

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan *hardware* dan *software* yang telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan dimasa yang akan datang.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional.

Adobe Flash Profesional merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Dengan beberapa aplikasi yang ada dalam *Adobe Flash professional* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media

pembelajaran pada materi Benda dan Kegunaannya. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional*.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah diungkapkan di awal maka peneliti mengembangkan *Adobe Flash Professional* sebagai media pembelajaran. Skripsi ini berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Benda Dan Kegunaannya Pada SD N Kembang Jitengan 2 Sleman".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif Benda Dan Kegunaannya Pada SD N Kembang Jitengan 2 Sleman ?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat merupakan Media Pembelajaran Interaktif pada materi Benda dan Kegunaannya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan di PC/Laptop.
3. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Adobe Flash Profesional CS6*.
4. Aplikasi ini ditujukan untuk murid kelas 3 Sekolah Dasar.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan media pembelajaran SD N Kembang Jitengan 2 sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Aplikasi ini dirancang sebagai alat bantu dalam pembelajaran benda dan kegunaannya ataupun digunakan secara mandiri (tanpa guru) oleh anak.
3. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang di dapat selama menempuh studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu menimbang kemampuan dan sebagai tahap mengembangkan diri dalam poses pembuatan media pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan, dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun

manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat melalui media pembelajaran, pemahaman siswa akan lebih baik.
5. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif, guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek- aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data serta informasi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

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 bapak Sukirjo selaku guru kelas 3 SD N Kembang Jitengan 2 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 perbandingan.

1.6.2 Metode Pengembangan

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa metode, salah satunya adalah metode pengembangan. Adapun metode pengembangan yang akan digunakan yaitu perancangan. Tahap perancangan dari sistem yang dibuat adalah perancangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari :

a. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program aplikasi (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll)

b. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

c. *Material collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

e. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

f. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode ini dilakukan agar penyusunan skripsi menjadi lebih terarah dan mampu dipahami oleh pembaca. Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan basis data yang diperoleh dari beberapa buku, *literature*, perpustakaan dan internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode analisis dan perancangan yang di gunakan dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implemestasi atau hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian, serta menjyajikan data dari hasil uji coba program beserta pembahasnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi.