

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia telah menjadi suatu kebutuhan, bagi kalangan bisnis ataupun kelompok masyarakat lainnya. Pada saat ini, informasi tidak cukup hanya melalui teks dan grafik saja. Sekarang informasi mencakup kelengkapan teks, grafik, animasi, gambar dan audio atau video. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara individu. Dalam penelitiannya Francis M. Dwyer menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu anak untuk memahami situasi sebenarnya yang terjadi tanpa harus menerka-nerka gambaran materi yang disampaikan, sehingga refleksi tersebut akan tertanam dalam ingatan anak. Kegiatan pembelajaran pada umumnya masih kurang bervariasi, hal ini dapat dilihat dari penggunaan metode dan media pembelajaran yang kebanyakan masih bersifat konvensional dan terkesan monoton, sehingga komunikasi yang berlangsung hanya satu arah (Pujiharjanti, 2017). Contohnya seperti anak-anak hanya mendengarkan guru menjelaskan tanpa ada ilustrasi dari ekosistem dan visualisasi hewan di dalam ekosistem tersebut.

Salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik (Eliyawati dan Zaman, 2010).

Dengan demikian adanya multimedia interaktif, diharapkan dapat digunakan untuk membantu anak-anak dalam proses pembelajaran ekosistem hewan dan membuat suasana pembelajaran lebih kreatif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk interaktif. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Hewan untuk Anak Usia Dini".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah "Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Hewan untuk Anak Usia Dini?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Hewan untuk Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang akan dibahas pada media pembelajaran interaktif ini adalah penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya.

2. Materi dalam aplikasi ini meliputi: Ekosistem Darat (Hutan, Gurun Pasir, Padang Rumput), Ekosistem Air (Air Laut, Air Tawar), dan Amfibi.
3. Dalam aplikasi ini hanya terdapat 16 contoh hewan yang terbagi dalam ekosistem darat, air, dan amfibi.
4. Aplikasi dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi.
5. *Testing* dilakukan pada anak usia dini.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam pembelajaran, selain itu tujuan dari pembuatan skripsi ini untuk membuat media pembelajaran interaktif ekosistem hewan untuk anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pihak Sekolah

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi anak.
2. Membantu menyumbang sebuah media pembelajaran pada sekolah yang diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi anak dalam belajar.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan guru Sekolah Dasar.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk melakukan penelitian.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan media interaktif dan ekosistem hewan

5. Metode Kuesioner

Pengumpulan data melalui penyebaran sekumpulan pertanyaan kepada responden, yang daftar pertanyaannya berhubungan dengan masalah penelitian dan mempunyai makna, guna menguji hipotesis.

1.6.2 Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Selain itu, untuk menunjang aplikasi yang akan dibangun, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta analisis kelayakan.

1.6.3 Pengembangan

Metode pengembangan akan dilakukan dengan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang diawali dengan mempelajari kumpulan data yang ada, kemudian melakukan pembuatan konsep, dan dilanjutkan proses-proses lainnya, yang pada akhirnya akan dilakukan implementasi dan evaluasi.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi adalah tahap pengujian aplikasi, apabila ada kesalahan aplikasi akan diperbaiki. Pada proses ini tahap pengujian dilakukan per halaman navigasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan

Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, termasuk analisis desain dan uraian tentang media pembelajaran interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain, *testing*, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN