

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengembangan metode pembelajaran bagi siswa terus dilakukan. Selain bertujuan agar siswa dapat lebih cepat menangkap dan mengingat mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Sudjana & Rivai (2013), Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Karena media dapat menjadi jembatan antara penjelasan guru dengan pemahaman siswa serta kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. [1]

Berdasarkan hasil wawancara dengan gurudan observasi kelas di SD Negeri Ngupasan Yogyakarta. Penyampaian materi pelajaran ilmu pengetahuan alam berpokok pada fungsi dan bagian mata manusia di SD Negeri Ngupasan Yogyakarta saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada murid didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid cenderung monoton dan kurang maksimal. Murid cenderung sulit memahami ataupun menerima pelajaran.

Dengan demikian, muncullah metode pembelajaran berbasis komputer. Dengan adanya bantuan komputer, para pengajar dapat lebih dimudahkan dalam penyampaian bahan ajar. Selain itu, dengan adanya bantuan komputer inilah pelajar bisa lebih menumbuhkan minat ingin tahunya karena metode penyampaian bahan ajar disertakan dengan tampilan multimedia.

Cara untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Disini penulis akan memudahkan siswa untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan serta untuk mengenalkan bagian dan fungsi mata manusia ini berupa CD Interaktif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan permasalahan yang terjadi yaitu bagaimana membuat media pembelajaran fungsi dan bagian mata manusia?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada aplikasi pembelajaran ini meliputi:

1. Media pembelajaran hanya pada fungsi dan bagian mata manusia sesuai kurikulum Sekolah Dasar.
2. Menerapkan teknologi animasi sederhana dengan Adobe Director 11.5
3. Studi kasus di fokuskan pada siswa-siswi Sekolah Dasar.

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

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah Membuat aplikasi berupa cd interaktif fungsi dan bagian mata manusia berbasis multimedia.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan selama membuat skripsi ini meliputi:

### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan (action research) yang bersifat deskriptif. Penelitian yang berfokus penerapan tindakan yang bertujuan meningkatkan mutu dan memecahkan masalah pada suatu subjek yang diteliti dan diamati. Metode ini memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada dan menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya.

### 2. Metode Pengumpulan Data

Metode untuk pengumpulan data menggunakan Study Pustaka, Wawancara Dan Observasi. ini di maksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan guru berkaitan proses belajar mengajar dan pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek di SDN Ngupasan Yogyakarta.

### 3. Metode Analis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, melakukan analis SWOT dan perancangan sistem multimedia untuk merancang media pembelajaran yang akan di buat.

### 4. Implementasi sistem

Membuat aplikasi dengan menggunakan software Adobe Director 11.5 sesuai dengan perancangan.

## 5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja aplikasi, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun menjadi lima bab, adapun susunan penulisan adalah sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yaitu tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program untuk skripsi, pemaparan teori tentang aplikasi media pembelajaran fungsi dan bagian mata manusia. Juga menguraikan beberapa referensi yang akan membantu penulis untuk menyelesaikan aplikasi media pembelajaran fungsi dan bagian mata manusia.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap – tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

