

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang minat belajar siswa, terutama siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang menarik serta bervariasi dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan antara lain ialah media pembelajaran tradisional atau konvensional dan media pembelajaran modern atau digital yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran tradisional atau konvensional merupakan pembelajaran dimana pusat pembelajaran terletak pada guru dan siswa sebagai objek dalam belajar. Guru memegang peranan penting dalam pembelajaran karena guru terkesan lebih aktif daripada siswa, sedangkan media pembelajaran modern atau digital ialah salah satu hasil dari pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang mengubah konsep dan cara berpikir belajar manusia. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi dan informasi tersebut mengakibatkan teori pembelajaran tradisional atau konvensional dipandang kurang cocok lagi untuk dikembangkan bagi anak didik di sekolah. Oleh karena itu, munculah sebuah teori pembelajaran modern atau digital sebagai jawaban atas berbagai persoalan pembelajaran dalam masa modern.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran tentu mengalami perubahan seiring dengan adanya globalisasi. Penggunaan media konvensional

perlahan mulai tergantikan dengan adanya media pembelajarah modern yang dirasa lebih menarik minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran modern juga dirasa lebih maju karena mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih, media tersebut juga lebih bervariasi, efisien dan praktis dalam penggunaannya.

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada di atas maka judul penelitian ini adalah : “Media Pembelajaran Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan pada SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membuat Media Pembelajaran Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan menggunakan Adobe Flash pada SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran ini dibuat untuk SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta dalam bentuk Aplikasi.
2. Menggunakan Model Pembelajaran Dinamis.
3. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Dreamweaver dan Corel Draw.
4. Hasil Implementasi Media Pembelajaran digunakan sebagai Media Belajar siswa SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta dan akan

menjadi kewenangan Lembaga yang bersangkutan dalam penggunaannya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata-I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memperbaharui media pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pada SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta.
3. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan, sebagai wujud nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan sebuah referensi dan berbagai pengetahuan membuat sebuah media pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam serta

meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

3. Memudahkan dalam menyampaikan materi.
4. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat, metode yang penulis gunakan antara lain :

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dalam penelitian dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung ke SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta untuk mendapatkan data secara spesifik.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode tanya jawab langsung berdasarkan tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkret dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang dapat dijadikan referensi.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah menggunakan metode pra produksi dimana merencanakan konsep atau ide cerita, membuat serta mempelajari naskah dan *storyboard* yang akan diterapkan dalam produksi video animasi.

1.6.3 Metode Testing

Peneliti melakukan *testing* terhadap media pembelajaran dengan melakukan penayangan hasil media pembelajaran dihadapan guru yang bersangkutan.

1.6.4 Metode Implementasi

Tahap implementasi dimulai setelah media pembelajaran ini telah selesai dibuat dan akan di implementasikan pada jam mengajar kelas 4 SD Negeri Rejowinangun I Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai beberapa teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang teknologi yang akan mendukung penulis dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menerangkan mengenai tinjauan umum tentang SD Negeri Rejowinangun I Yogyakarta serta menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari proses perancangan serta pembuatan media pembelajaran dan saran untuk perbaikan media pembelajaran untuk bisa jadi lebih baik di masa yang akan datang.

