BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini dunia pendidikan telah berkembang pesat, dari segi tenaga pendidikan maupun sarana dan prasarana sekolah semakin dibuat lebih baik dan nyaman. Teknologi komputer pun tidak hanya menjadi perangkat bantu kerja atau hiburan saja tetapi telah berkembang menjadi perangkat bantu dalam sistem pembelajaran. Proses belajar mengajar terus di usahakan agar berjalan baik dan lancar, berbagai upaya dilakukan untuk menumbuhkan kreatifitas dan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menyikapi peluang dan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab pendidik (Guru) pada masa sekarang dan mendatang akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Ahmad, 2010). Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Memilih pendekatan pembelajaran yang tepat dalam suatu proses belajar berarti penulis sedang mengatur strategi pembelajaran. Adapun yang dimaksud

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

dengan strategi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.

Pembelajaran IPS pada pokok bahasan Pahlawan Revolusi Indonesia, masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan buku paket dan ceramah, perhatian siswa sering mudah teralihkan karena kurang menariknya metode belajar yang diberikan, banyak yang tidak mengetahui sejarah dan tokoh-tokoh Pahlawan Revolusi Indonesia (Eleanor, Criswell. 2010). Hal tersebut berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Teknologi multimedia diharapkan dapat mempermudah siswa untuk mempelajari sejarah perjuangan para pahlawan revolusi Indonesia. Dengan penyampaian yang menarik dan mudah sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat kepahlawanan, yaitu berani, pantang menyerah, rela berkorban dan mendahulukan kepentingan orang lain. Multimedia merupakan gabungan dan kombinasi dari teks, suara, gambar, animasi dan video (Vaughan, Multimedia Making it work sixt edition, 2010). Untuk itulah aplikasi ini dibuat dengan menggunakan multimedia sebagai media informasi untuk mengenalkan siswa tentang sejarah pahlawan revolusi Indonesia.

Saat sekarang ada berbagai macam media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya CD tutorial pembelajaran, game edukasi dan media pembelajaran interaktif. Aplikasi pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman karena disajikan interaktif oleh sistem serta mampu memberikan informasi lebih dari yang disampaikan melalui metode pengajaran konvensional.

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

Kata "*Media* " berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *"medium"* , secara harafiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta intrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai "*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver"*. Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut.

Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (feedback). Berdasarkan uraian diatas, maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Menurut Hamalik (1986), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Seiring dengan semakin majunya Teknologi Komunikasi dan Informasi (*Information and Communication Technology/*ICT) telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan pada saat ini. Ada banyak sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan alat bantu komputer, salah satunya yaitu aplikasi pengajaran yang mengacu pada teknologi berbasis *Multimedia* dan berbasis *Web* (*Internet*). Pengajaran Berbantuan Komputer atau disingkat dengan CAI (*Computer Assited Instruction*) adalah suatu sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer sebagai alat bantunya bersama–sama dengan *knowledge base*. CAI merupakan pengembangan daripada teknologi informasi terpadu yaitu komunikasi (interaktif), audio, video, penampilan citra (*image*) yang dikemas dengan sebutan teknologi multimedia.

Menurut Bright (1983), bila dibanding dengan pendekatan pengajaran tradisional, CAI sangat efektif dan efisien. Anak didik akan belajar lebih cepat, menguasai materi pelajaran lebih banyak dan mengingat lebih banyak dari apa yang sudah dipelajari. Namun Richard Clark (1983) mengkritik bahwa program pengajaran seperti CAI bisa saja efektif tetapi dengan hanya menempatkan materi pelajaran kedalam komputer secara asal, tidaklah akan meningkatkan efektivitas pengajaran. Oleh karena itu Simonson dan Thompson (1994) menyarankan agar

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

pembuatan CAI harus direncanakan dengan baik dan usaha penelitian saat ini sebaiknya difokuskan pada pemakaian CAI untuk situasi khusus dan untuk mata pelajaran khusus pula. Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka penulis bermaksud membuat suatu aplikasi media pembelajaran untuk membantu siswa dalam pengenalan terhadap pahlawan indonesia.

Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa-jasa pahlawannya, oleh karena itu sebagai generasi penerus, perlu lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan nasional. Dalam hal ini informasi yang diberikan terkadang kurang lengkap dan hanya bercerita tentang salah batu pahlawan saja, selain itu informasi yang diberikan kurang menarik sehingga banyak orang merasa bosan dan kurang antusias saat membacanya. Karena permasalahan tersebut banyak orang yang tidak mengenal tokoh pahlawan nasional yang ada di Indonesia. Untuk meningkatkan minat banyak orang akan pahlawan nasional maka dibangunlah aplikasi multimedia pahlawan nasional yang lebih menarik serta dilengkapi dengan adanya video animasi, narasi, suara dan juga menampilkan lokasi pahlawan berdasarkan tanah kelahirannya menggunakan peta yang menampikan wilayah seluruh Indonesia. Aplikasi yang dibangun ini ditujukan untuk khalayak umum, namun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah-sekolah yang dapat membantu di dalam penyampaian materi oleh guru. Metode penelitian yang digunakan yaitu tahap-tahap pengembangan multi media.Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Flash CS6* dan *Action script* sebagai script pendukungnya. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan lingkungan masyarakat di dalam aplikasi ini untuk

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk bahan ajar dalam pelajaran sejarah pengenalan pahlawan nasional. Penulis berencana melakukan penelitian dengan mengunakan multimedia dalam membentuk aplikasi yang berjudul "PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR"

1.2 Rumusan Masalah

Bedarsarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan dalam Penelitian skripsi ini adalah:

1. Pengunaan aplikasi interaktif pengenalan pahlawan Indonesia berdampak pembelajaran bagi anak sekolah dasar.
2. Bagaimana cara dan prosedur pembuatan aplikasi interaktif pengenalan pahlawan Indonesia yang berbasis multimedia
3. Sistem multimedia interaktif pembelajaran mempunyai pembelajaran daya tangkap ingat yang tinggi untuk anak-anak dengan mengunakan komponen animasi, gambar dan teks.

1.3 Batasan Masalah

1. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6 Action script 2.0*
2. Aplikasi ini hanya merupakan pembelajaran tentang pahlawan Indonesia yang dibagi menjadi dua yaitu pahlawan revolusi dan pahlawan Nasional.

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

3. Aplikasi interaktif pengenalan pahlawan Indonesia berbasis multimedia dibuat untuk siswa sekolah dasar (SD) dan berbasis *offline*
4. Aplikasi ini dirancang melalui metode CAI (*Computer Assisted Instruction)* sebagai patokan dalam metodologi

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah memberikan alternatif dalam mempelajari tokoh-tokoh pahlawan Indonesia dan sejarah selain mengunakan buku paket dan membuat pembelajaran pengenalan para pahlawan Indonesia dengan lebih menarik dan menghibur.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, sebagai pengelaman baru dalam pembelajaran pengenalan pahlawan Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dan belajar mengenal pahlawan
2. Bagi Guru, sebagai Media alternatif untuk belajar mengenal para pahlawan dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
3. Penelitian mempunyai manfaat bagi peneliti dimana secara tidak langsung peneliti dapat mempelajari kembali atau mengingat kembali para pahlawan kita melalui aplikasi ini.

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi 5 Bab, masing-masing Bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang isi artikel serta tinjauan pustaka mengenai pahlawan revolusi dan pahlawan nasional Indonesia dan juga pengertian hingga keguanaan aplikasi *software* dalam membuat aplikasi multimedia ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas analisa penelitian mengunakan multimedia dan metode – metode apa saja yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan bagaimana perancangan yang telah dibangun pada BAB III diimplementasikan kepada khususnya kepada para pelaku dalam penelitian ini

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, dan saran-saran yang coba disampaikan penulis guna melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini untuk masa yang akan datang.

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015