

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Paskibraka adalah pasukan pengibar bendera pusaka, yang bertugas di kabupaten, provinsi maupun nasional. Sebagai seorang anggota paskibraka sudah layak dan sepatasnya menguasai tentang peraturan baris-berbaris, perlakuan terhadap bendera merah putih, tata upacara bendera, maka dari itu di paskibraka ada dua tim yaitu pelatihan dan pembinaan.

Hasil penelitian tentang Paskibraka Kabupaten Gunungkidul adalah kurang nya minat pelajar untuk mengikuti seleksi calon paskibraka dikarenakan ketidaktahuan mereka tentang paskibraka dan tidak mengetahui makna dari bela Negara. Oleh sebab itu generasi muda Indonesia sebagai generasi penerus yang akan mengisi alam kemerdekaan, harus selalu didorong, diarahkan dan dipersiapkan menerima tongkat estafet kepemimpinan generasi terdahulu untuk melestarikan nilai-nilai Proklamasi 17 Agustus 1945.

Berdasarkan dari uraian diatas, penulis ini mengangkat pembahasan tentang analisis dan pembuatan media interaktif sebagai sarana pembelajaran baris berbaris dalam paskibraka sebagai skripsi dengan judul “ Analisis dan Pembuatan Media Pembelajaran Paskibraka Kabupaten Gunungkidul”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah :

“Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran paskibraka yang dapat dengan mudah digunakan dan diterima semua materinya serta minat siswa dalam mengikuti seleksi paskibraka di kabupaten gunungkidul meningkat?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran direkomendasikan kepada pelajar, khusus nya SMA/SMK.
2. Aplikasi media pembelajaran berupa CD interaktif.
3. Informasi yang disajikan mencakup pengertian tentang baris berbaris.
4. Aplikasi Adobe Flash untuk pembuatan aplikasi yang didalamnya terdapat sebuah animasi ilustrasi,back sound, dan tombol-tombol untuk menjalankannya.
5. Adobe Premiere untuk editing video.
6. Adobe Illustrator untuk editing gambar.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia sebagai media pembelajaran Paskibraka Gunungkidul.

2. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktek.
3. Untuk mempermudah calon paskibraka dalam berlatih.
4. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (SI) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara Teoritis maupun secara Praktis. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu :

#### **1.5.1 Manfaat secara Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi pelajar agar berminat bergabung menjadi anggota Paskibraka.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Manfaat Bagi Pelajar**

Mendapatkan pengalaman baru dan meningkatkan motivasi pelajar dalam mempelajari apa itu paskibraka melalui media pembelajaran.

##### **b. Manfaat Bagi Sekolah**

Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi pelajar agar minat menjadi anggota paskibraka.

##### **c. Manfaat Bagi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga**

Menambah koleksi media pembelajaran untuk disebar luaskan ke sekolah-sekolah menengah ke atas sebagai acuan agar lebih banyak pelajar yang berminat menjadi anggota paskibraka.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantara lain :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini digunakan untuk mengambil data dengan cara melakukan observasi langsung ke obyek penelitian, yaitu mempelajari beberapa buku atau literature, artikel, dan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan. Selain itu, penulis juga menggunakan fasilitas internet sebagai sumber data penting yang diperlukan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisis terhadap data yang akan digunakan untuk aplikasi yang akan dibuat.

### 1.6.3 Pembuatan Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan pembuatan grafis, animasi, dan kiarakter serta mengumpulkan dan mempelajari beberapa source code flash yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam 5 bab dan masing – masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

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

Bab ini membahas tentang pengertian multimedia, media pembelajaran, bentuk pembelajaran, dan teori yang berasal dari studi literature, internet atau buku yang dapat dijadikan acuan guna merancang dan membangun media interaktif “Analisis dan Pembuatan Media Pembelajaran Paskibraka Kabupaten Gunungkidul”

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Bab ini membahas tentang analisis permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya untug pengembangan aplikasi media pembelajaran Paskibraka. Bab ini juga membahas perancangan aplikasi secara umum dari system yang dibangun ataupun perancangan yang lebih spesifik dan menganalisa manfaat pembuatan media pembelajaran.

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

Bab ini membahas dan menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang literature.

