasi multimedia yang mempunyai kemampuan sebagai media pembelajaran bagi siswa – siswi SD Negeri 1 Trotok Wedi Klaten
4. Memberikan pembaruan media belajar agar lebih mudah ditangkap pemahamannya oleh siswa siswi SD Negeri 1 Trotok Wedi Klaten khususnya pada Mata Pmlajaran Pendidikan Teknik Dasar Senam Lantai.
5. Mengetahui sejauh mana multimedia berperan didunia teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran berbasis flash
2. Menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi.

1.5.2 Bagi Lembaga Atau Sekolah

2. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
3. Sebagai alat bantu dan bahan ajar pembelajaran.
4. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
5. Memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan khususnya pada SD Negeri 1 Trotok Wedi.

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan referensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian serupa.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara observasi atau datang langsung kepada obyek yaitu SD Negeri 1 Trotok Wedi Klaten bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat secara langsung.

2. Metode Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berupa saran – saran dalam pembuatan media pembelajaran ini serta untuk memperoleh data materi materi dasar dasar senam lantai yang diajarkan di SD Negeri 1 Trotok Wedi Klaten. Kemudian data data yang didapat dari hasil wawan cara akan dipertimbangkan untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

1.6.2 Metode Analisis

Peneliti akan menggunakan model analisis SWOT dan analisa kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahap pembuatan asset grafis yaitu tahap pra produksi. Dan tahap ini dilakukan sebuah persiapan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran, meliputi merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik

1.6.4 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan dapat maksimal. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan

multimedia yang meliputi tahapan Mendefinisikan 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

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau tidak

1.6.6 Metode Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

1.6.7 Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan penelitian untuk mengumpulkan, memperoleh, dan menyediakan informasi bagi pembuat keputusan agar keputusan yang dihasilkan sesuai dengan standar tertentu.

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya mudah untuk dimengerti dalam penyajian penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang batasan masalah dan juga manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan media pembelajaran dan menganalisa biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran bagi pengembang tersebut.

