

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan system informasi menyebabkan sebuah informasi dapat disampaikan dengan mudah dan dengan waktu yang singkat. Sehingga penggunaan teknologi dan system informasi ini sangat dibutuhkan agar penerima informasi dapat mengetahui kondisi dan dapat mengambil keputusan dengan cepat dan benar. Aplikasi *software* yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah media interaktif, *software* yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara dan video. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara lebih lengkap.[9]

Berdasarkan wawancara langsung dengan Bapak Wayan Sujana selaku ketua di Pasraman Sari Dharma Mukti Palembang, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung saat ini masih kurang efektif, karena proses belajar mengajar dilakukan dengan cara pengajar menuliskan materinya dipapan tulis, kemudian menjelaskannya dengan lisan atau melalui buku. Saat proses belajar anak, sangatlah penting adanya komunikasi dan interaksi yang aktif antara pengajar dan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat menyebabkan banyak anak-anak malas belajar. Anak-anak cenderung bermain game di gadget, bahkan laptop dan tidak tahu akibat yang disebabkan. Pengenalan hari raya dan doa sehari-hari sangatlah penting diajarkan untuk anak-anak sejak dini. Pada

saat ini media pembelajaran atau media interaktif sangatlah beragam, sumber pembelajaran yang dapat menarik minat anak didik adalah penggunaan media interaktif ini, Metode pembelajaran dengan alat bantu belajar dapat menumbuhkan sifat mandiri dan menambah wawasan bagi anak didik. Dengan metode pembelajaran dengan alat bantu belajar seorang anak dapat melihat dan memahami secara visual materi pembelajaran yang diberikan dengan atau tanpa guru yang mendampingi dan dapat membantu orang tua di rumah dalam memberi pengertian kepada anaknya tentang pelajaran di sekolah.[9]

Melihat dari keadaan diatas, merancang media interaktif pembelajaran kepada anak-anak, terutama kepada anak-anak Pasraman Sari Dharma Mukti diharapkan dapat memperkenalkan penggunaan dan pemanfaatan teknologi kearah yang positif. Teknologi tersebut yang merupakan alat bantu pembelajaran memiliki dampak langsung kepada anak, memberikan pengalaman yang konkret dan bebas menggunakan maupun mengontrol pengalaman belajar tersebut. Media pembelajaran yang interaktif tersebut mengandung prinsip bermain sambil belajar.

Dari masalah diatas maka penulis merumuskan judul “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Hari Raya dan Doa Sehari-hari Umat Hindu di Pasraman Sari Dharma Mukti Palembang”. Agar anak lebih mengenal hari raya dan doa sehari-hari dengan mengkreasikannya menggunakan gambar, animasi, teks, dan suara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Agar penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu : “Bagaimana

membuat Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Hari Raya dan Doa Sehari-hari Umat Hindu di Pasraman Sari Dharma Mukti Palembang”.

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini ditujukan kepada anak usia 5-10 tahun.
2. Materi yang disajikan adalah mengenai hari raya dan doa sehari-hari umat Hindu.
3. Sasaran aplikasi yaitu hanya untuk pengajar.
4. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk Pasraman Sari Dharma Mukti Palembang.
5. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini antara lain :  
Adobe Flash CS6, CorelDraw X7.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara membuat media pembelajaran mengenai hari raya dan doa sehari-hari umat Hindu di Pasraman Sari Dharma Mukti Palembang.
2. Menghasilkan media yang mudah membuat siswa untuk memahami dan mempelajari hari raya dan doa sehari-hari umat Hindu.
3. Untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

- 2) Meningkatnya motivasi anak dalam belajar dan meningkatnya kualitas anak disekolahan yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

## 2. Manfaat secara Teoritas

Manfaat teoritas ini penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

### a. Bagi Penulis

- 1) Mempelajari lebih dalam tentang materi yang disajikan.
- 2) Mengembangkan kemampuan dibidang pembuatan aplikasi.

### b. Bagi Pengembangan Ilmu

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi anak dan hasil belajar anak

### c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang penelitiannya hampir sama dengan penelitian ini, serta menjadi sumbangan pemikiran bagi para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Pengumpulan Data

- 1) Wawancara

2) Dokumentasi

## 2. Analisis

Dalam penelitian ini analisis yang diterapkan adalah analisis kebutuhan dan kelayakan

## 3. Langkah-langkah pembuatan aplikasi

1) Mendefinisikan Masalah

2) Merancang Konsep

3) Merancang Isi

4) Menulis Naskah

5) Merancang Grafik

6) Memproduksi Sistem

7) Melakukan Tes Pemakai

8) Menggunakan Sistem

9) Memelihara Sistem

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahan kedalam 5 bab dengan masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.