

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar Negeri Gambiran suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi. Dalam bidang pendidikan dan penggalan potensi, namun selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena masih menggunakan cara-cara manual, sehingga menimbulkan kebosanan murid dalam pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri Gambiran adalah sebuah lembaga yang memberikan pendidikan kepada anak yang masih berusia muda dan mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga anak bisa mempelajari mau pun memahami tentang jenis-jenis hewan karnivora yang ada di Indonesia. Media Pembelajaran ini diharapkan mampu membuat siswa siswi lebih mudah mengenal tentang hewan karnivora yang ada di Indonesia yang ada didalam aplikasi media pembelajaran ini.

Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, guru mampu menarik perhatian kepada siswa. Dengan tujuan siswa dapat mudah menerima dan memahami penyampaian materi. Di era kemajuan teknologi dan informasi ini, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu mengembangkan mediapembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan software adobe flash untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Maka dari masalah yang telah diuraikan dan dijabarkan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Hewan Karnivora Yang Ada Di Indonesia Untuk SD Gambiran Kelas 5 Berbasis Multimedia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah : **Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran untuk dapat digunakan dalam proses dan mendidik siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Gambiran Yogyakarta ?**

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Media Pembelajaran ini hanya untuk siswa siswi Sekolah Dasar kelas 5.
2. Media Pembelajaran dengan materi Hewan Karnivora yang ada di indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat dan merancang Media Pembelajaran dengan materi hewan karnivora menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Ingin meningkatkan minat siswa siswi Sekolah Dasar Gambiran tentang hewan karnivora yang ada di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan Media Pembelajaran dengan materi “hewan karnivora yang ada di Indonesia” ini adalah :

- a. Dapat memberikan pengetahuan siswa siswi dengan metode media pembelajaran tentang materi hewan karnivora.
- b. Dapat memperkenalkan dan dapat mengetahui jenis – jenis hewan karnivora yang ada di Indonesia.
- c. Dapat membantu materi dalam pelajaran IPA sehingga penyampaian materi secara terkomputerisasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Metode ini dilakukan tanya jawab dengan Guru-guru yang ada di Sekolah Dasar Negeri Gambiran Yogyakarta, untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi. Dalam hal ini memperhatikan objek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data pembukuan dan dokumentasi harian.

2. Metode Kepustakaan (library)

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori pengumpulan data yang diperoleh dari buku referensi, laporan maupun modul yang telah ada untuk mendapatkan refrensi dalam penelitian.

3. Metode Observasi

Penulis mengambil data dengan cara melakukan observasi langsung ke obyek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

4. Metode Perancangan

Perancangan Media Interaktif ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan Media Interaktif Berbasis Pembelajaran.

5. Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah Media Interaktif yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap Media Interaktif ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab II ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta teori-teori lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan aplikasi seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab IV adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif setelah dilakukannya perancangan aplikasi. Implementasi aplikasi merupakan tindak lanjut dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab V penulis akan menguraikan kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

