

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dari waktu ke waktu memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, berbagai pengetahuan dengan mudah didapatkan melalui perkembangan teknologi, salah satunya komputer multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dan interaktif yang mengkombinasikan text, grafik, animasi, audio dan gambar video. Teknologi multimedia adalah salah satu bentuk teknologi media informasi yang mudah dimengerti dan diserap oleh otak manusia, hal tersebut menjadikan multimedia sebagai media pembelajaran dikalangan masyarakat khususnya para pelajar. Media Pembelajaran merupakan salah satu alat atau perantara yang berguna untuk mempermudah proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu melaraskan antara media pembelajaran dengan metode pembelajaran.

Di SD Negeri Gumilir 02 Cilacap media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar secara umum dengan cara menjelaskan materi pelajaran menggunakan buku, menerangkan di papan tulis, kegiatan tanya jawab, dan mengerjakan soal latihan sehingga terkesan kurang diperhatikan oleh siswa. Dengan metode seperti ini siswa hanya dapat

meliihat teks dan gambar yang menyebabkan siswa menjadi malas membaca dan merasa bosan untuk aktif mengikuti materi pelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Alam.

Media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan oleh guru di sekolah SD Negeri Gumilir 02 Cilacap untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar ilmu pengetahuan alam khususnya pengelompokan hewan. Metode dengan menggunakan multimedia interaktif akan mempermudah guru untuk menjelaskan kepada siswa tentang pengelompokan hewan yang didalamnya terdapat unsur-unsur seperti teks, gambar, animasi dan sound (suara) sehingga siswa menjadi lebih bisa memahami dan menguasai materi dalam mengikuti pelajaran ilmu pengetahuan alam tentang pengelompokan hewan tersebut.

Dari uraian di atas diidentifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Kedua, mengenalkan multimedia dan meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran, agar di kemudian hari guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka Tugas Akhir ini mengambil judul **"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Pengelompokan Hewan Berbasis Multimedia di SD Negeri 02 Gumilir Cilacap"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, *“bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran ilmu pengetahuan alam tentang pengelompokan hewan di SD Negeri Gumilir 02 Cilacap?”*.

1.3 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini agar lebih fokus kearah sasaran yang di inginkan, maka di berikan batasan –batasan masalah dalam merancang aplikasi ini, yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang untuk kelas empat.
2. Hasil akhir aplikasi ini berupa CD (Compact Disk) interaktif.
3. Aplikasi ini mengenalkan pengelompokan hewan berdasarkan buku kelas empat (Jenis Makanan, Tempat Hidup, Cara Bernafas, Cara Berkembang Biak dan Penutup Tubuh) dan latihan – latihan soal.
4. Aplikasi Ini dirancang menggunakan software Adobe Flash CS 6, Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Audition 3.0.
5. Aplikasi ini akan diimplementasikan di SD Negeri Gumilir 02 Cilacap.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penyusunan tugas akhir adalah :

1. Pembuatan aplikasi yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi guru SD Negeri Gumilir 02 Cilacap tentang pengelompokan hewan.
2. Menerapkan teori yang telah didapatkan selama berada di bangku kuliah, terutama yang bersangkutan dengan multimedia.

3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mengenal lebih jauh tentang ilmu pengetahuan alam khususnya pengelompokan hewan.
2. Memperdalam ilmu multimedia dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pengelompokan hewan.

1.5.2 Bagi Pelajar

1. Dapat Belajar dengan metode yang lebih interaktif tidak hanya sekedar membaca dan menulis.
2. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

1.5.3 Bagi Guru

1. Mempermudah guru untuk mengajarkan materi tentang ilmu pengetahuan alam khususnya pengelompokan hewan.
2. Meningkatkan profesionalisme guru.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan melalui berbagai sumber yang telah ada, yang kemudian diambil materi-materi yang dirasa perlu untuk dicantumkan ke dalam aplikasi.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab, adapun garis besar sistematikanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program ini dan landasan teori menjadi acuan akan pembuatan program. Landasan Teori membahas tentang konsep dasar multimedia, software yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan tentang VISI MISI SD Gumilir 02 Cilacap dan pengelompokan hewan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

