

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri Wanurejo Borobudur adalah kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan kualitas hasil belajar siswa di SD Negeri Wanurejo Borobudur kurang memuaskan, keadaan tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri ataupun dari luar siswa. Faktor yang berasal dari luar siswa yang cukup besar pengaruhnya adalah faktor metode dan media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Perubahan Lingkungan tersebut.

SD Negeri Wanurejo Borobudur merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Borobudur, Magelang. SD Negeri Wanurejo Borobudur menggunakan dua sistem mengajar yaitu visual dan konvensional. Visual yaitu guru menyampaikan materi menggunakan lcd dan laptop sedangkan konvensional yaitu guru menyampaikan materi menggunakan papan tulis dan spidol. Minat belajar menggunakan visual lebih diminati murid menurut beberapa guru dari observasi yang saya lakukan, dari pada yang konvensional yang membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Sistem mengajar yang konvensional sering digunakan dalam proses belajar mengajar karena materi untuk visual belum semuanya dibuat, padahal siswa lebih tertarik dengan metode visual. Sistem belajar yang konvensional kurang membantu siswa memahami materi karena pelajaran perubahan lingkungan membutuhkan gambar agar siswa lebih memahami pelajaran.

Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh Guru SD Negeri Wanurejo Borobudur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Perubahan Lingkungan sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Identifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kedua mengenalkan multimedia dan meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran agar dikemudian hari guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka dimaksudkan media pembelajaran interaktif yang berisi materi-materi Perubahan Lingkungan untuk SD Negeri Wanurejo Borobudur dapat membantu guru menyampaikan materi Perubahan Lingkungan kepada siswa kelas 4 lebih mudah, sehingga proses pembelajaran akan lebih mudah dan siswa lebih cepat memahami materi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Interaktif Audio Visual Perubahan Lingkungan interaktif menggunakan Adobe Flash CS6?".

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatannya yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini untuk kelas 4 SD Negeri Wanurejo Borobudur mata pelajaran perubahan lingkungan semester dua.
2. Informasi diperoleh dari guru yang bersangkutan.
3. Media interaktif terdiri dari audio, gambar, teks, dan video.
4. Media interaktif ini dapat dijalankan pada sistem operasi Windows 7, Windows 8, dan Windows 10.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif meliputi Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6 untuk pengolahan gambar, Adobe Flash Professional CS6 untuk mengolah animasi dan desain interaktif.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud

Maksud diadakannya penelitian ini adalah membantu proses belajar mengajar terutama untuk mata pelajaran perubahan lingkungan SD Negeri Wanurejo Borobudur, melalui media interaktif, guru dapat menyampaikan pelajaran dengan interaktif dan atraktif sehingga mutu belajar siswa dapat meningkat.

1.4.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi media pembelajaran perubahan lingkungan.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar diploma komputer pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Metode Observasi (*Observation*)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk memperoleh informasi.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara dengan pihak yang bersangkutan.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Digunakan untuk mengidentifikasi masalah, harus melakukan analisis untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).

2. Analisis Kebutuhan

Digunakan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi media interaktif dengan menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Analisis Kelayakan

Mengidentifikasi aplikasi yang akan dibuat apakah media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan pada sekolah dasar.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan yang dilakukan untuk membentuk konsep yang akan diubah menjadi spesifikasi yang *real*. Dalam tahapan ini dilakukan perancangan terhadap proses dan *interface*. Rancangan yang digunakan meliputi struktur navigasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini menggunakan metode *Prototyping*. *Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerja sama antara pengguna dan analis. Metode *Prototyping* ada 4, yaitu:

1. Analis bekerja dengan tim untuk mengidentifikasi kebutuhan awal untuk sistem.
2. Analis kemudian membangun *prototype*. Ketika sebuah *prototype* telah selesai, pengguna bekerja dengan *prototype* itu dan menyampaikan pada analis apa yang mereka sukai dan yang tidak mereka sukai.
3. Analis kemudian menggunakan feedback ini untuk memperbaiki *prototype*.
4. Versi baru diberikan kembali ke pengguna.

1.5.5 Metode Testing

Black box Testing adalah cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dibagi kedalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tujuan umum, identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis biaya manfaat, dan perancangan aplikasi.

1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi pembahasan tentang tahapan-tahapan pembuatan aplikasi dimulai dari perancangan, uji coba sampai dengan implementasi aplikasi.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dalam pemakaian media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat berguna bagi siswa dan guru sekolah dasar.