

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan masuknya era komputerisasi, semua kebutuhan dari semua aspek telah beralih semakin canggih dan efisien. hal ini mengakibatkan perubahan pola pikir manusia yang semakin menuju kepraktisan dalam segala hal termasuk dunia pendidikan. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman. Maka pemerintah membuat kembali kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 menggantikan KTSP yang diharapkan akan menciptakan penerus bangsa yang akan berkompeten dalam era komputerisasi. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan.[1]

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran menggunakan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Dengan membawa alat yang asing

bagi mereka membuat para siswa SD khususnya kelas 4 akan terbangkit rasa keingintahuannya. Karena di masa ini peserta didik, rasa keingintahuannya tinggi secara praktek dan hal – hal yang asing di sekitar mereka.

Peran media interaktif di dalam ruang kelas sangat penting bagi efektifnya proses belajar mengajar. Dikarenakan akan memunculkan suasana lebih menyenangkan bagi peserta didik yang akan mempermudah untuk proses belajar. Dengan menanamkan belajar yang menyenangkan, membuat peserta didik dengan senang hati untuk belajar tanpa paksaan. Tanpa adanya paksaan untuk belajar, peserta didik mampu menangkap lebih banyak materi yang di sampaikan oleh guru.

Dengan permasalahan itulah pembuatan media interaktif yang bersahabat dengan peserta didik sangat di butuhkan di dunia pendidikan sekarang. Tidak hanya konten yang menyenangkan, namun juga mampu memberikan intisari dari setiap pelajaran wajib dengan menyenangkan dan tidak mengakibatkan peserta didik merasa tertekan dan mempunyai tuntutan yang besar. Media interaktif ini juga tidak hanya untuk kepentingan sekolah, para wali murid di berikan hak untuk menyalin media interaktif ini agar para peserta didik tidak hanya belajar di sekolah dan bisa mengulang materi apa yang di terangkan oleh guru mereka.

Peran buku pegangan guru dan buku siswa juga masih berperan penting bagi proses belajar mengajar dikelas, karena media interaktif hanya sebagai alat peraga untuk pendukung. Di samping itu dengan menggunakan buku,

para guru bisa membuat peserta didik aktif dengan cara memberikan soal dan membuat mereka inisiatif untuk maju kedepan dan menjawab pertanyaan tersebut.

Kekurangan dari penggunaan media interaktif juga tidak dapat di pungkiri, walaupun tidak berdampak langsung kepeserta didik. Namun dampak jangka panjang adalah tingkat individualismenya akan meningkat dan mengurangi proses adaptasi dengan lingkungan sekitar berkurang. Untuk menganggulangi hal tersebut, peran guru untuk membuat peserta didik untuk tidak ketergantungan terhadap alat peraga dan media interaktif sangat di butuhkan.

Dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba meningkatkan kualitas proses belajar siswa dengan menggunakan metode media interaktif, sehingga menulis laporan skripsi dengan judul "*Perancangan Media Interaktif Kurikulum 2013 untuk Kelas 4 SD di SD Negeri 01 Nanga Semangut Kapuas Hulu Kalimantan Barat*". Di harapkan dengan dibuatnya media interaktif ini dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis menemukan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Media Interaktif Kurikulum 2013 untuk Kelas 4 SD di SD Negeri 01 Nanga Semangut Kapuas Hulu Kalimantan Barat?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberi batasan-batasan masalah dalam perancangan media interaktif untuk kelas 4 di SD Negeri 01 Nanga Semangut. Dimana untuk yang disajikan yang termuat dalam media interaktif ini terbatas pada :

1. Intisari dari kurikulum 2013 hanya pada semester pertama.
2. Media interaktif di peruntukan untuk kelas 4 SD.
3. Perancangan media interaktif ini menggunakan software adobe flash, flash player, adobe photoshop, adobe soundbooth.
4. Aplikasi ini bisa di jalankan pada sistem operasi windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah guru untuk menerangkan materi yang akan di ajarkan.
2. Membuat belajar tidak membosankan di kelas maupun di rumah.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah :

1. Untuk sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) jurusan teknik informatika "STMIK AMIKOM " Yogyakarta.
2. Memperkenalkan era komputer kepada anak usia dini agar bisa tidak tertinggal ilmu pengetahuannya akan komputer.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan kurikulum 2013 dan metode pembelajaran yang menyenangkan.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-infoormasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang pendidikan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang melakukan penelitian, perumusan masalah, tujuan dari dilakukannya penelitian dan manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung pembuatan media interaktif ini, yang menjadi dasar untuk pemecahan masalah. Teori-teori yang digunakan dikelompokkan menjadi teori umum dan teori khusus. Teori umum berisi teori-teori yang umum digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi, yaitu teori mengenai: Multimedia, media interaktif menggunakan flash player, Sedangkan teori khusus berisi teori-teori yang khusus digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan media interaktif untuk kelas 4 SD, yaitu teori mengenai: kurikulum 2013, multimedia, siklus multimedia dan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan layout mulai dari pencarian ide dan konsep, desain karakter serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan media interaktif untuk kelas 4 SD.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap – tahap pembuatan media intaktif, meliputi proses menggambar, scan, pewarnaan, pemilihan video dan konten teks. Akan dijelaskan juga tentang prose pasca produksi, yaitu pengisian suara, pemberian sound efek, musik, editing, hingga finishing.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.