

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring kemajuan teknologi yang berkembang saat ini ada berbagai macam aplikasi yang bisa membantu pelajar untuk membuat materi yang diajarkan oleh guru bisa di pahami lebih jelas. Salah satu aplikasi yang bisa untuk membantu guru untuk mengajar materi yaitu aplikasi *adobe flash*. *Adobe flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang bagus. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat animasi logo , *movie*, *game*, menu *interkatif*, media pembelajaran, pembuatan navigasi pada situs web dan pembuatan aplikasi lainnya.

Pembelajaran dengan hanya melihat gambar tentang proses siklus hidrologi itu dirasa belum memuaskan jika belum ada contoh yang nyata. Beberapa siswa-siswi sekolah dasar belum bisa membayangkan bagaimana proses siklus hidrologi yang nyata berlangsung. Dari permasalahan itu dianggap biasa karena hanya melihat gambar diam saja itu belum cukup untuk menjelaskan proses hidrologi. Sehingga Peneliti akan membuat media pembelajaran *interaktif* untuk menggambarkan proses terjadinya siklus hidrologi seperti nyata. Dengan adanya aplikasi ini peneliti berharap siswa-siswi sekolah dasar bisa memahami proses terjadinya siklus hujan dengan jelas dan mempermudah guru menjelaskan kepada muridnya .

Dari masalah dan solusi yang telah terurai di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “ **Media Pembelajaran Interaktif Siklus Hidrologi berbasis *Flash* untuk Sekolah Dasar Negeri Gambiran** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran *interaktif* siklus hidrologi berbasis *flash* untuk Sekolah Dasar Negeri Gambiran .

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalahnya yang ada dalam permasalahan ini adalah :

1. Media pembelajaran direkomendasikan untuk siswa SD kelas 5.
2. Media pembelajaran ini di jalankan menggunakan *adobe flash*.
3. Aplikasi ini berisi tentang siklus hidrologi saja.
4. Program yang di gunakan dalam pembuatan Media Pembelajaran ini menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini :

1. Mengetahui kualitas media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang siklus hidrologi berbasis *adobe flash* tersebut berdasarkan penilaian guru kelas atau guru mata pelajaran dan para siswa.

2. Mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang siklus hidrologi berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Gambiran.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan antara lain :

1. Bagi Sekolah Dasar :

Memberikan pengetahuan terhadap siswa dengan metode pembelajaran media interaktif yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami dengan jelas .

2. Bagi peneliti :

Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan Media Interaktif yang terkomerisasi.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan langkah-langkah berikut :

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan tanya jawab kepada guru-guru yang ada di SD Negeri Gambiran guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi. Dalam wawancara tersebut memperhatikan obyek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data, pembukuan, dan dokumentasi harian.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan teori-teori yang untuk memperoleh informasi yang lebih, sehingga dapat membantu menyelesaikan masalah pada saat pembuatan skripsi media pembelajaran siklus hidrologi berbasis flash untuk Sekolah Dasar Negeri Gambiran.

3. Metode *Observasi*

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data, di mana untuk mendapatkan data yang diperlukan harus melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi Sekolah Dasar Negeri Gambiran untuk mendapatkan data yang diperlukan.

4. Metode Perancangan

Perancangan Media Interaktif ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan Media *Interaktif* Berbasis Pembelajaran.

5. Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah Media *Interaktif* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap Media *Interaktif* ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab II ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta teori-teori lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan aplikasi seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI

Bab IV adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran *interaktif* setelah dilakukannya perancangan aplikasi. Implementasi aplikasi merupakan tindak lanjut dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran *interaktif*, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab V penulis akan menguraikan kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

