BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses belajar mengajar, terdapat lima komponen penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar .

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya minat pada siswa kelas 9 dalam pengenalan tokoh awal kemerdekaan. Merujuk permasalahan yang ada, maka dibuatlah sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa khusus nya di bidang pengenalan tokoh awal kemerdekaan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif agar meningkatkan kemampuan pemahaman dalam mengenal tokoh awal kemerdekaan?
2. Bagaimana menerapkan Metode Luther sutopo dalam pembuatan media pembelajaran mengenal mengenal tokoh awal kemerdekaan untuk siswa/wi sekolah menengah pertama?
3. Bagaimana pengujian alpa dan beta pada aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh awal kemerdekaan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dimaksudkan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian tercapai. batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi media pembelajaran intraktif mengenal tokoh awal kemerdekaan.
2. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *Adobe flash Professional CS6* dan *ActionScrip*.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran interaktif supaya memahami untuk meningkatkan kemampuan mengenal Tokoh-tokoh kemerdekaan
2. Menerakan metode luther sutopo dalam pembuatn media pembelajaran mengenal tokoh awal kemerdekaan

3. Melakukan pengujian alpa dan beta pada aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan tokoh awal kemerdekaan

1.5. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait . Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh, dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran kemampuan siswa akan lebih baik. Bagi Masyarakat Penelitian ini diharapkan dapat berhasil dan mampu menemukan metode pengajaran yang dapat merangsang potensi kecerdasan anak dengan sistem multimedia kemudian menerapkannya.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia *Luter Suttopo*. dilakukan dalam 6 tahap yaitu : *concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution*

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini dibagi kedalam beberapa bab dan sub bab.

Penjelasan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran secara garis besar tentang isi laporan, yang didalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah,

tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir ini dan rancang bangun aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

3. BAB III METODOLOGI

Bab ini memuat uraian tentang metode penelitian yang digunakan, prosedur pengembangan, perancangan produk, *hardware*, *software*, *storyboard*, uji coba produk, definisi oprasional, struktur navigasi.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan bagaimana hasil tersebut dicapai setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian. Hasil dapat berupa hasil implementasi, Deskripsi sistem, interaksi antar aplikasi dan pengguna, hasil perancangan, pengujian alpa dan pengujian beta

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas tentang kesimpulan dan saran dari laporan tugas akhir.