

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Mengutip data dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021-2022 tingkat penggunaan internet di Indonesia pada usia 5-12 tahun mencapai 62,43 % dan untuk usia 13-18 tahun mencapai 99,16% [1].

E-learning semakin populer yang mendadak sangat cepat bersamaan dengan awal adanya pandemi virus Covid-19 di Indonesia. Hal ini menandakan bahwa sosok guru kedepannya perlu mempersiapkan tantangan yang hadir dalam memberikan metode pembelajaran yang nantinya dapat diterima dengan baik oleh peserta didik [2].

Kendala utama dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dihadapi guru di sekolah adalah sarana dan prasarana pendukung yang terbatas. Pengetahuan teknis guru tentang teknologi informasi dan komunikasi yang terbatas menjadi kendala berikutnya dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran di kelas. Kemudian, ketakutan dan pertimbangan dampak negatif dari penggunaan alat berupa handphone (HP) dan laptop di sekolah menjadi kendala guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas [3].

Pengguna gadget ini bisa lebih lama dari biasanya, atau melebihi batas yang disarankan satu jam per harinya. Kondisi ini juga membuat orangtua resah dan hampir semua orang tua memiliki perasaan campur aduk saat membiarkan anak menghabiskan waktu lebih lama dengan gadget mengambil alih perhatian anak, tetapi perlu disadari juga bahwa pada masa kini, teknologi adalah hal yang sangat penting. Banyak orang tua merasakan khawatir jika membiarkan anaknya menghabiskan banyak waktu menggunakan gadget selama pandemi ini [4].

Begitu pula dengan survei yang telah dilakukan oleh KPAI pada tahun 2020 mencatat bahwa sebanyak 79,3% orang tua telah mengizinkan anak mereka untuk menggunakan smartphone sendiri [5].

Adapun sebab lainnya yaitu kurangnya media edukasi untuk siswa, sehingga membuat para guru cukup kesulitan dalam proses mengajar, sedangkan materi yang harus mereka pelajari sangatlah luas, seperti halnya pembelajaran tentang materi negara di Asia Tenggara masih menggunakan media konvensional seperti buku LKS dan juga karena kurangnya media edukasi baru berbasis teknologi yang dapat diterapkan di smartphone. Seperti kasus yang dialami SD Muhammadiyah Sirojuddin. Sebab materi pada kurikulum 13 yang ada di beberapa buku tematik kelas 6 terlalu acak dan terpisah-pisah membuat siswa menjadi bingung. Sekaligus ruang lingkup materi yang luas juga menambah masalah baru bagi siswa.

Maka dari itu dengan bantuan sebuah media edukasi yang dapat digunakan oleh siswa sekaligus sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif, sehingga dapat menjadi salah satu sarana alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dari permasalahan itu maka tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah media pembelajaran tentang pengenalan negara-negara di Asia Tenggara (ASEAN) dengan menggunakan metode MDLC sebagai sebuah alternatif untuk guru dalam mengajar. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan menjadi sebuah alternatif dalam proses penyampaian materi tentang negara-negara di Asia Tenggara (ASEAN). Dengan menyajikan tampilan yang telah mendukung fitur multimedia yang berisi teks, gambar, dan suara, sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan siswa untuk lebih memahami dalam mengenal negara di Asia Tenggara (ASEAN).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, maka pokok permasalahan yang akan diuraikan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran tentang mengenal negara di Asia Tenggara (ASEAN) untuk anak kelas VI sekolah dasar pada SD Muhammadiyah Sirojuddin ?
2. Bagaimana tingkat efektifitas media pembelajaran tentang mengenal negara di Asia Tenggara (ASEAN) untuk anak kelas VI sekolah dasar pada SD Muhammadiyah Sirojuddin ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang akan dituju yaitu :

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
2. Materi yang disampaikan hanya membahas tentang negara di Asia Tenggara.
3. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis mobile.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini merupakan ActionScript 3.0 .
5. Aplikasi media pembelajaran ini dapat digunakan pada versi android 5.0 keatas.
6. Siswa yang akan melakukan testing ada 15 orang / setengah kelas.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran interaktif yang implementasinya untuk memudahkan siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin dalam belajar mengenal “ Negara - negara di Asia Tenggara “
2. Menciptakan model pembelajaran baru yang lebih modern dengan menerapkan konsep multimedia interaktif.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai sarana alternatif dalam pengajaran untuk mengenal “ Negara-negara di Asia Tenggara “

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain :

##### 1. Manfaat bagi penulis

Adapun manfaat yang diperoleh bagi penulis dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Mampu meningkatkan kemampuan dan mengembangkan diri dalam pembuatan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Animate.
- c. Dapat menambah pengetahuan tentang teori yang digunakan di aplikasi Adobe Animate.

##### 2. Manfaat bagi guru

Adapun manfaat yang diperoleh bagi guru dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Dapat menjadi sebuah media baru dalam mengajar.
- b. Menambah media belajar mengajar untuk anak sekolah dasar lebih variatif dan modern.
- c. memperkenalkan Sebuah media baru yang dapat digunakan untuk proses mengajar.



### 3. Manfaat bagi siswa

Adapun manfaat yang diperoleh bagi siswa dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Diharapkan dapat memberi pengetahuan dan dapat digunakan sebagai referensi bagi siswa untuk memperdalam materi tentang negara di Asia Tenggara.
- b. Diharapkan siswa dapat lebih memahami materi tentang negara di Asia Tenggara lebih dalam lagi dengan adanya bantuan media pembelajaran ini.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematik penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum, yang menyajikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematik Penulisan.

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

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, Yang berisi landasan teori yang akan digunakan yang akan digunakan penyusunan media pembelajaran dan uraian tentang penjelasan sistem secara umum.

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

Pada bab ini akan membahas tentang tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan .

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi aplikasi yang akan dibuat, testing hingga penerapan aplikasi kepada objek penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dan saran yang didapat selama proses penelitian.