

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak hal dari sektor kehidupan yang telah menggunakan keberadaan dari teknologi itu sendiri. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Demikian halnya dengan teknologi informasi yang memberikan kemudahan masyarakat untuk mendapatkan informasi lebih cepat, tepat dan akurat. Salah satu pemanfaatan penggunaan teknologi saat ini adalah dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorang pun yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, peran pendidikan harus di sejajarkan pada tuntutan era globalisasi saat ini.

Untuk saat ini, perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang positif dalam aspek pendidikan salah satunya perkembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi animasi yang menarik sesuai dengan materi dan juga dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Teknologi

multimedia mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pemilihan media interaktif pembelajaran dalam perkembangan pendidikan merupakan hal yang tepat, karena media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah, interaktif, membantu mempermudah memahami pesan dan menyenangkan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru SD Negeri 1 Klaten, media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu menggunakan buku Paket. Dengan demikian, perlu adanya suatu inovasi baru untuk menunjang kegiatan belajar di dalam kelas. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan akan menjadi lebih menarik melalui media pembelajaran.

Berdasarkan Uraian diatas, akan dilakukan penelitian yang bermaksud untuk mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan dengan membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana untuk pembelajaran bagi para siswa khususnya di SD Negeri 1 Klaten. Untuk itu,

penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul “ **Perancangan Media Pembelajaran Ciri-Ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 1 Klaten** “

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan daya tarik sehingga melahirkan motivasi bagi siswa dalam proses belajar agar meningkatkan prestasi dan hasil belajarnya. Dilengkapi dengan menu materi dan latihan soal yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Selain itu membuat siswa dapat merasakan interaksi secara langsung dengan media pembelajarannya serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih baik kepada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana cara membuat dan menerapkan sebuah aplikasi media pembelajaran ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup yang dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer di SD Negeri 1 Klaten?.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi yang dibuat adalah pembelajaran ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.
2. Pembuatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran ilmu

pengetahuan alam dengan materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup menggunakan Adobe Flash CS6.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini merupakan ActionScript 2.0.
4. Aplikasi ini dapat diakses pada Sistem Operasi 32- dan 64-bit, Microsoft® Windows® XP, Windows 7, Windows 8.1 dan Windows 10.
5. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SD Negeri 1 Klaten.
6. Format akhir dari pembuatan aplikasi ini adalah .exe dan dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc).
7. Aplikasi media pembelajaran ini hanya digunakan pada desktop (Personal Komputer dan Laptop).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas sebagai berikut :

1. Menciptakan aplikasi multimedia yang mempunyai kemampuan sebagai media pembelajaran bagi siswa-siswi SD Negeri 1 Klaten.
2. Memberikan pembaruan media belajar untuk mempermudah pemahaman siswa SD Negeri 1 Klaten khususnya pada pelajaran IPA.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Mendorong minat siswa-siswi SD Negeri 1 Klaten agar dapat mengenal,

memahami, mata pelajaran IPA dengan materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.

5. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang sudah diperoleh peneliti selama menjalankan perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Mengetahui sejauh mana multimedia dapat berperan didunia teknologi informasi

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
- b. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- c. Untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan refrensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian serupa.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Sebagai bahan ajar pembelajaran individual.

4. Bagi Pendidik atau Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- b. Sebagai alat bantu mengajar.
- c. Meningkatkan daya tarik dan kekearifan dalam proses belajar mengajar

1.6 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SD Negeri 1 Klaten.

b. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh hasil yang

diinginkan sebagai bahan analisa dalam penelitian. Dalam metode ini penulis mengajukan pertanyaan kepada guru mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

c. Metode Kepustakaan

Teknik Pengumpulan data secara teoritis untuk mendukung data yang diperoleh langsung dari tempat pelaksanaan penelitian, buku-buku refrensi, dan sumber lainnya serta dari internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar seperti berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori sebagai dasar tugas akhir yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan proses atau gambaran perancangan dan pembuatan media pembelajaran.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan, pengujian serta implementasinya.

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya

