

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi multimedia semakin pesat, sehingga mendorong berkembangnya informasi melalui bidang multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. SD N Bakalan Bantul terletak di Jl. Bantul Km 9, Bakalan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan akan memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya. Mengajarkan pelajaran perubahan wujud benda bukan mudah untuk dilakukan. Dibutuhkan metode atau cara yang tepat, sehingga bukan malah menjadikan siswa menjadi bosan dan jenuh, karena belum menariknya metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam menyampaikan materi dengan metode ceramah atau dengan hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas tidak bervariasi atau monoton. Maka dengan ini, guru kelas II di SD N Bakalan Bantul menginginkan media pembelajaran yang menarik, agar siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran benda dan sifatnya.

Memperhatikan faktor-faktor di atas, maka media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan *Adobe Flash*. Dengan demikian materi pelajaran

perubahan wujud benda untuk kelas dibuat menjadi menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar aktif dalam proses belajar di sekolah maupun sebagai pembelajaran mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran Benda dan Sifatnya pada SD Negeri Bakalan Bantul Yogyakarta?"

1.3 Batasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika skripsi ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif ini dibuat khususnya untuk guru kelas II pada SD N Bakalan Bantul.
2. Hanya beberapa materi yang dibuat menjadi media pembelajaran interaktif atau tidak semua materi pelajaran kelas II.
3. Adapun perangkat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Interaktif yaitu *Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Flash Profesional CC 2015.*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian :

1. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Membantu memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tujuan penelitian :

1. Menambah wawasan guru terhadap media pembelajaran interaktif yang menarik dan bermanfaat.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh siswa SD.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung kepada guru tentang sistem yang akan dirancang.

1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis masalah yang akan dipecahkan adalah langkah pertama yang harus dilakukan sebagai dasar untuk mengetahui secara tepat maksud dan tujuan dari penelitian, dan juga masalah yang ditentukan harus jelas.

1. Perancangan

Untuk memudahkan dalam tahap produksi, pada tahap ini akan dibuat *storyboard*, dan peralatan pendukung lainnya.

2. Implementasi

Pada tahap ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif mulai dari awal proses pembuatan hingga akhir proses pembuatan.

3. *Testing*

Dalam tahap ini dilakukan proses testing atau pengujian sistem yang akan mengetahui kekurangan apa saja yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif ini sebelum digunakan.

4. Laporan

Setelah selesai melalui semua tahap dalam pembuatan videografi ini, langkah terakhir adalah menyusun laporan-laporan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II ini membahas tentang teori-teori yang digunakan, software apa saja yang digunakan, dan membahas gambaran secara umum tentang pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab III ini membahas tentang proses pembuatan dan perancangan media pembelajaran interaktif dan pembahasan konsep pengembangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini menjelaskan tentang implementasi pembuatan media pembelajaran interaktif dari perancangan bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian yang di dalamnya berisi kesimpulan penelitian serta saran yang di berikan oleh peneliti.