

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jenjang pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan seorang manusia dikembangkan dalam proses belajar mengajar. Pendidikan saat ini dapat berkembang dengan mudah dikarenakan terdapat support yang besar dari Teknologi Informasi. Perkembangan teknologi informasi berdampak sangat besar di kehidupan, terkhususnya di dalam pembelajaran. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang praktis dan efisien. Salah satu teknologi informasi yang di terapkan dalam pendidikan adalah multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran.

Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan kualitas dalam proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti berupaya membentuk suatu program pembelajaran untuk peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dengan baik, sehingga peserta didik dapat naik tingkat dengan mudah dan mendapatkan kriteria yang di harapkan.

Metode yang digunakan di Paud Menur dalam mengajar para muridnya di dominasi dengan media papan tulis. Metode ini dirasa kurang efektif bagi murid, mengingat murid yang di ampu adalah anak kecil yang berusia 3 sampai 5 tahun. Jika guru tidak dapat berinteraksi dengan baik dengan murid, akan berdampak kepada murid yang merasa bosan dalam pelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemui di atas, untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, maka peneliti tertarik untuk membuat suatu Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif Pada Paud MENUR Bantul Yogyakarta dengan metode Luther diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan di atas, yang dapat menjadi media pembelajaran baru bagi guru dan murid untuk belajar, serta merubah suasana dalam pembelajaran agar lebih interaktif dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif yang menarik tentang Mengenal Hewan Indonesia dan Huruf Abjad yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternative pada Paud MENUR Bantul?.”

1. Bagaimana cara memberikan alternatif pembelajaran yang menarik untuk Paud MENUR Bantul?.
2. Bagaimana cara membuat video pembelajaran Multimedia Interaktif yang menarik untuk Paud MENUR Bantul?.
3. Bagaimana cara membangun suasana yang nyaman dalam proses kegiatan belajar mengajar?.
4. Bagaimana cara meningkatkan motivasi peserta didik agar antusias untuk menerima materi dari guru?.

1.3 Batasan Masalah

1. Media Pembelajaran ini dapat dijalankan pada Sistem Operasi Windows 7 dan Telepon Seluler Pintar dengan adanya internet .
2. Pembuatan media pembelajaran interaktif, mengenal huruf abjad dan mengenal hewan Indonesia menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2020.
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dikembangkan dengan software Adobe Premiere Pro dengan dukungan media publikasi YouTube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Premiere Pro dengan dukungan media publikasi YouTube untuk pembelajaran mengenal huruf abjad dan nama-nama buah di PAUD Menur.

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran inovatif kepada siswa di PAUD Menur, tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Premiere Pro dengan dukungan media publikasi YouTube.
2. Merubah atau menambahkan sistem belajar mengajar yang tadinya menggunakan media papan tulis dan buku menjadi dengan video interaktif berbasis YouTube.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Premiere Pro di PAUD Menur.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Mengenalkan lebih jauh ke peserta didik maupun ke orang tua wali bahwa YouTube dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis YouTube menggunakan Adobe Premiere Pro.
- c. Menerapkan pengetahuan yang di dapat selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Siswa dapat lebih mudah memahami dan menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh Guru dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis YouTube.
- b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang diberikan.
- c. Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.
- d. Dapat digunakan sebagai bahan ajar individual dirumah dengan memanfaatkan koneksi internet.

3. Bagi Pendidik atau Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi dengan bantuan visual dari YouTube.
- b. Menambahkan daya tarik dan kreatifitas Guru dalam menjalankan proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai alat bantu proses

belajar mengajar.

4. Bagi Dunia Pendidikan

- a. Menjadi dasar pemikiran baru untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memanfaatkan YouTube sebagai media alternatif pembelajaran.
- b. Memberikan suasana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam 5 bab yang masing-masing akan dipaparkan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah dari latar belakang masalah, Batasan masalah untuk penelitian yang dilakukan, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisi tentang studi literatur, dasar-dasar teori yang digunakan untuk mendasari penelitian secara menyeluruh dari yang bersifat umum menjadi khusus.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan umum mengenai objek penelitian, analisis masalah, alur penelitian dan alat serta bahan untuk penelitian yang dilakukan serta penjelasan secara umum mengenai rancangan multimedia interaktif yang akan dibuat.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi tentang tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan multimedia interaktif, testing multimedia

interaktif hingga penerapan multimedia interaktif pada objek penelitian.

BAB V : Penutup

Dalam bab ini berisi tentang rangkuman dari penelitian secara menyeluruh selama proses berlangsung yang dibuat menjadi sebuah kesimpulan dan saran bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya dengan tema yang sama

