

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era digital saat ini, teknologi memberikan dampak besar terhadap pendidikan, melahirkan inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah pesatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan bertambahnya variasi media pembelajaran.

Sistem Tata Surya merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Dalam Kurikulum Merdeka, materi ini diajarkan pada Fase Volume 1 dengan pendekatan yang mendorong pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Salah satu tujuan pembelajaran adalah agar siswa mampu memahami karakteristik anggota Tata Surya serta fenomena rotasi dan revolusi Bumi dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, penyampaian materi masih sering dilakukan secara konvensional seperti menggunakan gambar statis atau buku teks yang membuat siswa kesulitan memahami secara menyeluruh. Hal ini juga ditemukan pada siswa kelas VI MI Muhammadiyah Jumoyo, di mana metode digunakan belum sepenuhnya efektif dalam membantu pemahaman siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satunya adalah kuis interaktif berbasis motion graphic, yang dapat menyajikan informasi secara visual dan melibatkan siswa.

Diantar media pembelajaran yang sudah ada media yang paling cocok digunakan untuk media pembelajaran antara lain sistem tata surya berbasis kuis motion graphic.

Motion graphic adalah seni membuat gambar atau elemen visual menjadi bergerak untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. dengan metode ini dapat menarik perhatian dan menyampaikan sebuah dengan menggunakan teknologi animasi ini diharapkan pembelajaran sistem tata

surya dapat lebih menarik dan mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi ActionScript 3.0 dalam pengembangan media kuis interaktif bertema sistem tata surya?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan kuis interaktif dengan menggunakan platform Adobe Animate, dengan memanfaatkan fitur navigasi antar halaman, dan elemen visual dan pendukung lainnya.
2. Pengembangan kuis interaktif mengenai sistem ruang angkasa dan tata surya ditujukan khusus untuk anak-anak sekolah dasar.
3. Materi yang disampaikan pada pengenalan sistem tata surya berupa urutan planet yang ada di tata surya, maka tidak membahas secara rinci fenomena astronomi lainnya.

1.4. Tujuan Penelitian

mengimplementasikan ActionScript 3.0 dalam pengembangan kuis interaktif bertema sistem tata surya, serta mengevaluasi fungsionalitas dari script yang diterapkan dalam media.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran serta mendorong perkembangan inovasi berbasis teknologi dalam bidang pendidikan.

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 :

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.