

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang *universal* dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidik, baik formal maupun informal, harus disesuaikan dengan perkembangan dan keahlian serta peningkatan mutu sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menandakan bahwa pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan hal yang dinamis sehingga terjadi suatu perubahan atau perbaikan secara berkelanjutan. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, buku-buku pelajaran, maupun materi-materi pelajaran melalui penalaran.

Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seringkali terjadi kejenuhan dikarenakan dalam proses belajar yang sangat monoton. Akibatnya anak-anak didik akan merasa jenuh dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga menjadi hambatan tersendiri bagi seorang guru untuk mengalihkan kembali pada materi ajar. Maka tak jarang guru pun dihindangi rasa jenuh dan tidak senang dalam menyampaikan materi ajar. Pada dasarnya siswa membutuhkan permainan dan hiburan setelah selesai belajar. Kelas yang diliputi dengan suasana sepi hening, serius dan penuh konsentrasi terhadap pelajaran, akibat yang ditimbulkan tanpa disadari menjadikan individu siswa yang merasa takut, bosan kelelahan, capek, butuh hiburan, istirahat, dan sebagainya. Siswa hendaknya diijinkan bermain, menghibur diri, bersukaria, berbicara bebas ataupun bergerak dan berlari. Untuk mengendorkan syaraf-syaraf yang kencang atau terlalu tegang, menghindarkan

kebosanan, menghilangkan kelelahan, asalkan semua itu memiliki nilai manfaat bagi siswa dan bagi kelangsungan dan kelancaran pengajar dan sebatas kewajaran.

Untuk mengubah persepsi siswa yang buruk terhadap mata pelajaran, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada siswa. Salah satunya dengan menggunakan suatu alat bantu pembelajaran. *Brain Gym* (senam otak) menjadi suatu alat bantu pembelajaran yang efektif. *Brain Gym* bisa dilakukan untuk menyegarkan fisik dan pikiran siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi yang mengakibatkan kelelahan pada otak. Rangkaian gerakan yang dilakukan bisa memudahkan kegiatan dan memperbaiki konsentrasi belajar siswa, menguatkan daya ingat, menguatkan inovasi belajar, meningkatkan rasa percaya diri, membangun harga diri, rasa kebersamaan dan membuat siswa lebih mampu mengendalikan stress.

Gerakan *Brain Gym* yang digunakan menurut kecepatan anak itu sendiri, akan secara efektif membantu anak kembali pada kondisi mental yang optimal untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dapat belajar efektif, efisien, dan produktif. Konsep dasar *Brain Gym* adalah: (a) belajar merupakan kegiatan alami dan menyenangkan, yang terus terjadi sepanjang hidup seseorang; (b) kesulitan belajar adalah ketidakmampuan mengatasi stres dan keraguan dalam menghadapi suatu tugas baru; (c) kita semua mengalami “kesulitan belajar” selama kita telah belajar untuk bergerak. Jadi *brain Gym* adalah suatu usaha alternatif yang sehat untuk menghadapi berbagai kesulitan belajar, ketegangan, tantangan pada diri sendiri dan orang lain (Denisson, 2002: 3)

Kemajuan di dalam bidang teknologi informasi telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan. Pembaharuan dalam bidang pendidikan membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan baik formal maupun non formal. Dalam pemilihan metode mengajar yang tepat teknologi saat ini merupakan salah satu solusi utama dan multimedia pembelajaran dijadikan sebagai sebuah metode dalam menyampaikan informasi secara efektif. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video, etc. Komponen-komponen multimedia tersebut yang menghasilkan sebuah karya multimedia yang diterima oleh pengguna melalui komputer (Fanny, R. 2009:3). Interaktif adalah interaksi antara multimedia itu sendiri dengan pengguna (user).

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan 2 timbal balik antara software dengan user-nya. Jadi multimedia interaktif adalah media yang terdiri dari banyak komponen / media yang saling terintegrasi yang mampu untuk berinteraksi dengan penggunanya.

Dari pemaparan tersebut penulis ingin membuat media interaktif *brain gym* yang mana biasa membantu pengajar/pendidik dalam mengatasi kejenuhan didalam kelas. Sehingga dalam penulisan laporan kerja praktik ini penulis mengambil judul “ Pembuatan Produksi Video Interaktif *Brain Gym*”.

Dalam pembuatan video interaktif *brain gym* dibutuhkan pengajar yang bisa mengejarakan gerakan *brain gym* sehingga dibutuhkan pengajar *brain gym* untuk mengajarkan kepada guru didik. Untuk kemudahan belajar *brain gym* guru didik dapat mengerti semua tanpa didatangi dengan pengajar *brain gym* di sekolah satu persatu. Tentu langkah ini tidak efektif sehingga banyak menyita waktu untuk mengajarkan gerakan *brain gym* terhadap guru. Dengan adanya pembuatan video interaktif *brain gym* dapat membantu pengajar supaya bisa mempraktekan langsung dan kapanpun sehingga sangat mudah mengajarkan terhadap siswa siswi didiknya. Supaya dapat dipahami oleh siswa video interaktif *brain gym* ini di desain semenarik mungkin dan mudah untuk dijalankan sehingga tidak perlu kerepotan untuk menjalankan video interaktif *brain gym*. Dengan adanya video interaktif *brain gym* ini dapat membantu kebosanan siswa saat belajar sehingga guru dengan mudah menyampaikan materi belajar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu:

1. Bagaimana membuat Interaktif untuk Video *Brain Gym*.
2. Bagaimana membuat *layout* tampilan interaktif yang mudah dipahami oleh pengguna (user).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka ditemukan batasan masalah didalam pembuatan interaktif ini antara lain:

1. Interaktif ini berbasis flash
2. Interaktif ini diperuntukan untuk semua siswa.
3. Interaktif ini berkonsepkan secara video dan audio visual.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan video interaktif *Brain Gym* adalah meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar serta memecahkan kejenuhan dalam kelas.

1.5 Manfaat

1. Bagi penulis
 - a. Untuk mengimplemaentasikan ilmu yang diperoleh selama belajar di program Studi Multimedia Institut Bisnis Informatika Stikom Surabaya.
 - b. Untuk menjadi sarana mahasiswa belajar bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas yang diberikan
 - c. Untuk menjadi sarana tolak ukur antara ilmu yang diperoleh dari Program Studi Multimedia Institut Bisnis Informatika Stikom Surabaya dengan dunia kerja.
2. Bagi pengguna (user)
 - a. Menambah pengetahuan untuk mengendalikan suasana kelas yang nyaman.
 - b. Mengurai kejenuhan dalam kelas saat belajar dan mengajar.

1.6 Pelaksanaan

- a. Detail Perusahaan

Nama perusahaan : PT. Siap Technovation Unggul

Jasa : Pembuatan Video Interaktif Brain Gym

Alamat : Jl. Jagir Wonokromo, Ruko Mangga Dua Blok A9 No. 7

Phone : +623172319585 , +6281331270135

Fax : -

e-mail : sales@stu.co.id/sales@siaptechnovation.com Website
: www.stu.co.id

b. Periode

Tanggal pelaksanaan : 20 Januari 2014 – 15 Februari 2014

Waktu : 09.00 – 17.00 WIB

1.7 Sistematika Penulisan

Agar para pembaca dapat memahami dengan mudah persoalan dan pembahasannya, maka penulisan dari laporan kerja praktek ini akan dibuat dengan sistematika yang terdiri dari beberapa bab yang didalamnya terdapat penjabaran masalah, antara lain :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada Bab I ini ada beberapa materi yang akan di jelaskan, yaitu:

- 1.1 latar Belakang Masalah
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Batasan Masalah
- 1.4 Tujuan
- 1.5 Manfaat
- 1.6 Pelaksanaan
- 1.7 Sistimatikia Penulisan

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada Bab II ini akan dijabarkan tentang berbagai macam teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

BAB III: METODELOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini akan dijabarkan metode penelitian yang sesuai untuk mendukung perancangan karya yang akan dikerjakan pada Kerja Praktik ini

BAB IV: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab IV ini berisi penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang PT. Siap technovation Unggul Surabaya

BAB V: IMPLEMENTASI KARYA

Bab V ini merupakan hasil implementasi hasil karya dari metode perancangan pada bab III.

BAB VI: PENUTUP

Pada Bab VI ini akan dijelaskan beberapa hal, meliputi:

6.1 Simpulan

Bagian ini akan dijelaskan inti sari dari seluruh kegiatan selama Kerja Praktik, khususnya akan dijabarkan secara singkat dari masalah yang akan atau yang dikerjakan.

6.2 Saran

Bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan selama kegiatan kerja praktik berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan kerja praktik, bias berupa buku, Koran, majalah, e-book dan lain-lain.