

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran media interaktif menjadikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan lebih efisien di bandingkan pengalaman belajar dengan metode konvensional cara baru ini bertujuan memudahkan proses dalam belajar mengajar, agar proses belajar mengajar di harapkan lebih terjalin interaksi antara guru dan siswa dalam menerangkan pembelajaran dan materi belajar. guru yang mampu menselaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran yang di sampaikan. Dengan metode pembelajaran seperti ini juga di harapkan siswa lebih dapat menerima dan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menerima materi yang di sampaikan dengan lebih seksama.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan di dalam dunia pendidikan untuk mendapatkan banyak manfaat dari teknologi informasi. Lembaga pendidikan yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik, dapat mendukung jalannya pendidikan di lembaga tersebut untuk mencapai pendidikan yang semakin berkualitas. Dengan adanya teknologi di bidang pendidikan murid-murid juga dapat mengembangkan ilmu ataupun pengetahuan sesuai dengan yang dibutuhkan. Jika pendidikan hanya dibatasi pada pertemuan di sekolah tidak akan dapat mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh para siswa. Melalui tatap muka, baik secara lisan maupun non-lisan. Dengan adanya teknologi di bidang pendidikan murid-murid juga dapat mengembangkan ilmu ataupun pengetahuan sesuai dengan yang dibutuhkan. Jika pendidikan hanya dibatasi pada pertemuan di sekolah tidak akan dapat

mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh para siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis bermaksud membuat suatu program media pembelajaran dengan judul: **"PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA SURYA PADA SDN 01 PULAU AIR DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL.**

1.2 Perumasan Masalah

Berdasarkan latar belakang sesuai yang di sampaikan di atas ialah:

1. Apakah dengan adanya media pembelajaran seperti di atas dapat mengembangkan minat siswa untuk menerima pembelajaran?
2. Apakah media pembelajaran interaktif ini efisien dan efektif dalam kegiatan belajar?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan mutu sekolah?
4. Apakah dengan adanya media pembelajaran ini dapat di minati sebagai sesuatu yang baru dalam proses belajar?

1.3 Hipotesis

Adapun hipotesis dari masalah tersebut yaitu di harapkan:

1. Dengan adanya aplikasi Multimedia menggunakan adobe flash dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Dengan adanya aplikasi Multimedia dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.
3. Dengan adanya aplikasi Multimedia ini dapat memperkenalkan inovasi

baru dalam proses pembelajaran lebih efisien.

4. Dengan adanya aplikasi ini siswa bisa lebih mengerti dan mengingat materi pembelajaran

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis membatasi masalah dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini, yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran yang di buat hanya dapat beroperasi dan dijalankan secara *offline*.
2. Aplikasi hanya memberikan pembelajaran dan pengetahuan dalam lingkup sekolah.
3. Target pengguna aplikasi pembelajaran ini diperuntukkan kepada usia sekolah dasar.
4. Aplikasi yang dirancang hanya untuk media pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang suatu sistem aplikasi yang dapat dijadikan media untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.
2. Untuk memudahkan siswa dan guru mengakses materi pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Disamping tujuan penelitian penulis juga menguraikan manfaat penelitian :

1. Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dibidang pemrograman

komputer dan sistem pengolahan data agar dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

2. Membantu guru dalam melakukan pembaruan pembelajaran serta kemajuan dalam pembelajaran.
3. Memberikan solusi sebagai media pembelajaran yang mudah dan praktis.

1.7 Metode Penelitian

Untuk mencapai keakuratan dan ketelitian data serta informasi dalam penelitian ini maka pengumpulan data dilakukan dengan 4 cara:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian langsung kelapangan untuk mengumpulkan data secara langsung kepada pihak sekolah.

2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pengumpulan data juga dilakukan dengan membaca buku-buku literature, diktat kuliah, buku-buku yang berkaitan dengan Penelitian ini, kliping, majalah, dan artikel-artikel yang berasal dari internet. Dan buku yang berkaitan dengan penelitian.

3. Wawancara.

Mengetahui terlebih dahulu pada pihak sekolah tentang bagaimana kemajuan para guru dalam proses belajar mengajar.

4. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)

Penelitian laboratorium dilakukan pada waktu dan juga tempat tertentu untuk mengkaji kembali hasil penelitian dan pembelajaran.

Berikut spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah :

1. Perangkat Keras (*Hardware*).
 - a. Laptop TOSHIBA Processor intel pentium
 - b. Memori terpasang (RAM) 2GB.
 - c. Mouse dan Keyboard.
 - d. Printer.
2. Perangkat Lunak (*Software*).
 - a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 32bit.
 - b. Adobe Flash Professional.
 - c. Dan Aplikasi pendukung lainnya.