

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini telah memungkinkan penyebaran suatu informasi menjadi semakin cepat dan mudah. Informasi sekarang ini dikemas kedalam bentuk elektronik sehingga membantu dalam penyebaran dan memperoleh suatu informasi yang dibutuhkan. Salah satu bentuk kumpulan informasi yang dikemas tersebut terdapat pada ensiklopedia.

Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi-informasi mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan maupun yang khusus. Ensiklopedia tersebut biasanya digunakan sebagai referensi dalam materi pembelajaran. Saat ini ensiklopedia yang sekarang masih berupa kumpulan-kumpulan tulisan, jika ditambahkan visual sebagai media untuk menyampaikan informasi dapat membantu dalam proses pembelajaran guru.

Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

SD Kanisius Condong Catur adalah sekolah dasar yang terletak di Jl. Tambakboyo yang tepatnya di kelurahan Condong Catur Sleman Yogyakarta. Sekolah ini membuktikan eksistensinya didunia pendidikan dengan meraih berbagai prestasi. Dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswanya guru masih melakukan sistem konvensional dalam menyampaikan materi kepada

siswanya yaitu menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papantulis, kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswanya.

Dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang mendukung seperti adanya Sound System, laptop, dan LCD proyektor yang dapat memvisualisasikan bentuk objek-objek seperti planet, bulan, bintang dan juga terdapat bagian tutorial serta bagian evaluasi agar menjadi salah satu alternatif dalam membantu proses belajar.

Atas dasar itu penulis membuat Ensiklopedia Junior mengenai Luar Angkasa untuk anak sekolah dasar menjadi tema utama pada pembuatan pembelajaran interaktif ini karena pengintegrasian sains dan multimedia dengan memaksimalkan fasilitas teknologi yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media interaktif 2D Ensiklopedia Junior Luar Angkasa berbasis desktop pada SD Kanisius Condong Catur?
2. Apakah dengan ditambahkan visualisasi pada media interaktif 2D Ensiklopedia Junior Luar Angkasa dapat membantu proses pembelajaran Guru di SD Kanisius Condong Catur?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka penulis membatasi masalah pada hal-hal berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di lingkup sekolah SD Kanisius Condong Catur.

2. Bentuk Media Interaktif ini adalah visualisasi 2D.
3. Media interaktif Ensiklopedia luar angkasa Junior hanya diperuntukan pada anak-anak SD Kanisius kelas I,II, dan III.
4. Media interaktif ini memiliki fitur-fitur multimedia berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif tentang Luar Angkasa ini adalah :
 - a. Adobe Flash
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Soundbooth
 - d. Corel Draw

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini memungkinkan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi alternatif baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar pada SD Kanisius, dengan di bantu juga fasilitas yang dimiliki sekolah tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah media pembelajaran Interaktif 2D Ensiklopedia Junior Luar Angkasa untuk anak sekolah dasar Kanisius Condong Catur.
2. Membantu proses pembelajaran guru mengenai Luar Angkasa dengan memanfaatkan teknologi yang ada menggunakan fitur multimedia.
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan akurat sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu penulis menggunakan pengumpulan data yang terdiri dari :

1. Wawancara (Interview)

Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu membantu proses belajar siswa dan pengenalan tentang Luar Angkasa.

2. Observasi

Melakukan pengamatan langsung tentang terhadap objek yang diteliti yaitu pada saat proses belajar mengajar dalam kelas secara konvensional dan dengan menggunakan multimedia (menonton video, foto, dll.)

3. Metode Kepustakaan (Library)

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara membaca dan mempelajari dari beberapa buku-buku serta browsing internet yang berkaitan dengan penelitian.

4. Kuisisioner

Berupa pertanyaan tertulis yang disusun sebelumnya. Daftar pertanyaan cukup terperinci dan lengkap, biasanya sudah menyediakan pilihan jawaban atau memberikan kesempatan kepada responden menjawab secara bebas.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam tahap untuk mengidentifikasi masalah maka diperlukan sebuah analisis dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Dengan menerapkan analisis ini maka dalam penerapannya akan memaksimalkan kekuatan kemudian mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan dan mencegah ancaman.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem adalah rincian secara menyeluruh dari siklus pengembangan sistem yang mencakup : tahapan-tahapan, aturan yang harus dijalankan oleh individu dan kelompok dalam melaksanakan tugas, standar kualitas dan pelaksanaan dari masing-masing tugas.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan dapat maksimal. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan Multimedia yang meliputi tahapan mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, metode perancangan, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

1.5.5 Metode Testing

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau tidak.

1.5.6 Metode Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab yang bertujuan untuk menggambarkan secara umum isi dari penulisan yang disajikan ini.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, metode testing, metode implementasi, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan mengenai dasar-dasar yang digunakan dalam perancangan media interaktif 2D serta menjelaskan definisi dan macam-macam software yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini.

BAB III Analisis dan Perancangan

Menjelaskan tentang analisis SWOT dan kelayakan sistem yang digunakan dalam perancangan media interaktif 2D Ensiklopedia Junior Luar Angkasa Berbasis Desktop pada SD Kanisius Condongcatu. Analisis berisi mengenai kelemahan, kekuatan, kebutuhan fungsional dan non fungsional secara terperinci, serta analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga memberi gambaran mengenai perancangan media interaktif.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan mengenai proses dan tahapan dalam implementasi media interaktif.

BAB V Penutup

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada Perancangan Media Interaktif 2D Ensiklopedia Junior Luar Angkasa berbasis Desktop pada SD Kanisius Condongcatur.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu sumber yang dikutip.

Lampiran

Lampiran memuat tabel, surat keterangan, instrument penelitian, *listing* program yang berfungsi melengkapi naskah penelitian.