

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang menarik untuk diajarkan dan dipraktikkan di tingkat Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan rasa ingin tahunya, dan meningkatkan kesadaran akan menghargai alam serta makhluk hidup lainnya. Hal ini yang menjadikan pentingnya untuk memiliki media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang membantu siswa memahami konsep dan prinsip melalui proses yang siswa lakukan sendiri. Pada tingkat Sekolah Dasar, siswa mempelajari salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu tentang Kebudayaan Khas Indonesia.

Kebudayaan Khas Indonesia di Indonesia merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mencakup kebudayaan khas Indonesia, nilai toleransi terhadap perbedaan, pelestarian budaya dilindungi. Dimana kebudayaan khas Indonesia di Indonesia merupakan ilmu penting yang berperan dalam semua aspek kehidupan. Hal tersebut bisa dilihat dari keragaman budaya, meliputi cara melestarikan budaya, sikap terhadap keragaman budaya, manfaat keragaman budaya, dan penyebab keragaman budaya.

Mustiadi (2023) [1] mengatakan bahwa banyaknya bahan pelajaran yang harus diingat dan dihafal oleh siswa Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membuat siswa merasa kesulitan. Disisi lain, selama ini proses pembelajaran siswa hanya dilakukan dengan guru di sekolah, sedikit praktek atau latihan, dan media pembelajarannya juga terbatas. Bagi siswa, pembelajaran tidak terlalu menarik dan membosankan. Friska et al (2023) [2] mengatakan bahwa guru atau pendidik harus kreatif dan interaktif dalam memilih media pembelajaran. Guru harus menjadi fasilitator yang membantu peserta didik mewujudkan potensi yang dimilikinya. Dalam hal pembelajaran, guru atau

pendidik harus senantiasa mengikuti perkembangan teknologi di era digital dan menghadirkan inovasi-inovasi baru agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Inovasi diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Salah satu untuk menarik perhatian dan minat siswa, melatih kecerdasan, kreativitas dan meningkatkan semangat belajar adalah melalui penggunaan media interaktif.

Dengan berkembangnya teknologi, terciptalah media pembelajaran interaktif dengan teknologi multimedia interaktif sebagai alat untuk menggunakannya. Menurut Yanto (2019) [3] Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pendidikan. Penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi disertai penggunaan metode pembelajaran yang relevan. Menurut Alvendri et al (2023) [11] Media pembelajaran interaktif dianggap efektif dalam penyampaian materi kepada siswa karena siswa dapat terlibat langsung dan memahami materi lebih mudah karena adanya animasi dan *interface* aplikasi yang membuat siswa lebih tertarik untuk memahami materi. Media pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa karena siswa secara aktif menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mempelajari informasi yang terkandung di dalamnya. Media pembelajaran yang mengandung unsur multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif adalah teknologi baru dengan potensi besar untuk mengubah cara pembelajaran dilakukan. Pembelajaran sistem multimedia merupakan pembelajaran yang mempermudah dalam memahami materi bagi siswa dikarenakan sistem multimedia perangkat lunak membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan.

SDN Minomartani 2 yang beralamatkan di Kec. Ngaglik Kab. Sleman Yogyakarta mempunyai permasalahan pada pengembangan teknologi terutama pada terbatasnya sarana pendukung berbasis teknologi seperti media pembelajaran sebagai media pendukung belajar mengajar. Untuk meningkatkan pembelajaran maka diperlukan perancangan media pembelajaran sehingga mampu berkontribusi

langsung pada pengetahuan serta praktik. Guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang memuat materi belajar agar mampu dimanfaatkan siswa tanpa memperlambat penyampaian materi antara guru dan siswa.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan penulis pada hari Senin , 04 Oktober 2024 Guru yang mengajar kelas IV SDN Minomartani 2 yaitu Ibu Nurliana Hermayanti, S.Pd.SD mengenai proses pembelajaran maupun sarana dan prasarana yang ada di SDN Minomartani 2 Beliau menjelaskan bahwa sekolah tidak memiliki program media interaktif yang dapat digunakan, karena kurangnya pengetahuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi. Temuan dari wawancara menunjukkan bahwa guru SDN Minomartani 2 menggunakan cara mengajar dengan terus mengikuti pedoman yang terdapat dalam buku pelajaran sekolah dan hanya memanfaatkan papan tulis dan presentasi PowerPoint dasar untuk menjelaskan materi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dan merancang sistem media interaktif yang berjudul Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Siswa SDN Minomartani 2 Dengan Menggunakan Adobe Animate.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang diangkat pada latar belakang di atas, maka masalah yang dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana perancangan media interaktif menggunakan Adobe Animate untuk SDN Minomartani 2 sebagai media pembelajaran rumah adat?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

- a. Pembuatan media interaktif pembelajaran dengan menggunakan Adobe Animate 2023

- b. Target pengguna dari media interaktif pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN Minomartani 2
- c. Materi dalam media interaktif pembelajaran ini adalah materi Kebudayaan Khas Indonesia.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menjadikan media interaktif berbasis Adobe Animate sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa-siswi dalam memahami dan meningkatkan minat belajar dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Kebudayaan Khas Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan akibat dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah. Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti
 - 1) Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada peneliti khususnya menambah wawasan dan mampu merancang media interaktif menggunakan *software* Adobe Animate.
 - 2) Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana di Amikom Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Teknologi Informasi.
- b. Bagi SDN Minomartani 2
 - 1) Diharapkan media interaktif ini dapat mempermudah siswa-siswi kelas IV dalam mempelajari dan memahami Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kebudayaan khas Indonesia.
 - 2) Membantu para pengajar dalam menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan media interaktif.
- c. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
 - 1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman *literature* bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media interaktif

menggunakan Adobe Animate.

- 2) Dapat dijadikan bahan evaluasi dalam mengembangkan dan merancang mengenai media interaktif menggunakan Adobe Animate.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun menjadi 5 bab yang terdiri dari beberapa sub bab. Adapun tujuan dalam pembagian beberapa bab ini untuk memudahkan pembahasan penulisan penelitian adalah sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari perancangan media interaktif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan Adobe Animate, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang uraian teori-teori yang dijadikan dasar dalam perancangan media interaktif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan Adobe Animate seperti penjelasan, pengertian, konsep, jenis-jenis, dan unsur-unsur.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi rancangan penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian yang digunakan dalam perancangan media interaktif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan Adobe Animate.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan multimedia, implementasi multimedia, pengujian, deskripsi pengujian, prosedur pengujian, data hasil pengujian, dan analisis data/evaluasi dari perancangan media interaktif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan Adobe Animate.

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan menguraikan mengenai kesimpulan dari hasil perancangan media interaktif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan Adobe Animate serta saran berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis yang di tunjukan kepada para peneliti untuk pengembangan media interaktif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang lebih baik lagi.

