

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah dan kebudayaan pasti dimiliki oleh setiap daerah tidak terkecuali di Indonesia, di Indonesia sendiri terdapat beragam sejarah dan kebudayaan yang menjadikan Indonesia memiliki banyak suku bangsa. Namun, pada era ini sudah sangat sulit anak SD yang masih mengetahui tentang sejarah dan kebudayaan dikarenakan kurang menariknya budaya masa lalu yang berakibat banyaknya budaya asing yang cenderung lebih menarik sehingga menggeser keberadaan sejarah dan budaya yang ada. Meskipun demikian, sejarah dan kebudayaan di Indonesia memiliki potensi yang luar biasa dan harus didukung oleh pengenalan yang baik.

Proses belajar mengajar (PMB) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering kali dilakukan pada PMB. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bias mengintegrasikan teks, grafik,

animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembang proses mengajar dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun yang lebih penting ialah pemahaman efektif dan dapat menghasilkan idea-idea untuk pengajar dan pembelajaran. Pembelajaran yang umum dilakukan oleh pendidik atau guru di SD Muhammadiyah Miliran adalah metode ceramah dan alat bantu lainnya seperti foto, poster atau globe. Guna melestarikan dan pengenalan sejarah dan kebudayaan indonesia kepada siswa dan siswi SD Muhammadiyah miliran ini dengan metode pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran mengenal sejarah dan kebudayaan akan lebih mudah di pahami isi dari sejarah dan kebudayaan Indonesia. Untuk itu dengan kemajuan jaman, informasi dan komunikasi peneliti ingin memanfaatkan multimedia dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang berkualitas sehingga membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran mengenal sejarah dan kebudayaan di SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta. Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk membuat suatu Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif "Ayo Menenal Indonesia" Pada SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta yang dapat digunakan siswa untuk belajar, serta dapat merubah Susana dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar serta sejauh mana pemahaman siswa terhadap sejarah dan kebudayaan di indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan permasalahan: Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif menarik, "Ayo Menenal

Indonesia” yang dapat memenuhi kebutuhan anak sekolah dasar dan dapat diterima pada jenjang sekolah dasar khususnya Sekolah Dasar Muhammadiyah Miliran Yogyakarta?.

1.3 Batasan Masalah

- A. Pembuatan media pembelajaran interaktif, pokok bahasan mengenal keanekaragaman sejarah dan budaya di Indonesia menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
- B. Aplikasi ini dapat diakses pada Sistem Operasi Windows 7.
- C. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini merupakan ActionScript 2.0.
- D. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan Adobe Flash Professional CS6 hanya menyangkut pokok bahasan keanekaragaman sejarah dan budaya di Indonesia.
- E. Flash yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk media interaktif yang berisikan objek gambar, teks, dan suara.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Professional CS6 untuk pembelajaran mengenal Indonesia di SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta.

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran inovatif kepada para siswa di SD Muhammadiyah Miliran, tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 di SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
- b. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
- c. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Bagi Peserta didik

- a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan flash.
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Sebagai bahan ajar pada pembelajaran individual.

3. Bagi Pendidik atau Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis flash.
- b. Meningkatkan daya tarik dan kekearifan dalam proses belajar mengajar
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Sebagai alat bantu mengajar.

4. Bagi Dunia Pendidikan

- a. Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- b. Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran menggunakan Flash.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang tepat, lengkap dan terstruktur.

Oleh karena itu penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengalaman langsung dari Sekolah Dasar Muhammadiyah Miliran Yogyakarta.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Yaitu mendapatkan informasi dengan cara mewawancarai langsung salah satu guru di sekolah dasar Muhammadiyah Miliran Yogyakarta.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli bidang dan mempelajari buku-buku serta browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini, navigasi utama adalah dengan tampilan animasi sebagai halaman pembuka, yang nantinya akan menampilkan berbagai tombol yang akan mengarahkan ke berbagai informasi. Selain itu, user juga dapat merubah setting, dan mengakses fitur lainnya. Adapun perancangan tersebut meliputi:

1. Merancang Konsep

Perancangan konsep meliputi perancangan desain animasi, alur aplikasi, struktur navigasi yang akan digunakan, dan fitur-fitur yang akan ditambahkan kedalam aplikasi.

2. Merancang Isi

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin dimasukkan kedalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi pelajaran dan aspek penunjangnya secara lengkap.

3. Merancang Naskah

Perancangan naskah. Analisis menetapkan dialog dan urutan elemen – elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.

4. Merancang Grafik

Perancangan grafik meliputi perancangan konsep, desain antarmuka, serta animasi yang dibutuhkan. Adapun desain yang digunakan pada perancangan grafik aplikasi ini mengacu pada flat design.

1.6.3 Testing dan Implementasi

Melakukan Produksi pelaksanaan sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci lalu melakukan pengecekan terhadap setiap elemen-elemen yang ada di sistem tersebut apakah sudah berfungsi dengan layak dan benar atau masih terdapat kesalahan. Jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan evaluasi.

1.6.4 Evaluasi

Melakukan proses evaluasi terhadap sistem yang sudah ada apakah sistem harus di ubah atau ada pengurangan terhadap sistem tersebut agar sesuai yang diharapkan oleh user.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori media pembelajaran, multimedia dan tahapan pengembangan sistem.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan mengurai tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan atau assembly) pada Adobe Flash Professional CS6.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengurai kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari penulis baik kepada sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

