

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berperan penting bagi kemajuan kualitas kehidupan di era globalisasi. Pemanfaatan komputer saat ini meluas ke berbagai aspek kehidupan dan telah menjadi sarana penyampaian informasi.

Sudah banyak teknologi terbaru yang digunakan dalam aspek kehidupan khususnya di bidang pendidikan yang berupa media pembelajaran interaktif. Adobe flash merupakan salah satu software unggulan yang digunakan oleh programmer dalam menciptakan berbagai macam aplikasi media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu penerapan aplikasi Adobe Flash ialah media pembelajaran interaktif guna menyampaikan materi di bidang pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilakukan pada siswa SD N Sendowo III Gunungkidul, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Metode yang digunakan guru dalam pelajaran proses peredaran darah didominasi oleh ceramah dan mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), namun Lembar kerja siswa (LKS) hanya mencakup text dan gambar, sehingga tidak dapat memvisualisasikan proses peredaran darah pada manusia.

Perkembangan teknologi yang pesat membuat penulis berfikir untuk membuat media pembelajaran interaktif yang mencakup lima unsur lebih banyak dibandingkan dengan teknik konvensional, yaitu adanya suara, animasi, teks, gambar dan video itu sendiri. Media pembelajaran ini dapat memvisualisasikan

materi proses peredaran darah pada manusia sehingga dapat membantu guru dalam mengajar di SD N Sendowo II Gunungkidul. Media pembelajaran interaktif ini akan mencakup teks, gambar, suara serta animasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul “Pembuatan Media Pembelajaran Materi “Proses Peredaran Darah” Sebagai Alat Bantu Guru dalam Mengajar di SD N Sendowo III Gunungkidul”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dapat dirumuskan :

“Bagaimana membuat media pembelajaran materi “Proses Peredaran Darah” sebagai alat bantu Guru dalam mengajar di SD N Sendowo III Gunungkidul?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mencakup pengenalan organ dasar peredaran darah antara lain darah, jantung dan pembuluh darah.
2. Aplikasi ini terdapat animasi peredaran darah dasar dan penyakit mengenai peredaran darah, antara lain Strok, Anemia dan Jantung Koroner.
3. Sasaran pengguna aplikasi ini untuk guru SD N Sendowo III dalam proses pembelajaran IPA materi proses peredaran darah.
4. Sasaran audience aplikasi ini untuk siswa kelas V SD N Sendowo III Gunungkidul.

5. Aplikasi ini diterapkan oleh guru di SD N Sendowo III pada setiap jadwal mata pelajaran IPA.
6. Aplikasi ini diuji oleh guru berdasarkan kemudahan dan interaktifitas kepada siswa kelas V SD N Sendowo III Gunungkidul.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata-I pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama duduk di bangku perkuliahan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membangun dan mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran mengenai proses peredaran darah pada manusia untuk siswa kelas V SD N Sendowo III Gunungkidul.
4. Menyumbangkan sebuah media pembelajaran bagi siswa kelas V SD N Sendowo III Gunungkidul.
5. Menambah wawasan melalui pembuatan aplikasi sistem peredaran darah dengan menerapkan animasi 2D menggunakan Adobe Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis adalah :

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang IT.
3. Prasyarat kelulusan program study Informatika Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Manfaat Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Adapun manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

1.5.3 Manfaat bagi SD N Sendowo III Gunungkidul

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi anak didik.
2. Terjalin hubungan baik antara SD N Sendowo III Gunungkidul dengan pihak Universitas AMikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, digunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dengan mempelajari literatur, buku atau aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Menggunakan metode ini

diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang diperlukan.

2. Metode Dokumentasi

Melakukan dokumentasi terhadap aktivitas yang terjadi di tempat penelitian untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sebagai perencanaan dan perancangan aplikasi dan desain buah dan sayur agar tidak monoton untuk anak usia dini.

3. Metode Observasi

Pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang akan digunakan peneliti dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

4. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu Kepala Sekolah SD N Sendowo III Gunungkidul untuk mendapatkan beberapa informasi yang dibutuhkan. Sebagai narasumber, Ibu Sarjuni, S.Pd, M.Pd (Kepala Sekolah SD N Sendowo III Gunungkidul).

1.6.2 Metode Analisa

Pada metode analisa yang penulis gunakan meliputi :

1. Teknik analisis *SWOT*

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam proses pembuatan media pembelajaran yang akan dibangun nanti.

2. Teknik analisis studi kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

3. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi yang digunakan yaitu tahapan pengembangan sistem multimedia yang terdiri dari mendefinisikan naskah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode ini digunakan untuk melakukan pengujian pada aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang akan diperbaiki kedepannya, antara lain :

1. Metode yang digunakan untuk evaluasi atau *testing* yaitu menggunakan metode *black box* dan metode *white box*.

2. metode yang digunakan dalam kuesioner menggunakan metode *likert* yang banyak digunakan dalam riset berupa survei.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah, metode ini dilakukan agar penyusunan laporan skripsi menjadi lebih rapi dan mudah dipahami. Sistematika penulisan tersebut adalah :

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendasari pembahasan rinci tentang konsep pembuatan aplikasi pembelajaran pentingnya buah dan sayur pada TK Mekar Siwi.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan dalam penelitian seperti analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Pada bab ini juga akan dilaporkan secara detail mengenai rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan, baik perancangan yang dibangun secara umum ataupun perancangan yang dibangun secara spesifik.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil program yang akan diimplementasikan pada *PC/laptop*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi mengenai kesimpulan tentang ringkasan hasil implementasi dan pengujian serta saran yang berisi tentang usulan-usulan terhadap penyelesaian lebih lanjut dari permasalahan yang dikaji agar hasil yang dicapai bisa lebih baik.

Daftar Pustaka

Isi daftar pustaka adalah daftar buku-buku maupun e-book yang menjadi referensi dalam pembuatan skripsi.

