

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini, kemajuan teknologi yang sangat pesat terutama dalam bidang pendidikan memiliki peran yang penting dalam kemajuan dunia pendidikan. Salah satu efek utama dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah munculnya media pembelajaran baru berbasis teknologi baik dalam bentuk aplikasi desktop maupun mobile. Ini akan menguntungkan karena ketersediaan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam hal meningkatkan motivasi untuk proses belajar [1].

Media pembelajaran merupakan alat yang paling penting dalam proses pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, mendorong kreatifitas siswa dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga akan mendorong siswa untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi [2]. Hal ini didukung oleh hasil analisis data penelitian yang dilakukan oleh Geni, Sudarma, dan Mahadewi (2020) tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang diperoleh hasil bahwa 77,41% peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran, dan 67,74% siswa merasa bosan jika proses belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran [3].

Multimedia interaktif dikembangkan dengan sebuah proses komunikasi dalam pembelajaran, sehingga akan lebih menarik minat peserta didik dan memberikan kemudahan untuk memperkenalkan perangkat TIK dengan benar kepada anak usia dini, terutama yang termasuk ke dalam kelompok anak usia pra sekolah (3-6 tahun) dapat menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, yang merupakan jenis metode pembelajaran non konvensional yang menempatkan komputer dalam peran guru, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan komputer melalui aplikasi yang dibangun menggunakan program

berbasis multimedia [1].

KB Ratnasari merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini umur 3-4 tahun yang ada di desa Wilalung, kecamatan Gajah, kabupaten Demak. KB Ratnasari masih menerapkan sistem belajar kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Salah satu materi yang diajarkan di sekolah tersebut adalah materi tema binatang. Metode pembelajaran yang digunakan ada 2 metode. Yang pertama pembelajaran LKA (Lembar Kerja Anak), metode ini menggunakan majalah yang didalamnya terdapat materi binatang seperti menggambar, mewarnai, dan mengenal bentuk binatang. Yang kedua pembelajaran *loose part*, metode ini memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Implementasinya seperti membuat bentuk binatang dari tanah dan menempelkan biji-bijian, kulit telur, atau daun pisang kering ke dalam gambar binatang yang ada di kertas.

Dari 2 metode pembelajaran yang dipakai, ada beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Masalah yang dimaksud yaitu belum adanya inovasi pembelajaran berbasis teknologi, sehingga peserta didik terkadang merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran di kelas karena masih menggunakan media kertas dan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini akan menghambat peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dan mengurangi rasa ingin tahu siswa tentang materi tema binatang.

Dari uraian diatas, dalam proses penelitian ini penulis akan merancang sebuah aplikasi media pembelajaran *interaktif* untuk mengenal binatang yang di dalamnya terdapat unsur *multimedia* seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Dengan adanya media pembelajaran *interaktif* pengenalan binatang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih *interaktif*. Diharapkan dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif pengenalan binatang pada KB Ratnasari menggunakan metode MDLC ?
2. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tema binatang setelah menggunakan media pembelajaran interaktif pada KB Ratnasari ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan berfokus dalam pengerjaannya. Adapun batasan masalah yang dipaparkan penulis sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif ini hanya untuk peserta didik dan pengajar di KB Ratnasari, terdapat 18 peserta didik dan 3 pengajar.
2. Media pembelajaran interaktif ini berbasis aplikasi desktop, sehingga hanya bisa dioperasikan di perangkat komputer.
3. Metode pengembangan dalam merancang media pembelajaran interaktif pengenalan binatang yaitu menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
4. Materi dalam media pembelajaran interaktif hanya berfokus pada materi tema binatang yang memiliki 4 sub tema yaitu Binatang darat (terdapat 15 binatang), Binatang air (terdapat 5 binatang), Binatang terbang (terdapat 5 binatang), dan Binatang peliharaan (terdapat 7 binatang).
5. *Software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif ini adalah Adobe Animate CC 2015 dengan menggunakan *ActionScript 3.0*, untuk *icon* dan gambar menggunakan Adobe Photoshop CC 2018 dan Adobe Illustrator CC 2018.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi desktop dengan format file .exe yaitu

aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan binatang yang akan digunakan guru untuk proses pembelajaran di kelas, khususnya untuk materi tema binatang.

2. Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tema binatang setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti
Menambah wawasan dan pengalaman baru dari hasil penelitian, serta mengasah skill baru dalam merancang media pembelajaran interaktif.
2. Manfaat bagi guru
Membantu guru dalam proses pembelajaran dengan metode yang berbeda dengan menggunakan media interaktif sehingga penyampaian materi lebih interaktif.
3. Manfaat bagi peserta didik
Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan karena media interaktif ini dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan dan efisien.
4. Manfaat bagi sekolah
Memiliki media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan metode pembelajaran baru sebagai langkah untuk mengikuti perkembangan teknologi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan untuk laporan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka menguraikan dan menjelaskan tentang studi literatur dan dasar teori dalam bentuk ringkasan tertulis yang didapat dari jurnal ilmiah, buku dan dokumen lainnya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan metode penelitian yang menguraikan langkah – langkah penelitian secara sistematis, diantaranya : objek penelitian, data penelitian, analisis kebutuhan sistem, rancangan sistem dan penjabaran metode perancangan yang digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dan pembahasan dari penelitian ini yang meliputi implementasi rancangan sistem, pengujian sistem terdiri dari pengujian *black box*, implementasi *pre test* dan *post test*, dan kuesioner, serta pendistribusian aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini memaparkan kesimpulan dan saran-saran dari penelitian ini berdasarkan hasil pembahasan yang didapat.