BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengenal sejarah negeri sendiri, untuk memiliki pengetahuan yang luas tentang sejarah–sejarah yang terdapat di Indonesia perlu dipupuk sejak dini salah satunya di mulai dari Sekolah Dasar.

Metode pembelajaran dengan hanya melihat buku buku Sejarah atau hanya dengan materi yang di sampaikan guru di sekolah, dirasa itu belum cukup disini diperlukan explore dari siswa untuk mengenal lebih jauh tentang sejarah yang terdapat di Indonesia. Dengan langsung mendatangi museum-museum dan peninggalan–peninggalan terdahulu. Lebih membuat siswa dapat menimbulkan kreativitas diri dari siswa tersebut. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *International Education Achievement* (IEA) pada awal tahun 2000 menunjukkan bahwa kualitas membaca anak-anak Indonesia menduduki urutan ke 29 dari 31 negara yang diteliti di Asia, Afrika, Eropa dan Amerika, menurut data diatas siswa Indonesia memiliki kecenderungan malas untuk membaca. kebanyakan siswa memiliki kecenderungan bermain dibandingkan belajar. Mengingat penting nya ilmu pengetahuan tentang sejarah dan keragaman negeri sendiri berangkat dari permasalahan diatas maka dibuatlah sebuah media interaktif untuk mengenalkan pembelajaran sejarah berupa pengenalan budaya dan

keragaman yang terdapat di Indonesia. Dan di harapkan pengguna dapat mengetahui kebudayaan dan keragaman dari suatu daerah yang ada di Indonesia. sehingga dalam proses dan penerapan nya dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi.

Media Interaktif ini diharapkan mampu membuat siswa sekolah dasar kaligatuk mudah mengingat dan mengenal sejarah yang ada di Indonesia.

Dari masalah dan solusi yang telah diuraikan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **"Perancangan Media Interaktif Berbasis Pembelajaran Sejarah Menggunakan Adobe Flash (Studi Kasus SD Kelas 5) Kaligatuk "**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membuat Media Interaktif untuk Pembelajaran Sejarah yang dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer di SD Negeri Kaligatuk Yogyakarta

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam permasalahan ini adalah sebagai berikut ini :

1. Media Interaktif ini digunakan atau direkomendasikan untuk siswa kelas 5
2. Media Interaktif ini dikhususkan untuk dijalankan di Platform Windows dan di jalankan menggunakan Adobe Flash.

3. Media Interaktif ini diharapkan dapat mampu mengenalkan sejarah yang ada di Indonesia.

4. Program yang di gunakan dalam pembuatan Media Interaktif ini hanya menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Pembuatan Program Perancangan Media Interaktif Berbasis Pembelajaran Sejarah Menggunakan Adobe Flash (Studi Kasus SD Kelas 5) Kaligatuk " ini adalah :

1. Mengenalkan sejarah yang terdapat di Indonesia dengan lebih mendalam, dengan adanya kuis maka dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar untuk siswa SD Kaligatuk, sehingga dari setiap pertanyaan terdapat jawaban dan bisa juga menumbuhkan pertanyaan-pertanyaan baru yang bisa dijelaskan oleh wali kelas setelahnya.
2. Diharapkan siswa Sekolah Dasar Kaligatuk dapat mengetahui berbagai sejarah di Indonesia dan menumbuhkan rasa cinta tanah air dan saling menghargai satu sama lain.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan bagi obyek dan peneliti, manfaat yang akan didapatkan antara lain :

1. Bagi Sekolah :

a. Memberikan pengetahuan terhadap siswa dengan metode pembelajaran Media Interaktif yang menyenangkan sehingga siswa mampu memahami materi.

b. Mengenalkan metode Pembelajaran Sejarah menggunakan Media Interktif kepada siswa SD Kaligatuk sebagai sasaran pengguna agar mereka menjadi gemar membaca tentang sejarah–sejarah yang terdapat di Indonesia.

2. Bagi Peneliti

a. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembuatan Media Interaktif yang terkomputerisasi.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang penulis digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. **Metode Studi Pustaka (Library)**

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku–buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan Perancangan Media Interaktif Berbasis Pembelajaran Sejarah Menggunakan Adobe Flash (Studi Kasus SD Kelas 5) Kaligatuk ". serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

2. **Metode Observasi (Observation)**

Melakukan observasi kepada Media sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membuat perancangan Media Interaktif Berbasis

Pembelajaran Sejarah Menggunakan Adobe Flash (Studi Kasus SD Kelas 5) Kaligatuk ". ini menjadi sebuah Media Interaktif yang lebih menarik.

3. **Metode Wawancara (Interview)**

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis malakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru SD Negeri Kaligatuk agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan Media Interaktif yang berbasis "Pembelajaran Sejarah".

4. **Metode perancangan**

Penulis Merancang Media Interaktif dengan materi "Pembelajaran Sejarah" agar tujuan Media Interaktif ini dapat tersampaikan sesuai yang diharapkan. Selain itu 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

Didalam bab 1 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

Dalam bab 2 ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, dan konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 ini akan menjelaskan tentang proses bagaimana membuat aplikasi Perancangan Media Interaktif Berbasis Pembelajaran Sejarah yang menampilkan informasi kepada pengguna, adapun proses nya meliputi rancangan desain antarmuka.

BAB IV PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini penulis membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, tindak lanjut implementasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN