

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri Minomartani 1 Sleman Yogyakarta adalah sekolah dasar yang ada di Jl. Mlandangan, Minomartani, Sleman Yogyakarta. Pada Sekolah Dasar Negeri Minomartani 1 Sleman Yogyakarta khususnya untuk siswa kelas 3 (tiga) dimana sistem pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi cuaca dan awan masih menggunakan buku sebagai alat pengajaran. Untuk memperoleh data yang relevan peneliti melakukan metode wawancara (*interview*) kepada beberapa siswa dan kepada pengajar. Dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa terdapat beberapa pernyataan yaitu dalam proses penerimaan materi ajar yang membuat siswa sulit menangkap materi yang diajarkan dan membuat siswa kurang fokus dan bosan karena sifat pengajaran yang dianggap kurang menarik bagi siswa. Dan hasil dari wawancara terhadap pengajar, ada beberapa materi pelajaran IPA yang perlu menggunakan objek dan membutuhkan waktu yang lama untuk pengajaran atau penyampaian materi.

Permasalahan yang dihadapi pengajar setelah dilakukan wawancara (*interview*) pengajar mengeluhkan adanya waktu yang terbuang saat menerangkan materi Cuaca dan Awan karena perlu mempersiapkan alat peraga atau objek, serta penyampaian materi yang masih menggunakan buku yang membuat siswa merasa bosan dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah didapat dan diuraikan, penulis menyimpulkan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Cuaca dan Awan menggunakan Adobe Flash pada Sekolah Dasar Negeri Minomartani 1 Sleman Yogyakarta kelas 3 (tiga) untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi. Aplikasi ini adalah suatu alat perantara pemahaman materi yang disampaikan pengajar, sehingga diharapkan siswa lebih fokus pada penyampaian materi oleh pengajar dan untuk menarik perhatian siswa agar tidak merasa bosan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: "Bagaimana membuat Media Pembelajaran Cuaca dan Awan SD Negeri Minomartani 1 Sleman Yogyakarta supaya dapat lebih fokus?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar media pembelajaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SD Negeri Minomartani 1 Sleman Yogyakarta.
2. Aplikasi yang dirancang untuk perangkat komputer *desktop* dengan sistem informasi *windows*.
3. Media Pembelajaran Interaktif Cuaca dan Awan.
4. Aplikasi ini bersifat statis, maksudnya informasi yang terdapat pada aplikasi ini tidak dapat diubah maupun di *update*.

5. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Flash profesional CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Audition CS6*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat dan merancang media pembelajaran interaktif materi cuaca dan awan untuk peserta didik kelas 3(tiga) SD N Minomartani 1 Sleman Yogyakarta.
2. Membuat media pembelajaran interaktif agar dapat memudahkan anak dalam memahami materi pelajaran.
3. Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar kesarjanaan komputer pada jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis :

Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan di perkuliahan.

2. Bagi Guru :

Dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada murid-murid SD Minomartani 1 Sleman Yogyakarta tentang materi cuaca dan awan.

3. Bagi Praktisi Multimedia

Sebagai sarana pembelajaran bersama tentang cara merancang dan membuat media pembelajaran yang baik dan benar.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu :

#### **1. Metode Pengamatan (*Observation*)**

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada objek permasalahan yang akan diteliti untuk memperoleh informasi.

#### **2. Metode Wawancara (*Interview*)**

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab langsung kepada pihak berwenang mengenai masalah yang erat hubungannya dengan penelitian ini.

#### **3. Metode Kepustakaan (*Library*)**

Pengumpulan data dengan membaca buku-buku dan internet yang berhubungan dengan permasalahan sebagai referensi dan bahan pembandingan

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan aplikasi ini menggunakan struktur navigasi.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia cuaca dan awan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

#### **1.6.5 Metode Testing**

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode unit testing dan blackbox testing.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini mengurai secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi perancangan media pembelajaran interaktif.

#### **BAB III ANALISIS DAM PERANCANGAN**

Bab ini penulis membahas perancangan aplikasi secara umum serta segala kekurangan dan kelebihan.

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



Bab ini memaparkan dari hasil-hasil terhadap penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan skripsi sebagai acuan yang mendukung.

