

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan suatu sarana atau alat yang bisa digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara interaktif guna membantu dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran untuk anak usia dini harus disampaikan semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memberikan rangsangan belajar sehingga mampu mendorong anak untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan bisa mempraktikkan di kehidupan sehari-hari. Media belajar berbasis multimedia interaktif disampaikan dalam bentuk gerak dan suara (*audio visual*) untuk membantu pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Dalam proses belajar mengajar, memang dibutuhkan taktik yang tepat untuk dapat membuat semua anak merasa senang dan antusias ketika sedang mengikuti pembelajaran baik teori maupun praktik. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peranan guru sebagai fasilitator di dalam kelas. Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan untuk menjadikan proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik yaitu dengan membuat inovasi bahan pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat didukung dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam usaha untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif adalah peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital yang dihasilkan merupakan *audio visual*.

TK Dwijaya Kumendaman merupakan salah satu Lembaga pendidikan pra sekolah sebelum SD yang ada di Yogyakarta. Namun pada pelaksanaannya, TK Dwijaya Kumendaman mengalami beberapa kendala atau masalah tentang pentingnya lalu lintas dalam kehidupan. Beberapa permasalahan terjadi antara lain: 1) Pembelajaran dengan menggunakan *handout* gambar dan teks menyebabkan siswa jenuh dan bosan. 2) Anak usia dini lebih memahami hal-hal yang bersifat konkret sehingga pelajaran yang disampaikan dalam bentuk gambar dan teks akan sulit diterima karena peserta didik belum semuanya bisa membaca. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif, yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran lampu dan rambu-rambu lalu lintas terhadap anak usia dini, terkhusus TK Dwijaya Kumendaman. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah media berbentuk multimedia interaktif yang berisi tentang pengenalan lampu lalu lintas dan rambu-rambu lalu lintas. Oleh karena itu, peneliti membuat "Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk

pengenalan lalu lintas pada Taman Kanak-kanak", multimedia interaktif pembelajaran lampu dan rambu-rambu lalu lintas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik TK Dwijaya Kumendaman.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah media interaktif pengenalan lalu lintas untuk Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman?
2. Bagaimana kinerja dari media interaktif tersebut pada pengenalan lalu lintas untuk Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman?
3. Bagaimana kelaikan media interaktif pada pengenalan lalu lintas untuk Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan media interaktif menggunakan Adobe Animate 2021 dengan bahasa pemrograman Action Script.
2. Objek penelitian media interaktif ini adalah Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.
3. Media interaktif berisi pengenalan lalu lintas untuk Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun peneliti memiliki tujuan penelitian adalah:

1. Membuat sebuah media interaktif pengenalan lalu lintas untuk Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.
2. Meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari lalu lintas.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi beberapa manfaat yaitu:

1. Sebagai media pembelajaran interaktif Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.
2. Memperkenalkan budaya tertib berlalu lintas.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian *Research and Development*, dengan model pengembangan sebagai berikut:

1.6.1. Analisis

Peneliti akan melakukan pengumpulan data dari jurnal-jurnal tentang penelitian *Research and Development*.

1.6.2. Desain

Pada tahap ini dikerjakan setelah tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan di tahap ini adalah membuat rancangan desain yang nantinya akan ditampilkan di multimedia interaktif

1.6.3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti mulai merancang produk dengan menggunakan Adobe Animate 2021 dengan bahasa pemrograman Action Script.

1.6.4. Implementasi

Tahap ini multimedia interaktif pengenalan lalu lintas sudah dapat diperkenalkan di Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.

1.6.5. Evaluasi

Proses evaluasi akan dilakukan pada tahap implementasi setelah dilakukan.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian sesuai judul yang diusulkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II memuat tinjauan pustaka dan dasar teori yang dimanfaatkan peneliti sebagai rujukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan mengenai prosedur yang digunakan dalam penelitian, berupa tinjauan umum penelitian, alat, bahan, analisis, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV dijabarkan mengenai hasil penelitian berikut pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini disampaikan mengenai kesimpulan dan saran penelitian.

