

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Konsep pendidikan pada anak memerlukan perhatian yang khusus, pergantian kurikulum, perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri dalam menemukan metode dan media yang paling tepat untuk mendukung konsep pendidikan pada anak. Seiring berkembangnya teknologi di berbagai bidang, *Gadget* dapat menjadi salah satu sarana untuk dapat mengenalkan pola pendidikan berbasis digital interaktif dan perlu bimbingan dari guru atau dari kedua orang tua. Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar hendaklah beberapa variasi media pembelajaran atau metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.

Dalam praktik pembelajaran kelas 5 di SD Negeri 1 Semanding, media yang digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah khususnya pada materi organ gerak manusia masih berupa media buku sebagai alat visualisasinya. Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah, yaitu Bapak Edy Sunaryoto, Penerapan metode pembelajaran menggunakan buku tersebut sesuai dengan peraturan kegiatan belajar mengajar, namun dalam praktiknya, metode tersebut dinilai kurang menarik perhatian murid, hal ini menjadi salah satu faktor berkurangnya minat belajar peserta didik. Dalam wawancara terhadap beberapa wali murid, mereka juga mengungkapkan bahwa ketika dirumah, anak – anak mudah bosan saat belajar menggunakan buku, namun anak – anak cenderung lebih tertarik pada penggunaan *smartphone* untuk mendukung kegiatan belajar apalagi kegiatan belajar masih dilakukan secara daring. Berdasarkan uraian masalah diatas, dibutuhkan inovasi media pembelajaran baru yang lebih interaktif untuk memperbaiki media pembelajaran yang sudah ada, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat anak dalam belajar. Untuk mempermudah dan mengefektifkan dalam pembelajaran oleh guru kepada siswanya dan orangtua kepada anaknya, penulis mencoba mencari solusi dari persoalan diatas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai pengiring pembelajaran para peserta didik.

Perancangan Pembelajaran Media Interaktif menggunakan metode Motion Graphic ini merupakan salah satu dari sekian banyak cara untuk mempermudah para siswa dalam mengikuti pembelajaran terlebih lagi ketika proses belajar mengajar masih menggunakan sistem “Daring” seperti sekarang ini. Banyak dari siswa yang kurang mendapat penjelasan materi dari para guru, kebanyakan dari guru tersebut hanya mengirim materi yang disertai dengan soal-soal lewat pesan ke Whatsapp orang tua para siswa lalu sisanya penjelasan materi diserahkan ke orang tua masing-masing. Dengan adanya Pembelajaran Media Interaktif ini diharapkan dapat membantu kinerja dari para guru dalam menyampaikan materi yang nantinya juga disertai dengan soal-soal kepada siswa dan siswinya, selain itu juga agar para murid tidak jenuh dengan model pembelajaran yang dilakukan.

Menurut **Jim Marteney**, generasi manusia digolongkan atas 6 kategori salah satunya adalah *Digital Natives* (Generasi Z) yang lahir mulai dari tahun 1994 sampai sekarang. Anak-anak yang lahir pada era ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi pendahulunya, anak-anak Generasi Z ini lebih banyak berinteraksi melalui media virtual. Diperlukan inovasi untuk mendidik anak-anak Generasi Z ini. Oleh karena itu dunia pendidikan juga harus menyelaraskan diri dengan perkembangan tersebut, jika tidak maka akan terjadi kesenjangan antara dunia pendidikan dengan pola pikir anak-anak Generasi Z ini[1]. Maka dari itu penulis memilih Media Pembelajaran Interaktif menggunakan teknik *Motion Graphic* karena sederhana dan mudah dipahami serta agar para peserta didik tidak merasa bosan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis multimedia pada SD Negeri 1 Semanding, Jenangan, Ponorogo?
2. Apakah media interaktif berbasis multimedia layak digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Semanding, Jenangan, Ponorogo?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka perlu membuat batasan masalah agar penelitian lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalahnya antara lain:

1. Objek penelitian ini adalah SD Negeri 1 Semanding, Ponorogo. Dengan subjek penelitiannya yaitu murid kelas V SD Negeri 1 Semanding, Jenangan, Ponorogo.
2. Pokok pembahasan yang dibahas adalah Organ Gerak pada Manusia.
3. Program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Animate.
4. Media pembelajaran ini hanya dikembangkan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran berupa media interaktif berbasis multimedia.
2. Meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa SD Negeri 1 Semanding, Jenangan, Ponorogo dengan multimedia.
3. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai alternatif penunjang kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 1 Semanding, Jenangan, Ponorogo.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Objek Penelitian
  1. Sebagai alat bantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.
  2. Meningkatkan antusiasme siswa karena kegiatan belajar akan lebih menyenangkan.
  3. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

4. Memotivasi guru untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

b. Bagi Universitas Amikom

Sebagai masukan kepada pengajar agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan kreatif sehingga kualitas belajar menjadi lebih meningkat.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai proses pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan mengetahui efektifitas penggunaan media interaktif berbasis Adobe Animate dalam pembelajaran.

## **1.6 Metode Penelitian**

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 peneliti menggunakan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### *1.6.1.1. Metode Observasi*

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada objek atau lokasi penelitian yang lokasinya berada di SD Negeri 1 Semanding, Ponorogo.

#### *1.6.1.2. Metode Wawancara*

Metode dilakukan dengan wawancara langsung dengan narasumber, yaitu melakukan wawancara kepada Bapak Edy Sunaryoto selaku Kepala SD Negeri 1 Semanding, Ponorogo. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran selama ini dilakukan serta mencari data-data yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi.

#### *1.6.1.3. Studi Literatur*

Studi Literatur adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang sedang

diteliti, seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Pada penelitian ini penulis melakukan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Analisis fungsional dilakukan untuk menentukan fitur-fitur yang akan disediakan dalam aplikasi. Analisis nonfungsional dilakukan untuk menentukan hardware untuk menjalankan aplikasi.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Setelah analisis data – data yang ada lalu akan menerapkan pada beberapa Metode perancangan antara lain flowchart dan UML ( Unified Modelling Language) yang meliputi : Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari tujuh sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II ini berisi tinjauan pustaka yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang didapat dari buku, jurnal, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi metode dan perancangan yang akan digunakan

untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif organ gerak manusia dengan motion graphic.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab IV memuat mengenai cara pembuatan aplikasi dan implementasi pada perangkat computer serta analisa hasil secara fungsional dan testing sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diharapkan agar penelitian bermanfaat untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

