

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang teknologi yang semakin pesat khususnya komputer telah membawa dampak di dunia pendidikan dalam memanfaatkan hasil teknologi untuk proses belajar mengajar. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. Pemakaian media pembelajaran dibuat secara menarik dalam bentuk multimedia sebagai alat bantu proses belajar mengajar dalam penyampaian materi, dimana multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi.

Berdasarkan observasi, beberapa siswa siswi di SD N 2 Purwosari mengalami kesulitan dalam memahami dan menentukan cita-citanya. Selain itu media pembelajaran yang digunakan di SD N 2 Purwosari masih menggunakan media secara klasik, yaitu buku sebagai media proses belajar mengajar dan penyampaian materi yang kurang menarik juga dapat membuat siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Sedangkan di SD N 2 Purwosari sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti komputer dan proyektor, tetapi pemanfaatannya belum begitu

optimal. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk menunjang kegiatan belajar di dalam kelas agar siswa tidak mudah bosan.

Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai aplikasi yang digunakan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran ini merupakan suatu perantara yang berguna untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dan mampu menarik minat belajar siswa, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibuatkan media pembelajaran mengenai profesi kerja dengan metode bilingual sebagai alat bantu belajar di SD N 2 Purwosari. Adanya media pembelajaran ini bertujuan agar siswa mampu mengenal dan memahami macam-macam profesi kerja dan istilah profesi kerja dalam bahasa Inggris dengan tampilan yang menarik agar siswa dapat termotivasi untuk belajar dan dengan adanya media pembelajaran ini siswa mampu menentukan cita-citanya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran tentang pengenalan profesi kerja dengan metode bilingual sebagai alat bantu belajar siswa siswi di SD Negeri 2 Purwosari ?

### 1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam perancangan media pembelajaran ini. Hal tersebut bertujuan agar dalam perancangan dapat fokus terhadap tujuan yang diinginkan. Berikut ini adalah beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Aplikasi ini digunakan untuk siswa siswi kelas 2 di SD Negeri 2 Purwosari.
2. Aplikasi media pembelajaran ini mengenalkan macam-macam profesi kerja dan tempat bekerjanya dalam bahasa Indonesia - Inggris, tugasnya, kuis dan game edukasi.
3. Aplikasi ini bersifat statis.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS 6.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan profesi kerja dengan metode bilingual pada SD Negeri 2 Purwosari.
2. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi pada proses belajar mengajar.
3. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari perancangan aplikasi ini adalah :

### 1. Manfaat bagi Penulis

Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.

### 2. Manfaat bagi Pengguna

#### a. Bagi Siswa

- a) Meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar siswa.
- b) Siswa lebih mudah mengenal dan memahami macam-macam profesi kerja yang disampaikan melalui media pembelajaran ini dan membantu siswa agar tidak kebingungan dalam menentukan cita-citanya.

#### b. Bagi Guru

- a) Menambah alternatif guru dalam proses belajar mengajar.
- b) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### 3. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan dan menambah referensi skripsi di perpustakaan. Serta dapat bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam pembuatan karya tulis lainnya.

## **1.6 Metode Penelitian**

Agar memperoleh data yang benar dan sesuai dengan permasalahan yang ada, maka perlu adanya metode untuk mencapai tujuan penelitian.

Berikut ini adalah tahap-tahap penelitian :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan penulis untuk memperoleh data adalah sebagai berikut :

#### **1.6.1.1 Observasi**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi pada SD Negeri 2 Purwosari. Penulis mengamati secara langsung terhadap proses belajar mengajar.

#### **1.6.1.2 Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan wawancara bertujuan agar mendapatkan informasi mengenai proses belajar yang sudah ada. Data diperoleh dengan melakukan wawancara atau tanya jawab dengan guru.

#### **1.6.1.3 Studi Pustaka**

Penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari sumber referensi buku dan internet yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan dasar-dasar teori yang diperlukan.

### **1.6.2 Metode Analists**

Pada metode ini merupakan tahapan menganalisis sistem yang dibuat. Adapun analisis yang digunakan adalah analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Pada tahapan ini penulis menggunakan metode pengembangan multimedia berdasarkan teori Iwan Binanto menurut Luther-Sutopo yaitu tahap Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Data (Material Collecting), Pembuatan (Assembly) Percobaan (Testing) dan Distribusi (Distribution).

### **1.6.4 Metode Pengujian Sistem**

Penulis melakukan pengujian sistem ini menggunakan blackbox testing. Melakukan uji coba terhadap aplikasi secara keseluruhan untuk memastikan bahwa aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang direncanakan dan melakukan pengujian kepada siswa siswi di SD N 2 Purwosari.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang diuraikan sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi yaitu tinjauan pustaka, menjelaskan dasar teori multimedia, media pembelajaran, metode analisis dan metode pengembangan multimedia.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menguraikan tinjauan umum tentang SD N 2 Purwosari, menganalisis yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang hasil implementasi perancangan aplikasi media pembelajaran yang sudah diterapkan dari perancangan yang telah dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian dan pengujian sistem dari pembuatan skripsi ini.