

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang budaya, politik, bahkan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu hal yang tidak bisa kita hindari pada zaman yang sudah modern seperti saat ini. Kemajuan teknologi telah memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang berhubungan dengan multimedia yang menempatkan siswa ditengah-tengah proses pembelajaran.

Indonesia merupakan negara yang sedang berkembang, ketersediaan infrastruktur teknologi masih sangat minim mengakibatkan setiap orang untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan menjadi terbatas. Jika dilihat pada saat ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang. Dengan adanya teknologi dan informasi dapat memudahkan kita untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, kapan saja, dari mana saja, dan dimana saja. Media pembelajaran sebagai sarana yang bisa digunakan oleh guru dalam KBM.

Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai media belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

SDN Gambiranom merupakan sekolah dasar yang terletak di Jl. Gambir Anom Manukan yang tepatnya di kelurahan Condong Catur Sleman Yogyakarta. Dalam proses penyampaian materi kepada siswa guru masih dengan sistem konvensional dalam menyampaikan materi kepada siswanya yaitu pada saat proses mengajar guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana kapur, spidol dan papan tulis untuk menjelaskan dan memberikan contoh kepada siswa.

Dengan memanfaatkan sarana sekolah yang cukup mendukung seperti tersedianya LCD proyektor dan laptop yang dapat memvisualisasikan secara detail dan juga menjadi salah satu solusi dalam membantu dan memudahkan guru dalam proses mengajar.

Dari permasalahan diatas, maka penulis membuat penelitian berjudul “Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan ASEAN Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada SDN Gambiranom” dan diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “ Bagaimana Menganalisis dan Merancang Media Pembelajaran Pengenalan ASEAN Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada SDN Gambiranom?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di SDN Gambiranom yang terletak di Condong Catur Yogyakarta.
2. Media pembelajaran pengenalan ASEAN hanya diterapkan pada siswa kelas 6 SDN Gambiranom.
3. Media pembelajaran ini menggunakan software *Adobe flash*.
4. Materi yang diambil untuk menjadi bahan media pembelajaran ini bersumber dari buku Bumiku tematik terpadu kurikulum 2013.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu proses dalam penyampaian materi mengenai pengenalan ASEAN dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Menganalisis dan merancang media pembelajaran pengenalan ASEAN untuk siswa sekolah dasar pada SDN Gambiranom.
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan langsung dengan mengamati proses kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas 6 terhadap SDN Gambiranom.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial untuk mendapatkan informasi lebih jelas dan lengkap mengenai apa saja yang perlu disampaikan dalam media pembelajaran tentang materi pengenalan ASEAN.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data secara teoritis untuk mendukung data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian, buku-buku referensi skripsi dan dari sumber lainnya.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis yang dilakukan untuk menentukan *input* dan *output* berdasarkan data yang didapat adalah analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan mudah dipahami, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dan berisi tinjauan pustaka serta software yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis yang digunakan dalam penelitian yang meliputi analisis informasi, kinerja, biaya, pelayanan, efisiensi, baik dari faktor internal maupun eksternal.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil perancangan media pembelajaran.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang saran dan kesimpulan dari bab – bab sebelumnya yang memiliki tema yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

