

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran serta media pembelajaran membantu guru dalam penyampaian materi, memudahkan siswa menerima dan memahami suatu pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah SD Negeri 1 Cemoro. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan media pembelajaran yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 1 Cemoro. Pada saat pelajaran materi penjasorkes banyak siswa yang terlihat kurang tertarik pada pelajaran dan ketika di berikan pertanyaan atau kuis banyak siswa yang tidak dapat menjawab. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam media pembelajaran penjasorkes siswa di ajak berinteraksi dan akan diberikan penjelasan serta kuis yang lebih menarik, maka siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka penting untuk mempermudah guru dalam mengajar dan proses belajar siswa dengan dibuat sebuah media pembelajaran dengan judul "Media Pembelajaran Latihan Pengembangan Tubuh Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 1 Cemoro"

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan bagaimana cara seorang guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menarik?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penyusunan skripsi ini, agar media pembelajaran mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka di berikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran penjasorkes menggunakan Adobe flash sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku.
2. Materi pembuatan media pembelajaran berdasarkan materi kelas 6 sekolah dasar.
3. Media pembelajaran ini menampilkan video dan simulasi serta penjelasan dengan visualisasi 2D dan text yang di kemas dalam bentuk flash.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat media pembelajaran menggunakan adobe flash sebagai sarana pembelajaran.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi SRATA-1 di prodi Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Mempermudah guru dalam penyampaian materi praktikum olah raga dalam mata pelajaran penjasorkes di SD N 1 Cemoro.
5. Dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki manfaat. Berikut merupakan manfaat yang dirasakan baik penulis dan pihak yang menggunakan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Bagi penulis  
Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) pada jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi SD Negeri Cemoro  
Diharapkan Media Pembelajaran ini bisa membantu memberikan alternative dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar secara komputerisasi.

3. Bagi guru

Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar di sekolah agar lebih menarik.

4. Bagi perguruan tinggi

Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi yang telah di peroleh di masa kuliah.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan pembuatan film kartun ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Metode Wawancara**

Wawancara di lakukan terhadap Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri Cemoro untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran selama ini, kesulitan apa yang sering di hadapi dalam proses belajar mengajar, dan meminta pendapat mengenai pembuatan media pembelajaran ini.

#### **2. Metode Observasi**

Melakukan pengamatan dan pencatatan langsung secara sistematis pada suatu objek yang diteliti sehingga mendapatkan hasil yang relevan dan tidak di ragukan kebenarannya.

### **1.6.2. Metode Perancangan**

Metode perancangan meliputi perancangan konsep, isi, naskah, flowchart dan grafik. Penulis menggunakan rancangan struktur aplikasi untuk merancang struktur isi yang akan di bangun dalam aplikasi ini.

### **1.6.3. Metode Uji coba**

Uji coba aplikasi dilakukan terbatas. Uji coba akan di lakukan pertama pada staff pengajar lalu pada murid di SD Negeri 1 Cemoro. Pada tahap ini anak-anak akan di beri kuisioner melalui staff pengajar untuk penilaian terhadap aplikasi.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunanya maka dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

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

Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan media pembelajaran, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas sekilas tentang analisis perancangan dan pengembangan, pemodelan sistem, Data Flow Diagram, Flowchart, dan perancangan tampilan.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan aplikasi perangkat lunak pengajaran yang sudah dibangun dengan menguraikan persiapan-persiapan teknis



sebelum menguji aplikasi serta menampilkan hasil akhir dari aplikasi perangkat lunak pengajaran.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

