

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dianggap sebagai jawaban untuk mengimbangi gelombang globalisasi yang melanda dunia. Teknologi merupakan bagian dari kemajuan zaman. Saat ini, teknologi dapat diterapkan pada semua aspek kehidupan. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Di era globalisasi ini, negara-negara di seluruh dunia berlomba-lomba meningkatkan kualitas pendidikan di negaranya masing-masing.

Dalam hal kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan perilaku sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan formal, informal dan nonformal dapat menggunakan fasilitas teknologi informasi mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Sehingga dengan memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pendidikan serta menjalankan sistem pendidikan dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan pendukung materi pelajaran agar dapat diterima atau dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Baik itu secara *online* maupun *offline*.

Apalagi seperti kondisi saat ini bahwa penyakit virus corona atau Covid-19 merupakan wabah yang mewabah hampir di semua negara di dunia. Dampak pandemi Covid-19 telah mengganggu berbagai sektor, terutama sektor pendidikan yang mengalami gangguan besar. Pemerintah Indonesia telah menempuh berbagai cara untuk mencegah penyebarannya, salah satunya melalui Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam situasi darurat. Penyebaran penyakit virus corona (Covid-19). Melalui pemberitahuan ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan instruksi untuk pembelajaran jarak jauh dan merekomendasikan agar siswa belajar di rumah. Oleh karena itu, guna mendukung

pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19, Peneliti berupaya membuat media interaktif untuk mendukung pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 4 Sanana Utara agar tetap beroperasi secara efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah aplikasi media interaktif pembelajaran IPA dapat berjalan dengan lancar di perangkat android dan bagaimana proses perancangan aplikasi tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar penelitian lebih terarah dan lebih mudah dibahas hingga tujuan penelitian tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap SMP Negeri 4 Sanana Utara.
2. Penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif
3. menggunakan metode MDLC dalam proses pembuatannya.
4. Materi yang dibahas adalah KD 1 dan KD 2 IPA untuk siswa SMP kelas VIII
5. Aplikasi ini akan diimplementasikan pada smartphone dengan sistem operasi android.
6. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media interaktif yaitu adobe animate.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran IPA kelas VIII menggunakan *software* adobe animate.
- b. Penelitian ini memberikan hasil media pembelajaran interaktif untuk SMP Negeri 4 Sanana Utara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Sebagai alat untuk membantu siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran.
 - b. Meningkatkan minat belajar siswa
 - c. Sebagai fasilitas siswa untuk menambah pengetahuannya.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai alat pendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
 - b. sebagai metode pembelajaran baru.
 - c. Sebagai alat pendamping guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif.
3. Bagi Penulis
 - a. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam perkuliahan
 - b. Menambah pengetahuan, pengalaman, dan informasi baru.
 - c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data yang bersangkutan dengan media interaktif. Penulis memperoleh data dari literasi, buku, jurnal, dan website.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara tidak langsung dengan cara memberikan pertanyaan kepada guru SMP Negeri 4 Sanana Utara melalui whatsapp yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai materi, contoh soal, dan latihan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu analisis kelayakan sistem. metode ini digunakan untuk menganalisis data yang sudah diperoleh dari metode sebelumnya dengan menentukan persyaratan sistem, meliputi persyaratan fungsional dan persyaratan non fungsional, serta analisis kelayakan teknis, hukum, dan operasional.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan dan pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan metode aplikasi yang dikembangkan oleh Luther-Sutopo (1994), yaitu metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan metode MDLC. Pengembangan dalam MDLC terdiri dari enam tahapan, yaitu tahapan *concept, design, material collecting, assembly, Testing, dan distribution.*

1.6.5 Metode Testing

Pada metode ini aplikasi yang telah dibuat akan di evaluasi dan di identifikasi kembali yang bertujuan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau tidak. Metode pengujian yang digunakan adalah *black box Testing* dan *White box testing.*

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai teori yang digunakan oleh penulis untuk menulis skripsi. Mencakup kajian Pustaka, dasar teori tentang media interaktif, dan penjelasan *software* tentang Adobe animate dan teori lainnya yang berkaitan dengan penyusunan perancangan skripsi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai objek penelitian, analisis masalah, bagaimana solusi untuk menyelesaikan dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai tahapan perancangan aplikasi, Pengujian hingga pembahasan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.