

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pahlawan adalah seseorang yang berani dan berkorban dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani. Peran pahlawan sangat besar bagi kemerdekaan Indonesia. Pahlawan berani memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dari penjajahan. Kemerdekaan adalah faktor yang mempengaruhinya, kemerdekaan tersebut diraih dengan perjuangan yang panjang yang menjadikan negara Indonesia memiliki nilai-nilai keteladanan dari tokoh pahlawan nasional yang bisa dijadikan sebagai pedoman untuk generasi penerus bangsa agar terhindar dari sikap yang merugikan bangsa Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran di SD Negeri Sumyang yang memberikan pengetahuan mengenai tokoh pahlawan nasional yang penting untuk diajarkan pada anak selain mengajarkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh pahlawan yang ada pada pendidikan kewarganegaraan siswa juga diajarkan sejarah Indonesia agar tidak melupakan jasa para pahlawan nasional yang telah berjuang bagi bangsa Indonesia.

Pada SD Negeri Sumyang kegiatan belajar mengajar masih menggunakan cara manual yaitu buku sebagai media belajar mengajar, media ini mempunyai keterbatasan karena tidak ada visualisasi yang menarik yang

membuat anak bosan, media ini juga menyajikan proses belajar yang monoton
yang hanya tertuju pada



penyampaian guru saja. Sedangkan pada SD Negeri Sumyang sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti laptop dan proyektor, tetapi pemanfaatannya yang belum begitu optimal.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memberikan pembelajaran interaktif dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi. Media pembelajaran interaktif belum diterapkan sebelumnya pada SD Negeri Sumyang dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, kebosanan siswa, pembelajaran yang monoton dapat diminimalkan sehingga proses belajar lebih efektif dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari beberapa uraian latar belakang tersebut peneliti akan membuat media pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan nasional di SD Negeri Sumyang. Tujuannya agar anak mengenal sosok tokoh pahlawan nasional yang disajikan dengan ilustrasi gambar yang menarik untuk menarik minat belajar pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif tentang tokoh pahlawan yang tersampaikan dengan baik kepada siswa SD Negeri Sumyang ?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa-siswi SD Negeri Sumyang khususnya pada kelas 2.
2. Aplikasi ini berisi :
 - a. pengenalan tokoh pahlawan nasional
 - b. sejarah pahlawan nasional
 - c. game edukasi.
3. Sejarah tokoh pahlawan ditampilkan dalam bentuk animasi 2D
4. 10 pahlawan nasional diantaranya :
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Jendral Soedirman
 - c. R.A Kartini
 - d. Pangeran Diponegoro
 - e. Ki Hajar Dewantara
 - f. Cut Nyak Dhien

- g. Tuanku Imam Bonjol
 - h. Pattimura
 - i. Mohammad Hatta
 - j. Bung Tomo
5. Aplikasi ini bersifat statis.
6. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyelesaikan masalah pada sistem belajar di SD Negeri Sumyang.
2. Untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan tokoh pahlawan nasional
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional adalah :

1.5.1 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Menambah referensi skripsi dipergustakaan amikom untuk mahasiswa yang akan menempuh skripsi.

1.5.2 Bagi Penulls

Menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran seperti yang telah didapatkan selama menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah.
- c. Menambah alternatif penyampaian materi dan menjadikan inovasi dalam sistem pembelajaran.

1.5.4 Bagi Pengguna

- a. Bagi Siswa
 - a) Siswa dapat semakin mudah menyerap ilmu tentang tokoh pahlawan nasional yang disampaikan melalui media interaktif.
 - b) Meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar.
- b. Bagi Guru

- a) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Efektifitas waktu pembelajaran.
- c) Memberi motivasi untuk selalu kreatif dalam proses belajar mengajar.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung SD Negeri Sumyang

b. Wawancara

Dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru yang bersangkutan yaitu wali kelas 2 terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku laporan skripsi, sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Metode ini dapat diperoleh dari perpustakaan, buku atau internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis permasalahan menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan.

1.6.3 Perancangan Aplikasi

- a. Merancang Konsep
- b. Merancang Isi
 - Pembuatan asset
 - Merancang desain layout
 - Penggabungan asset dan layout
 - Penambahan animasi, musik, serta tombol fungsi dalam media interaktif
- c. Merancang naskah
- d. Merancang grafik

1.6.4 Tahapan Pengujian Sistem

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengujian aplikasi secara keseluruhan apakah aplikasi berjalan dengan baik dan memenuhi permintaan dari pihak objek serta dan melakukan pengujian kepada siswa siswi SD Negeri Sumyang guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dalam 5 bagian, yang diuraikan sebagai berikut :

1.7.1 BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah tentang gambaran singkat mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan teori yang dipakai secara keseluruhan dalam penyusunan skripsi.

1.7.3 BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan media interaktif, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif serta menganalisa kebutuhan pada media pembelajaran interaktif.

1.7.4 BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran interaktif dari perancangan yang telah dibuat.

1.7.5 BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat.

