

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pelayanan dalam bidang pendidikan pada masa sekarang mengalami kemajuan yang cukup pesat, sehingga setiap sekolah akan berlomba-lomba memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat. Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 03 Modo Lamongan telah memberlakukan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Pemberlakuan Kurikulum KTSP yang mendorong imajinasi (daya pikir) siswa menjadikan pembelajaran tersebut harus membawa siswa akrab dan berbaur dengan habitat dan lingkungannya. Didalam penentuan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) siswa kurikulum KTSP dipengaruhi oleh faktor kompleksitas, daya dukung, dan intake siswa, maka dari itu untuk melaksanakan itu semua diperlukan sebuah media pembelajaran baru.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai digunakan di sekolah-sekolah termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Sebagaimana seorang 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. Komputer yang merupakan salah satu pelajaran muatan lokal yang telah di laksanakan pada Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 03 Modo merupakan alat yang memiliki kemampuan multimedia mampu menyajikan informasi secara audio visual yang menarik dan interaktif. Belajar dengan media komputer dapat diperkenalkan sejak dini kepada anak, yakni dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan unsur pendidikan (*education*) dengan unsur hiburan (*entertainment*) atau sering dikenal dengan sebutan *edutainment*.

Perpaduan tersebut akan melahirkan suasana belajar yang mengasyikkan bagi anak dengan tidak mengurangi nilai pembelajaran materi didalamnya, dengan demikian dengan program aplikasi tersebut dapat merangsang dan menumbuhkan kembangkan minat, kreatifitas serta imajinasi anak sehingga anak-anak tertarik untuk belajar.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran *Microsoft Word* yang menarik bagi siswa dengan Aplikasi *Adobe Director*
2. Membuat video pendukung tutorial pembelajaran *Microsoft Word* dengan *Camtasia Studio*

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis merasa perlu untuk melakukan pembatasan masalah agar sasaran yang dipakai lebih fokus. Adapun batasan masalah yang dikemukakan adalah :

1. Pembuatan video pendukung tutorial media pembelajaran *Microsoft Word* dengan *Camtasia Studio*
2. Penggunaan aplikasi media pembelajaran *Microsoft Word* siswa kelas VI pada materi:
 - a. Mengetahui *Microsoft Word 2007*
 - b. Membuat *Text Box*
 - c. Membuat *Word Art*
 - d. Membuat *Clip Art*
 - e. Membuat Tabel

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian tersebut adalah :

1. Terbentuknya media pembelajaran *Microsoft Word* yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.
2. Untuk mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan manfaat dari pembuatan penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran siswa menjadi lebih mudah, kejenuhan siswa bisa berkurang
2. Menambah pemahaman dan semangat belajar siswa.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pembuatan media pembelajaran ini diambil beberapa responden untuk mendapatkan hasil yang baik, maka digunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan data

1. Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara pengambilan data – data dari buku – buku yang ada kaitannya dengan bidang komputer, KTSP, Adobe director, Adobe Photoshop, dan Camtasia Studio

2. Observasi

Dengan penelitian langsung dan magang kerja langsung di Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 03 Modo Lamongan untuk mendapatkan data yang akurat.

3. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara penulis mengajukan pertanyaan kepada Kepala Sekolah dan tenaga pendidik .

a. Metode Pengembangan Software

1. Analisis

Menganalisis bagaimana kebutuhan pengguna, alir sistem, hardware dan software dalam proses pembuatan media pembelajaran microsoft word.

2. Perancangan

Membuat rancangan pembelajaran berupa media pembelajaran microsoft word yang tertata rapi dan mudah dimengerti oleh siswa.

3. Pembuatan

Melakukan pengujian dari hasil pembuatan media pembelajaran *Microsoft Word*.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk membantu pandangan awal tentang penulisan laporan Tugas Tugas akhir ini, maka secara garis besar pembahasan Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang: Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas gambaran umum tentang sekolah tempat magang dan pengertian dari media pembelajaran, microsoft word dan tinjauan pustaka lainnya yang terkait dengan tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang desain dan perancangan aplikasi

BAB IV PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas hasil Aplikasi dan pengujiannya

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan, berikut saran-saran yang berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.