

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sudah semakin maju. Dengan berkembangnya teknologi dapat mempengaruhi berbagai bidang termasuk dalam dunia pendidikan, teknologi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar disekolah. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu [1].

Pembelajaran dengan media interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa [2].

Media interaktif ini membantu dalam empat hal, berikut pengembangan dimensi di mana anak-anak belajar: sosial dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran.

Menggunakan komputer dan pendidikan komputer perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu anak-anak meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar. Anak-anak yang menggunakan komputer pendidikan perangkat lunak yang sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal. Sebuah studi menemukan bahwa dasar buku interaktif yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frase seperti mereka yang menggunakan sandi yang bermanfaat bagi anak-anak dengan penurunan kemampuan membaca. Anak-anak memiliki gaya yang berbeda dari pembelajaran, dan media interaktif membantu anak-anak dengan visual, lisan, pendengaran, dan sentuhan gaya belajar [3].

Dalam Rencana Program Pembelajaran Harian Semester II / Minggu ke-9 / dan Hari ke-4 mencakup tema Air dan Hujan dan Menurut Ibu Surati, S.Pd.SD , Untuk tema Air dan Hujan masih membutuhkan alat bantu seperti ember, payung, dan lain-lain, sementara siswa kurang tertarik dengan materi sehingga kesulitan untuk dapat memahami materi, ditambah lagi siswa Taman Kanak-Kanak sering kali masih aktif dan sulit untuk di atur jika di ajak melakukan belajar dan mengajar di luar.

Berdasarkan latar belakang di atas dengan media interaktif fenomena hujan dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian siswa. Sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian **“Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Fenomena Hujan Berbasis Desktop Sebagai Media Belajar Pada TK Pertiwi Kepurun”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti adalah: “Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif Fenomena Hujan sebagai Media Belajar yang layak pada TK Pertiwi Kepurun?”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak didik di TK Pertiwi Kepurun.
2. Perancangan Game, Materi serta Video hanya terbatas pada tema pembelajaran yang ada pada Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Kelompok B di TK Pertiwi Kepurun.
3. Aplikasi dijalankan di Komputer atau laptop bersistem operasi Windows.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan bagi program S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teori dan praktikum yang didapatkan penulis selama masa perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

3. Membuat media pembelajaran untuk membantu serta mempermudah Tenaga Pengajar di TK Pertiwi Kepurun dalam mengenalkan fenomena hujan.
4. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi tentang fenomena hujan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media interaktif dengan menggunakan Unity.
2. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Mempermudah siswa dalam mengenal tentang fenomena hujan, meningkatkan minat belajar siswa, dan diharapkan siswa dapat fokus belajar.
2. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, menambah wawasan guru tentang alternative media pembelajaran yang lebih efektif, serta diharapkan menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.
3. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode observasi dan metode wawancara untuk mengumpulkan data dan metode analisis yang diberikan akan memuat tentang penjabaran hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan, dan untuk perancangan akan memuat perancangan dalam merangkai sistem dalam penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan diruang kelas, dengan mengamati proses Kegiatan Belajar Mengajar yang sedang berlangsung dan meneliti apakah metode yang dipakai oleh tenaga pengajar sudah mampu memberikan materi dengan efektif dan baik. Serta mengamati rasa ingin tau dan ketertarikan dari anak-anak yang sedang belajar dan bermain.

1.1.1.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap narasumber yaitu Guru yang mengampu anak-anak di TK Pertiwi Kepurun, perihal hal yang disampaikan yaitu tentang proses belajar mengajar, media yang digunakan, dan permasalahan yang terjadi.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyusun skripsi ini. studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai sumber data

atau informasi yang berasal dari buku-buku, jurnal, skripsi, naskah publikasi, dan karya-karya ilmiah lain.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan aplikasi ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan konsep, isi, tampilan, content, dan visual.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam peneliti mengikuti tahapan pengembangan sistem multimedia, yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan testing, menggunakan dan memelihara sistem.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing ini menggunakan *Black Box*. Pengujian *Black Box* dilakukan dengan cara menguji aplikasiguna untuk menganalisis dan memastikan apakah aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tinjauan pustaka, penjelasan beberapa teori multimedia, media interaktif yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi, metode analisis dan metode pengembangan multimedia.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi secara keseluruhan dan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yaitu menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dimasa yang akan datang.