

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam era globalisasi yang sangat pesat ini, pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan teknologi dan memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Pendidikan memainkan peran yang sangat besar dalam menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan[1].

Peranan guru dalam proses pendidikan sangatlah penting. Maka dari itu lembaga pendidikan harus bisa berinovasi. Lembaga pendidik diharuskan untuk mengantisipasi perkembangan yang terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak. Dalam proses pembelajaran dalam kelas guru harus dapat memberikan dorongan kepada siswa agar dapat mengeksplorasi kemampuannya untuk membangun gagasan yang baik. Yang dapat dilakukan guru untuk memberikan inovasi dalam pengajaran adalah sistem pembelajaran berbasis multimedia membuat penyajian materi di kelas lebih menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Dengan menggunakan komputer, laptop, tablet ataupun smartphone seorang peserta didik bisa mempelajari materi yang disampaikan secara mandiri dan bisa mengeksplorasi berbagai referensi ilmu dari internet tentang materi[2].

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), Pemanfaatan teknologi informasi merupakan salah satu upaya penyesuaian metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Metode yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat dijadikan sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Media pembelajaran harus menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Pendidik tidak lagi hanya mengandalkan buku teks untuk mengajarkan materi, namun didukung oleh media pembelajaran modern yang

memanfaatkan teknologi.

Kelas satu sekolah dasar negeri Puntu merupakan tahap awal pendidikan formal bagi siswa. Pada tahap ini, siswa akan membangun fondasi belajar yang akan menentukan kualitas belajar mereka selanjutnya. Oleh karena itu, peran aplikasi edukasi interaktif sangat penting untuk membantu membangun fondasi belajar yang baik bagi siswa. Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah proses belajar mengajar di sekolah. Kehadiran aplikasi ini akan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah dan mempermudah guru dalam memberikan materi dan menilai hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran yang baik akan membantu menjamin masa depan yang cerah bagi siswa kelas satu sekolah dasar negeri Puntu.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi edukasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang berlaku di Sekolah Dasar Negeri Puntu. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah membantu mempermudah proses belajar bagi siswa dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan mempermudah tugas guru dan orang tua dalam memantau perkembangan belajar siswa.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi edukasi interaktif untuk Sekolah Dasar kelas 1 tema 1 sebagai media pendukung pembelajaran yang efektif di sekolah.

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Unity 3D dengan versi 2023.3.0a11.
2. Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi diantaranya materi kelas 1 tema 1 Subtema 1, video pembelajaran, dan latihan soal.
3. Metode testing menggunakan *alpha testing* dan *beta testing*.
4. Metode pengembangan dalam merancang aplikasi edukasi interaktif

berbasis multimedia untuk kelas 1 SDN Puntu yaitu menggunakan metode *multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi edukasi interaktif sebagai media pendukung pembelajaran di Sekolah Dasar Kelas 1 pada materi tema 1.
2. Sebagai salah satu syarat wajib kelulusan guna memperoleh gelar sarjana Komputer pada program studi strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menyediakan alternatif media pembelajaran interaktif bagi siswa dan guru.
2. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan di Indonesia dan membantu mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah yang berisi gambaran singkat mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi studi literatur dan teori secara keseluruhan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi objek penelitian, alur perancangan aplikasi edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat beserta dengan pembahasannya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran bagi peneliti selanjutnya.

