

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan kurikulum 2013 pelajaran Penjasorkes meliputi pelajaran teori 40% dan praktek 60% sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD N Baran 2 Ambarawa. Pada saat pelajaran materi penjasorkes banyak siswa yang terlihat kurang tertarik pada pelajaran. Dalam media pembelajaran Penjasorkes siswa di ajak berinteraksi dan diberikan penjelasan yang lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka penting untuk mempermudah guru dalam mengajar serta mempermudah proses belajar siswa dengan dibuat sebuah media pembelajaran dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Multimedia di SD N Baran 2 Ambarawa Jawa Tengah".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan bagaimana cara seorang guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menarik ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar terfokus pada tema dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka laporan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran Penjasorkes menggunakan Adobe flash sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku.
2. Materi pembuatan media pembelajaran berdasarkan materi kelas 6 sekolah dasar.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat media pembelajaran menggunakan adobe flash sebagai sarana pembelajaran.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi SRATA-1 di prodi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer " AMIKOM " Yogyakarta.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki manfaat. Berikut merupakan manfaat yang dirasakan baik penulis dan pihak yang menggunakan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom).
2. Mendapat kesempatan langsung untuk menerapkan media pembelajaran ini sebagai media pembelajaran siswa di sekolah, dan kelak jika menjadi pendidik dapat di jadikan referensi.
3. Media pembelajaran dapat membantu sistem belajar mengajar di sekolah agar lebih menarik.

### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *ebook* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

## 2. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara sistematis pada objek yang diteliti dengan cara mengamati siswa pada saat praktek dan penyampaian materi di kelas menggunakan buku panduan atau lembar kerja siswa (LKS), dan diketahui bahwa siswa terlihat kurang tertarik dengan materi yang disampaikan di kelas.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan media pembelajaran, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas sekilas tentang analisis perancangan dan pengembangan, pemodelan sistem, Data Flow Diagram, Flowchart, dan perancangan tampilan.

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

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan aplikasi perangkat lunak pengajaran yang sudah dibangun dengan menguraikan persiapan-persiapan teknis sebelum menguji aplikasi serta menampilkan hasil akhir dari aplikasi perangkat lunak pengajaran.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

