

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan pengetahuan mendasari penciptaan teknologi baru yang menandai kemajuan waktu. Selama ini perkembangan teknologi sudah memasuki tahap digital. Di Indonesia pun, teknologi mulai digunakan untuk mempermudah pekerjaan di segala bidang, termasuk di bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi di era global saat ini tidak bisa lagi lepas dari pengaruhnya terhadap dunia Pendidikan [1].

Adanya perkembangan teknologi ini juga berpengaruh terhadap pola dan perilaku dari anak-anak, sekarang mereka lebih suka untuk menghabiskan waktu di depan layar *handphone* entah untuk bermain di rumah maupun kegiatan belajar di sekolah. Hal ini seringkali menjadi sebuah masalah apabila tidak diberikan arahan untuk hal - hal apa saja yang mereka bisa akses dan mainkan di *gadget* mereka masing-masing. Penulis membuat sebuah aplikasi "Mengenal Hewan" yang berisikan berbagai materi tentang pengenalan hewan untuk anak - anak kelas 1 dan 2 di SD Negeri Cimone 3.

Pembuatan aplikasi ini berdasarkan dari wawancara yang dilakukan di SD Negeri Cimone 3 Tangerang, yang menghasilkan sebuah masalah yaitu dibutuhkan sebuah variasi baru dalam proses belajar mengajar dikarenakan para siswa-siswi dari SD Negeri Cimone 3 Tangerang khususnya untuk kelas 1 dan 2 yang kedepannya membutuhkan sebuah terobosan baru. SD Negeri Cimone 3 termasuk salah satu SD yang tidak menutup mata akan perkembangan teknologi, ditambah dengan perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka yang lebih Fleksibel.

Hasil dari wawancara yang dilakukan di SD Negeri Cimone 3 ini menghasilkan sebuah permintaan yaitu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa-siswi kelas 1 dan 2 SD. Kelas 1 dan 2 SD ini juga dipilih karena merupakan tingkatan kelas yang sudah

menerapkan kurikulum Merdeka. Aplikasi Media Pembelajaran interaktif dipilih dikarenakan media ini memungkinkan untuk terjadinya pembelajaran 2 Arah antara siswa-siswi dan pengajar.

Aplikasi “Mengenal Hewan” merupakan aplikasi media interaktif yang berisikan tentang materi-materi seputar pengenalan fauna. Aplikasi ini terdiri dari 2 bagian penting yakni “Belajar” dan “Bermain” yang masing-masingnya akan dibedakan menurut tingkatan kelas, kelas 1 SD dan kelas 2 SD. Aplikasi ini dibuat dengan harapan dapat menjadi salah satu metode baru dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Cimone 3.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu proses penerapan metode Multimedia Development Life Cycle dalam Perancangan Aplikasi “Mengenal Hewan” Untuk Pembelajaran Interaktif SD Negeri Cimone 3

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam pembuatan skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Produk dibuat untuk murid kelas 1 dan 2 SD Negeri Cimone 3.
2. Hasil dari projek ini berupa aplikasi berbasis *android*.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
4. Aplikasi “Mengenal Hewan” hanya akan menyertakan beberapa materi tentang pengenalan hewan untuk murid kelas 1 dan 2 SD.
5. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator 2022 dan Adobe Animate 2019.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran interaktif tentang “Mengenal Hewan” untuk murid kelas 1 dan 2 SD Negeri Cimone 3.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat daripada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dapat melatih dan menambah keterampilan dalam *coding*, *visual*, dan juga *application development*.
2. Bagi SD Negeri Cimone 3, dapat menambah variasi pembelajaran para murid kelas 1 dan 2 SD.
3. Bagi pemain, dapat menambah ilmu dan pengalaman belajar baru yang didapatkan dari fitur bermain dan belajar yang ada didalam permainan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi akan disajikan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

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

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang dibahas, bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini merupakan penguraian dasar – dasar teori yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif “Mengenal Hewan”. Akan terdapat penjelasan dari metode *Multimedia Development Life Cycle* yang digunakan di dalam proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang proses Analisa dari data yang telah diperoleh, dan juga Analisa tentang berbagai kebutuhan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif “Mengenal Hewan” dengan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan uraian tentang proses pembuatan aplikasi interaktif dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* bagian *Material Collecting, assembly, testing, dan distribution*.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari proses pembuatan media interaktif “Mengenal Hewan” hingga tahap pengujian serta evaluasi produk dan berisikan saran untuk perbaikan kedepannya.