

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini makin banyak orang menyadari bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa dan Negara, karena dengan pendidikan roda perekonomian akan berjalan karena adanya pengetahuan dan keahlian yang mendorong berjalannya perekonomian sehingga kesejahteraan Negara dapat terwujud.

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi penggunaan komputer telah merambah ke segala bidang kehidupan, termasuk ke dalam dunia pendidikan. Komputer memiliki program-program aplikasi praktis yang dapat dimanfaatkan untuk pencapaian tujuan pendidikan. Beberapa orientasi penggunaan komputer dalam dunia pendidikan adalah bagaimana komputer dapat membantu seseorang dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif dengan konsep animasi interaktif merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar dan suara yang dikemas dalam bentuk animasi akan membantu pengguna atau peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru.

Umumnya tenaga pengajar / pendidik melakukan proses belajar mengajar yang terkesan monoton seperti penjelasan yang hanya berpatok kepada guru saja, hal ini yang dirasa membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan. Oleh sebab itu penulis mengangkat judul **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG GAYA DENGAN BERBASIS ANIMASI UNTUK KELAS 5 (LIMA) SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8”**. Diharapkan dengan dibuatnya program animasi interaktif ini akan membantu guru maupun pihak sekolah dalam proses penyampaian materi kepada murid akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

1.2. Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mendesain media pembelajaran interaktif berbasis animasi tentang gaya sebagai sarana untuk mempermudah pengajar menyampaikan materi kepada murid serta membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.
2. Membantu pengajar agar dapat menghemat efisiensi waktu dan biaya dalam proses belajar mengajar karena telah menggunakan Komputer sebagai media penunjang pembelajaran.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat kelulusan pada program Diploma III (DIII) Program Studi Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:

A. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi (*observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung kepada aktifitas belajar-mengajar pada salah satu sekolah. Dalam penulisan ini sekolah yang diobservasi adalah SDN 15 Rasau Jaya.

2. Studi Pustaka (*Library Research*)

Penulis mempelajari dan membaca buku-buku sebagai bahan acuan penulisan Tugas Akhir ini dengan mengembangkan pengetahuan penulis.

3. Kuisisioner

Metode penelitian ini penulis menyiapkan beberapa pertanyaan terhadap responden yang terkait dengan topik Tugas Akhir.

B. Model Pengembangan Sistem

Model yang digunakan dalam pengembangan system adalah dengan menggunakan model *waterfall* yang terbagi kedalam 4 (empat) bagian menurut Rosa dan Salahuddin (2015: 28-30), diantaranya:

1. Analisa

Menganalisa dan mengumpulkan data untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel-artikel maupun jurnal mengenai perangkat lunak yang diperlukan dalam perancangan software dan untuk direalisasikan.

2. Design

Membuat desain sistem yang akan dibuat, dari desain awal hingga akhir agar memudahkan dalam merealisasikan software yang akan dibuat

3. Pengodean

Pada tahapan ini digunakan ActionScript sebagai bahasa pemrograman di Macromedi Flash 8 untuk menjalankan perintah-perintah dari unsur-unsur multimedia yang dibuat sebelumnya

4. Pengujian

Pada tahap ini melakukan pengujian sistem *software* yang telah dibuat, mencari *bug-bug* atau kesalahan sistem yang terjadi, sehingga dapat mengurangi kesalahan yang terjadi pada sistem.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis membatasi ruang lingkup sesuai dengan pembahasan program animasi pembelajaran yaitu tentang gaya pada materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas 5 Sekolah Dasar.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui pokok-pokok Tugas Akhir ini maka penulis memberikan gambaran tentang sistematika penulisan Tugas Akhir ini. Berikut penjelasan sistematika penulisannya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini mencakup tentang masalah pokok secara umum mengenai pemilihan judul, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian, ruang lingkup permasalahan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep dasar animasi dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan secara umum tinjauan kasus, identifikasi dan analisa kebutuhan serta perancangan animasi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan Tugas Akhir serta saransaran yang membangun dari Tugas Akhir ini.