

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan dan kebutuhan manusia tidak luput dari teknologi informasi yang sangat berkembang di era globalisasi dan merupakan pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat penting dalam berbagai bidang. Salah satunya di bidang pendidikan, karena kebutuhan akan teknologi informasi semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer sangat penting untuk upaya pemenuhan kebutuhan tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Kelebihan multimedia memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi interaktif, salah satunya dalam proses belajar yaitu dalam menyampaikan berbagai informasi tidak terbatas pada gambar dan tulisan saja, tetapi dapat disajikan dengan animasi, suara dan video, sehingga menambah daya tarik dalam belajar. Multimedia dikembangkan sesuai kebutuhan user, dan menjadikannya lebih menarik karena bersifat *user-friendly* dan inovatif.

Multimedia, terdiri dari semua aplikasi yang melibatkan penggunaan kombinasi berbagai jenis media, seperti teks, audio, video, grafis dan animasi. Sebuah presentasi yang melibatkan semua ini berbeda jenis media, rasa media, dapat disebut presentasi multimedia. Software yang melibatkan animasi, suara, teks

disebut software multimedia. Setiap sistem yang menggabungkan rasa yang berbeda dari media dapat disebut sebagai sistem multimedia pula.

Multimedia interaktif adalah sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi seperti teks, suara, animasi video secara bersama dan melibatkan keikutsertaan pemakaian untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi. Adanya hal itu dapat membuat pengguna terlibat secara aktif dalam menyaksikan jalannya aplikasi dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, disediakan berbagai fasilitas bagi pengguna untuk memilih atau mengatur arah atau alur aplikasi sesuai dengan kemauannya, termasuk di dalamnya sarana untuk menentukan informasi apa saja yang ingin dilihat, dan kapan informasi tersebut ingin ditampilkan. [1,46,2012]

SD Kedungsari 1 Magelang adalah salah satu sekolah dasar yang berada di Kota Magelang. SD kedungsari 1 Magelang menggunakan 2 sistem mengajar yaitu visual dan konvensional. visual yaitu guru menyampaikan materi menggunakan lcd dan laptop sedangkan konvensional yaitu guru menyampaikan materi menggunakan papan tulis dan spidol. Minat belajar menggunakan visual lebih diminati murid menurut beberapa guru dan observasi yang saya lakukan, dari pada yang konvensional yang membuat siswa bosan dalam belajar. Sistem mengajar yang konvensional sering digunakan dalam proses belajar mengajar karena materi untuk visual belum semuanya dibuat, padahal siswa lebih tertarik dengan metode visual. Sistem belajar yang konvensional kurang membantu siswa memahami materi karena pelajaran seni dan rupa membutuhkan gambar agar siswa lebih memahami pelajaran, sehingga guru harus mencetak gambar bila harus

menggunakan gambar agar siswa memahami pelajaran, sehingga guru harus mengeluarkan dana.

Berdasarkan uraian diatas, maka dimaksudkan media pembelajaran interaktif yang berisi materi-materi Seni dan Rupa untuk SD Kedungsari 1 Magelang dapat membantu guru menyampaikan materi Seni dan Rupa kepada siswa kelas 2 lebih mudah, sehingga proses pembelajaran akan lebih mudah dan siswa lebih cepat memahami materi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif seni dan rupa berupa multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS6"

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif adalah:

1. Media pembelajaran interaktif ini untuk kelas 2 SD Kedungsari 1 Magelang mata pelajaran seni dan rupa.
2. Media interaktif terdiri dari audio, gambar, teks dan animasi.
3. Informasi diperoleh dari guru yang bersangkutan.
4. Media interaktif ini dijalankan pada sistem operasi Windows 7 dan Windows 8, dan Windows 10.

5. Perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah Adobe Photoshop CC dan Adobe Illustrator CC untuk pengolahan gambar. Adobe audition CC untuk mengolah suara. Adobe flash CS6 untuk mengolah animasi dan desain interaktif nya.
6. Sistem ini dirancang hingga tahap uji coba.
7. Media ini dibuat untuk alat bantu belajar mengajar.
8. Menggunakan kurikulum 2013.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud**

Maksud diadakannya penelitian ini adalah membantu proses belajar mengajar terutama untuk mata pelajaran seni dan rupa SD Negeri Kedungsari 1 Magelang, melalui media interaktif, guru dapat menyampaikan pelajaran dengan interaktif dan atraktif. sehingga mutu belajar siswa dapat meningkat.

##### **1.4.2 Tujuan**

1. Mengenalkan kepada guru dan siswa sekolah dasar tentang media pembelajaran interaktif.
2. Membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam proses belajar lebih mudah, efektif dan interaktif.
3. Sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Sebagai referensi tentang media pembelajaran interaktif sebagai pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa sekolah dasar.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang disampaikan pada skripsi ini lebih akurat maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu pengumpulan data berupa tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan.

2. Metode Pengamatan (*Observation*)

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada objek permasalahan yang akan diteliti untuk memperoleh informasi.

### 1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Digunakan untuk mengidentifikasi masalah, harus melakukan analisis untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).

2. Analisis Kebutuhan

Digunakan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi media interaktif dengan menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Analisis Kelayakan

Mengidentifikasi aplikasi yang akan dibuat apakah media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan pada sekolah dasar.



### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan yang dilakukan untuk membentuk konsep yang akan diubah menjadi spesifikasi yang real. Dalam tahapan ini dilakukan perancangan terhadap proses dan *interface*. Rancangan yang digunakan meliputi adalah struktur navigasi.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini menggunakan metode *Prototyping*. *Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerja sama antara pengguna dan analis. Metode *Prototyping* ada 4, yaitu:

1. Analis bekerja dengan tim untuk mengidentifikasi kebutuhan awal untuk sistem.
2. Analis kemudian membangun *prototype*. Ketika sebuah *prototype* telah selesai, pengguna bekerja dengan *prototype* itu dan menyampaikan pada analis apa yang mereka sukai dan yang tidak mereka sukai.
3. Analis kemudian menggunakan feedback ini untuk memperbaiki *prototype*.
4. Versi baru diberikan kembali ke pengguna.

### 1.5.5 Metode Testing

*Black box Testing* adalah cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memudahkan pemahaman skripsi.

Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

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

### 1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung.

### 1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tujuan umum, identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis biaya manfaat, dan perancangan aplikasi.

### 1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi pembahasan tentang tahapan-tahapan pembuatan aplikasi dimulai dari perancangan, uji coba sampai dengan implementasi aplikasi.

### 1.6.5 BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dalam pemakaian media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat berguna bagi siswa dan guru sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun data internet.

