

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara yuridis istilah mendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di Undang – Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 39 undang – undang tersebut menyatakan bahwa di setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya dikemukakan bahwa kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan terus ditingkatkan dan dikembangkan disemua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan. [1]

SD Negeri Mentasan 02 merupakan sekolah dasar yang terletak di Desa Mentasan Rt 02 Rw 02 Kecamatan Kawunganten, Kabupaten Cilacap termasuk sekolah dengan siswa yang tergolong muridnya banyak, akan tetapi semangat belajar sangat kurang dan cara belajarnya juga masih monoton dan terkesan membosankan. Dibutuhkan cara penyampaian materi yang baik dan interaktif untuk memancing atau memicu cara belajar siswa terutama tentang pendidikan kewarganegaraan dan pengenalan pancasila memegang peranan penting untuk mempertahankan Pancasila, perlu ditanamkan sejak duduk di bangku Sekolah Dasar tentang pentingnya pancasila sebagai Ideologi dan dasar Negara Indonesia. Dalam kehidupan di sekolah misalnya pembelajaran Pancasila tidak hanya dihafalkan saja melainkan harus dilakukan dengan wujud perbuatan yang sesuai dengan nilai – nilai pancasila.

Penerapan teknologi dan informasi yang tepat bisa dijadikan solusi untuk mengatasi masalah diatas yaitu dengan memanfaatkan multimedia interaktif dengan penggabungan antara gambar, suara , animasi dan user untuk mengontrol hingga terjadinya interaksi, seperti yang dikemukakan Bambang Eka Purnama multimedia interaktif adalah integrasi text digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan user(secara individu) sebuah tingkat control(user control) yang tinggi dan interaktif. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis kmputer digital yang merespon tindakan pengguna(input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio.[2]

Dengan Mengacu pada hal tersebut diatas dan melihat bagaimana memanfaatkan cara belajar anak yang interaktif berbasis multimedia dalam bidang pendidikan, maka penulis membuat penelitian yang berjudul "MEDIA INTERAKTIF TENTANG DASAR –DASAR PANCASILA UNTUK KELAS 2 SD NEGERI MENTASAN 02 BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF". Aplikasi ini nantinya akan menghasilkan sebuah aplikasi desktop dan android sebagai media belajar memahami makna yang terkandung dalam butir – butir pancasila 1(satu) sampai 5(lima).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu Bagaimana cara pembuatan Media Interaktif Tentang Dasar – Dasar Pancasila Untuk Kelas 2 SD Negeri Mentasan 02 Berbasis Multimedia Interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media interaktif ini perlu adanya batasan masalah, sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mentasan 02.
- b. Media interaktif berisi tentang pengenalan Sila Pancasila dari lambang beserta pengamalannya dari Sila pertama sampai Sila ke lima.
- c. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0, Adobe Photoshop- CS6, Corel Draw, Adobe Audition.
- d. Menghasilkan file .swf untuk desktop.
- e. Menghasilkan file .apk untuk android.
- f. Hanya dimainkan untuk satu user.
- g. Pada menu bermain ada game kuis dengan jumlah 10 soal.
- h. Jenis permainan kuis hanya seputar sila pancasila dan lambangnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk Membuat media interaktif tentang dasar – dasar Pancasila untuk kelas 2 SD Negeri Mentasan 02 berbasis multimedia interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi tentang dasar – dasar pancasila berbasis multimedia interaktif.
- b. Membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah yang diberikan oleh guru tentang dasar – dasar pancasila berbasis multimedia interaktif.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu harus mengembangkan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini, yaitu:

Langkah - langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode *Interview*

Adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan dan wawancara langsung dengan pihak guru maupun kepala sekolah SD Negeri Mentasan 02.

1.6.1.2 Metode Observasi

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan terjun langsung ke lapangan yaitu dengan datang secara langsung ke SD Negeri Mentasan 02.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi peneliti, baik yang ada dipustaka maupun pada literatur-literatur lain.

1.6.1.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mencatat dan menyalin data yang diperlukan dari masalah yang diteliti.

1.6.1.5 Metode Analisis

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi maka peneliti menggunakan model analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan program yang akan dibangun.

1.6.1.6 Metode Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan perancangan struktur navigasi pembuatan model aplikasi menggunakan hierarki model.

1.6.1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman maka harus dibuat sistematika pembahasan bagaimana sebenarnya prinsip kerja dari pembuatan Media Interaktif Tentang Dasar –Dasar Pancasila Untuk Kelas 2 Sd Negeri Mentasan 02 Berbasis Multimedia Interaktif maka sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan mengenai tinjauan pustaka, meguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGA SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan dan diuraikan mengenai permasalahan dan rancangan Media Interaktif Tentang Dasar –Dasar Pancasila Untuk Kelas 2 Sd Negeri Mentasan 02 Berbasis Multimedia Interaktif, serta membahas tentang aplikasi yang digunakan untuk mengetahui prinsip dasar mekanisme cara kerja aplikasi, sehingga dapat digunakan sesuai dengan yang diinginkan, dan membahas tentang alur penelitian serta membahas perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai rancangan tampilan, *software* yang dibutuhkan, serta menjelaskan tentang cara penggunaan aplikasi, data hasil yang dicapai dalam penelitian tersebut, dan menganalisis hasil pengujian sistem secara keseluruhan yang meliputi pengecekan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang meliputi tentang kesimpulan dari pembahasan yang dilakukan dari tugas akhir ini serta, saran apakah aplikasi ini dapat dibuat lebih efisien

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber dan literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir.