

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer demikian pesatnya memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang, kemudian memasuki fungsi sebagai media penghibur dan media pembelajaran[1]. Dengan banyak produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan dan dunia pendidikan, Salah satu dunia hiburan yang diminati adalah animasi kartun.

Pemanfaatan komputer juga dapat dirasakan dalam dunia pembelajaran. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai digunakan di sekolah-sekolah[2], termasuk di SD (Sekolah Dasar). Sebagaimana seorang guru / pengajar di suatu sekolah, komputer dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga, dan alat uji sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Salah satu kelemahan pembelajaran yang ada di SD Budi Mulia Pangkalpinang disebabkan beberapa hal diantaranya : Kriteria / model pembelajaran yang kurang menarik, yaitu penyampaian materi yang bersifat teks *book* dan konvensional, sehingga keinginan belajar anak cenderung turun.

Untuk mengatasi keadaan tersebut, maka penulis membuat sebuah media pembelajaran berbasis *adobe flash CS3* dengan materi : Matematika *Happy Learning* untuk SD Budi Mulia Pangkalpinang. Media Pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa/i nya untuk lebih memahami materi tentang matematika tersebut. Media pembelajaran ini juga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan disukai oleh siswa/i di sekolah[3].

Berdasarkan latar belakang diatas yang menerangkan bahwa teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, yaitu sebagai media belajar interaktif yang dapat memberikan gambaran serta penjelasan secara *detail* dan menarik untuk siswa, karena mempelajari materi dengan basis multimedia yang memberikan informasi dengan interaktif,

maka penulis melakukan riset di SD Budi Mulia, dan akhirnya penulis mendapatkan tempat untuk melakukan penelitian dengan tema “**Perancangan Media Pembelajaran Matematika *Happy Learning* Berbasis *Adobe Flash* CS3 di SD Budi Mulia Pangkalpinang**”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam melakukan penyusunan kuliah praktek ini masalah pokok yang akan dibahas penulis adalah :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi multimedia agar dapat dimanfaatkan SD Budi Mulia Pangkalpinang?
2. Bagaimana menyampaikan materi pelajaran Matematika di SD Budi Mulia Pangkalpinang dengan memanfaatkan aplikasi multimedia agar proses belajar mengajar lebih menarik?

1.3 Batasan Masalah

Penulisan KP ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi Media Pembelajaran Matematika *Happy Learning* menggunakan *adobe flash* Cs3.
2. Metode yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran menggunakan metode *Waterfall*
3. Aplikasi Media Pembelajaran hanya sebatas mata pelajaran Matematika.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang diharapkan dari KP adalah :

1.4.1 Tujuan

Tujuan penulisan KP ini adalah merancang sebuah sistem pembelajaran Matematika *Happy Learning* berbasis *Flash* di Sekolah Dasar Budi Mulia.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam KP adalah sebagai berikut :

1. Sebagai Sarana Belajar bagi siswa/i yang kurang mengerti dan tidak menyukai pelajaran matematika.
2. Dengan menggunakan Matematika *Happy Learning* diharapkan dapat menambah minat belajar siswa/i karena materi di desain menggunakan gambar yang mudah di pahami, menarik dan mudah di pelajari dengan menggunakan media *flash*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan Matematika *Happy Learning* adalah metode *Waterfall*, di mana Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash CS3* menggunakan 3 tahap yaitu :

1. Konsep (*Concept*)

Tahap Konsep yaitu menentukan jenis aplikasi yang digunakan , tujuan aplikasi , dan spesifikasi umum.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur objek yang digunakan seperti perancangan tampilan menu aplikasi.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap pengumpulan dilakukan pengumpulan bahan atau data seperti *image, teks* berikut pembuatan gambar animasi dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan Kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab tersebut berisi uraian singkat dan memperjelas selama mengadakan kerja praktek. Hal ini dimaksudkan agar pembahasan lebih sistematis dan spesifik sesuai dengan topik permasalahan. Kerja praktek ini terdiri dari beberapa sub bab yang telah dikelompokkan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang, rumusah masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan kerja praktek dan pendukung dalam pemecahan masalah yang dianggap relevan dengan sekolah.

BAB III ORGANISASI

Pada bab ini, menjelaskan tentang instansi KP serta sejarah, struktur organisasi, dan wewenang setiap bagian organisasi dan arsitektur teknologi informasi pada instansi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang pengamatan dan pembahasan laporan kerja praktek lapangan yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis mengungkapkan kesimpulan dari topik yang penulis paparkan didalam laporan kerja praktek lapangan ini dan saran-saran yang mungkin di perlukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.