

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Salah satu jalur Pendidikan formal adalah Sekolah Dasar (SD). SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta merupakan salah satu Sekolah Dasar yang dalam pembelajarannya masih berpedoman pada media buku cetak khususnya untuk mata pelajaran udara bersih bagi kesehatan dan saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan atau salah satu di antaranya adalah metode ceramah.

Adapun jenis media pembelajaran terdiri dari 2 metode yaitu metode konvensional (ceramah) dan non konvensional. Dalam metode konvensional alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu berbentuk ceramah, pengadaan buku-buku dan alat peraga, serta pada metode non konvensional alat yang digunakan berupa media visual meliputi gambar atau foto, grafik, peta konsep, poster, dan media audio seperti penggunaan suara, musik serta audio visual.

Dalam proses mengajar beberapa sekolah masih banyak dibantu menggunakan poster dan buku pembelajaran. Sehingga dalam proses belajar mengajar terdapat hambatan seperti siswa-siswi kurang mampu menangkap pelajaran dengan baik menggunakan metode konvensional.

SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang proses pengajarannya masih menggunakan metode konvensional. Dalam praktik pembelajaran media yang digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah khususnya pada materi tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat masih berupa media gambar 2 dimensi sebagai alat visualisasinya. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Ibu Sulasmi, S.Pd selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta, Penerapan metode pembelajaran menggunakan gambar 2 dimensi tersebut sesuai dengan peraturan kegiatan belajar mengajar, namun, akhir akhir ini metode tersebut sudah dianggap awam serta menyebabkan anak anak cepat merasa bosan. Sehingga ini menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat belajar peserta didik. Dalam pembelajaran yang berlangsung tidak efektif dan tujuan belajar tidak tercapai bahkan terjadi *noises* dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar. Sehingga perlunya media pembelajaran audio visual dan terdapat objek animasi didalamnya untuk meningkatkan minat belajar siswa-siswi. Gambar, video dan audio mampu meningkatkan semangat siswa-siswi dalam belajar dan lebih mudah untuk mencerna materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan merancang media pembelajaran audio visual animasi guna menunjang pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswi, Oleh karena itu penelitian ini berfokus untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran tentang lingkungan sehat di SD Muhammadiyah Condongcatur.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran tentang lingkungan sehat untuk siswa – siswi Sekolah Dasar Muhammadiyah Codongcatur?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya antara lain :

1. Objek penelitian ini adalah SD Muhammadiyah Codongcatur.
2. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembuatan media interaktif tentang lingkungan sekolah bersih dan sehat pada sistem pembelajaran SD Muhammadiyah Codongcatur.
3. Perancangan media pembelajaran menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle).
4. Materi yang diangkat dalam penelitian ini adalah udara bersih bagi kesehatan.

## 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu :

1. Untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran bagi siswa – siswi kelas tiga Sekolah Dasar Muhammadiyah Codongcatur.
2. Untuk memberikan kemudahan proses belajar – mengajar antara siswa – siswi dan guru dalam penyampaian materi yang divisualisasikan melalui teknologi komputer.

3. Untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif agar siswa - siswi dapat ikut terlibat dalam aplikasi yang memanfaatkan teknologi komputer menggunakan desktop.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Media pembelajaran mata pelajaran lingkungan sehat dan tidak sehat menggunakan adobe animate diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu :

### **1.5.1 Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memudahkan dalam proses mengajar dan menjadikan alat bantu untuk menyampaikan informasi media pembelajaran berbasis audio visual dan memberikan informasi media alternatif untuk penyelenggaraan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

### **1.5.2 Bagi Peserta Didik**

Meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

### **1.5.3 Bagi Sekolah**

Bagi sekolah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis audio visual.

#### 1.5.4 Bagi Institusi

Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa lain untuk penulisan yang relevan, serta dapat menambah koleksi Pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa.

#### 1.6. Metode Penelitian

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya.
2. Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.
3. Wawancara adalah sebuah kegiatan yang bertujuan memperoleh informasi dari seorang narasumber yang dilakukan dengan cara melontarkan pertanyaan kepada narasumber terkait suatu isu atau topik tertentu yang dibahas.

##### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam tahap selanjutnya yaitu Metode Analisis Data Penelitian menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman).

##### 1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap pengembangan sistem peneliti menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu :

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
2. *Design* (Desain/Rancangan). Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi). Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudia file-file multimedia seperti audio, video dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah hasil proyek multimedia jadi, perlu dilakukakan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimasukkan

agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Unruk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

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

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran pada penelitian ini.

#### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*), analisis kebutuhan, dan desai aplikasi multimedia interaktif.

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

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya serta pengujian angket.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

