

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa-siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang – undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003). Salah satu kode etik guru adalah menciptakan suasana sekolah sebaik – baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar mengajar (Soetjipto dan Rafliis Kosasi, 2009:34). Dalam melakukan proses belajar – mengajar banyak kendala yang dialami guru salah satunya permasalahan media. Media merupakan salah satu alat pendukung yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar – mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjiptodi, 2011:9).

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal tersebut berdampak dengan dunia pendidikan. Pembelajaran dengan alat bantu komputer mempunyai daya tarik untuk siswa – siswa dalam melakukan proses belajar. Dengan komputer ini dapat

dirancang sebuah program pembelajaran sehingga siswa – siswi sekarang tidak ketinggalan zaman.

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Perumnas Condong catur masih terdapat proses belajar – mengajar dengan menggunakan buku paket. Terkadang buku paket tersebut tidak layak pakai dikarenakan banyak buku yang sudah robek.

Di sekolah tersebut juga terdapat beberapa komputer yang seharusnya dapat digunakan untuk proses belajar – mengajar tetapi permasalahannya beberapa pengguna tidak bisa menggunakan alat teknologi yang canggih tersebut. Metode mengajar guru juga monoton sehingga para siswa – siswi merasa bosan dalam melakukan proses belajar.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin membuat suatu program atau suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer yang terdapat di lab multimedia SD Perumnas Condong catur. Peneliti disini akan merubah proses belajar – mengajar yang menarik untuk para siswa agar siswa tersebut tertarik dalam melakukan proses belajar. Pada rancangan tersebut, peneliti membuat design yang isinya merupakan gambar, suara ataupun teks. Peneliti menyajikan materi tentang proses terjadinya fotosintesis yang perlu diketahui oleh para siswa – siswi kelas lima. Banyak sekali para siswa - siswi yang belum memahami proses terjadinya fotosintesis Maka dari itu Penelitian mengangkat tema yang berjudul “Implementasi Metode Animate Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Proses Terjadinya Fotosintesis di SD Negeri Perumnas Condong catur”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

Bagaimana meningkatkan kemampuan belajar siswa – siswi di SD Negeri Perumnas Condong catur?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya antara lain :

1. Sistem ini dikerjakan menggunakan software *adobe animate* diedit di *corel draw, photoshop dan Adobe premier.*
2. Sistem ini berjalan dikomputer *Desktop.*
3. Sistem ini menjelaskan tentang sub bab fotosintesis.
4. Sistem ini dibuat untuk anak sekolah dasar kelas lima.

1.4 Maksud, dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini memiliki tujuan yaitu :

1. Membangun media pembelajaran sub bab proses terjadinya fotosintesis untuk kelas lima sekolah dasar.
2. Mengimplementasikan metode *animate* dalam membuat media pembelajaran proses terjadinya fotosintesis.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa – siswi kelas lima sekolah dasar, mulai dari pengertian fotosintesis, video animasi proses terjadinya fotosintesis dan kuis tentang bab fotosintesis.

1.5 Manfaat Penelitian

Media pembelajaran mata pelajaran fotosintesis menggunakan metode animate diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) pada jurusan informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcasting, Media Interaktif dan Perancangan Film Kartun.

1.5.2 Bagi SD Negeri Perumnas Condong Catur

- a. Diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu memberikan *alternative* dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar secara efisien dan meningkatkan mutu Pendidikan di SD Negeri Perumnas Condong Catur.

1.5.3 Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam penjelasan materi saat proses pengajaran.

1.5.4 Bagi Perguruan Tinggi

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang telah diperoleh masa kuliah.
- b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Literatur

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku - buku dan situs - situs internet yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dan penyusunan laporan, sekaligus dijadikan sebagai landasan dalam penulisan laporan ini.

1.6.1.2 Metode Observasi

Peneliti terlibat langsung atau turun langsung ke sekolah yang menjadi object penelitian untuk mendapatkan informasi tentang lingkungan sekolah baik tentang keadaan sekolahnya maupun tentang kurikulum dan siswa – siswinya. Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat rekam elektronik.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Peneliti dalam pengambilan data selanjutnya melalui wawancara /secara lisan langsung dengan sumber datanya, baik melalui tatap muka atau lewat telephone. Jawaban responden direkam dan dirangkum sendiri oleh peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam tahap selanjutnya yaitu Metode Analisis Data peneliti menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap pengembangan sistem peneliti menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu :

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
2. *Design* (Desain / Rancangan). Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi). Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi - materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal.

6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan). Tahap pengandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasnya, apakah melalui CD / DVD, download, ataupun media yang lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran pada penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT (*Strengths, Weakness, opportunities, Threats*), analisis kebutuhan, dan desain aplikasi multimedia interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya, serta pengujian angket.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

