

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat, banyak pembelajaran konvensional digantikan dengan media pembelajaran yang lebih modern. Schramm (1997) dikutip dalam Rudi dan Cepi (2008: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran yang modern merupakan suatu alat atau perantara yang berfungsi untuk mempermudah seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran ke peserta didik. Menurut Kosasih (2014:49), salah satu prinsip belajar menyatakan bahwa semakin banyak media yang digunakan secara tepat dalam pembelajaran, semakin besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Teknologi media pembelajaran yang modern salah satunya yaitu dengan menggunakan sarana multimedia. Menurut Phelps (1995), multimedia adalah kombinasi teks, video, suara dan animasi dalam sebuah perisian komputer yang interaktif. Kehadiran multimedia merupakan suatu kebaruan di kehidupan masyarakat yang turut serta dalam berbagai kebutuhan masyarakat, salah satunya yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi mudah dimengerti karena menggunakan beberapa indera untuk menyerap informasi tersebut, terutama telinga dan mata (Arsyad, 2013:162).

Setiap peserta didik memiliki daya tangkap terhadap materi pembelajaran yang berbeda-beda. Penelitian telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun 75% dari apa yang

mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan, Lindstrom (dalam Munir, 2013:111). maka dari itu adanya tambahan menggunakan audio, video, maupun animasi dalam penyampaian materi sangat membantu anak- anak peserta didik.

Menurut Jogiyanto (1999:12) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Peranan aplikasi sering kita jumpai di berbagai bidang seperti pendidikan, hiburan, bisnis dan lainnya. Cara yang digunakan untuk memperoleh aplikasi itu sendiri kini sangat mudah, hanya membutuhkan biaya yang kecil bahkan ada yang gratis.

TK Budi Mulia 1 Yogyakarta adalah taman kanak-kanak yang beralamatkan di Manukan, Condong Catur, Depok Sleman, Yogyakarta. Peserta didik kelompok B merupakan subyek yang dijadikan penelitian kali ini. Berdasarkan hasil Observasi peserta didik kelompok B dibagi menjadi 4 kelas yaitu kelas B1, kelas B2, kelas B3 dan kelas B4. Pada kelas B1 peserta didik berjumlah 15 siswa, kelas B2 berjumlah 21 siswa, kelas B3 berjumlah 16 siswa, dan kelas B4 berjumlah 16 siswa. Jadi total kelas B di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta sebanyak 68 siswa. Dari total 68 siswa tersebut, daya serap dan daya tangkap siswa dalam memahami suatu pelajaran berbeda-beda. Pada kelompok B ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memahami pelajaran. Kesulitan-kesulitan tersebut sering terjadi pada siswa yang tidak serius dan malas dalam hal belajar. Apalagi siswa yang tidak mau mengulangi pelajaran setelah pulang sekolah, akan lebih lambat untuk paham dibandingkan siswa yang gemar belajar. Adapun faktor

luar yang menyebabkan anak malas untuk belajar yaitu pertama terlalu asiknya bermain bersama teman-teman hingga melupakan belajar. Faktor kedua yaitu kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, seperti cuek pada pendidikan anak membawa dampak buruk bagi seorang anak. Selain guru orang tua juga memiliki peran penting dalam membimbing dan memotivasi anak untuk terus belajar.

Dengan demikian, aplikasi merupakan sarana yang cocok untuk media pembelajaran anak. Nantinya Aplikasi ini akan berbentuk suatu aplikasi android yang mana aplikasi tersebut sangat mudah dan praktis untuk digunakan. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta. Adapun masalah-masalah tersebut antara lain: sulitnya siswa atau peserta didik dalam mengenali lingkungan sosial keluarga, sulit dalam mengenali tempat ibadah, dan budaya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengambil skripsi dengan judul "Analisis dan Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Lingkungan Sosial Keluarga, Tempat Ibadah, dan Budaya di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran interaktif kepada peserta didik di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti merasa perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dan pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Pembuatan aplikasi perangkat pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Unity 2017.1.1
2. Subyek penelitian hanya pada peserta didik kelompok B tahun ajaran 2019 – 2020 Dengan jumlah 68 siswa di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta.
3. Output berupa Aplikasi Android Versi Minimal 4.2.2
4. Software Pendukung berupa Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CC.
5. Konten aplikasi berupa pengenalan anggota keluarga, pengenalan tempat ibadah di Indonesia, pengenalan budaya-budaya di Indonesia, dan setting aplikasi.
6. Aplikasi digunakan oleh guru dan diajarkan kepada siswa.
7. Lingkup penelitian ini hanya sampai pada tahap Pembuatan Aplikasi yang diujikan secara terbatas kepada obyek penelitian.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini peneliti mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut:

#### 1.4.1 Maksud Penelitian

Menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan lingkungan sosial keluarga, tempat ibadah dan budaya.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif kepada peserta didik di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta.
2. Sebagai syarat lulus S1.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik maupun guru di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta.

1. Agar membantu peserta didik di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta lebih mudah dalam mengenali dan memahami pelajaran.
2. Agar guru di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta lebih terbantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

## 1.6 Metode Penelitian

Tahapan – tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah proses yang dilakukan untuk memperoleh keterangan berupa data-data dan informasi kelompok B di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta. seperti:

1. Kelompok B pada TK Budi Mulia 1 Yogyakarta terbagi berapa kelas?
2. Berapa Jumlah siswa pada setiap kelasnya?
3. Berapa guru yang mengajar di setiap kelasnya?
4. Apakah metode belajar yang lama tentang pengenalan Lingkungan Sosial Keluarga, Tempat Ibadah, dan Budaya masih kurang efektif untuk para siswa?
5. Apakah guru masih memiliki keterbatasan seperti media penyampaian dalam memberikan sebuah materi tersebut?
6. Berapa orang siswa yang masih sulit atau lambat dalam memahami materi tersebut?

Pertanyaan di atas diajukan bertujuan untuk memastikan keakuratan data dan informasi siswa kelompok B. Penelitian dengan metode wawancara ini dilakukan sambil bertatap muka tanya jawab antara pewawancara (mahasiswi) dengan responden (guru) dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara). Dan kemudian hasil wawancara tersebut akan dicatat di note atau buku (mahasiswi).

#### **1.6.1.2 Metode Observasi**

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang diteliti yaitu siswa kelompok B1, B2, B3, dan B4 di TK Budi Mulia I Yogyakarta. Pengamatan meliputi pengambilan video saat siswa belajar, video interaksi murid dan guru saat belajar, dan pengambilan foto – foto siswa dalam proses belajar.

#### **1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi**

##### **1.6.2.1 Waterfall**

Yaitu metode pengembangan aplikasi secara terurut. Tahapan tersebut yaitu Requirement, Design, Implement, Testing, Maintenance.

##### **1.6.2.1.1 Kebutuhan**

Pada tahapan requirement pengembangan system Aplikasi dibutuhkan untuk komunikasi yang bertujuan untuk memahami aplikasi. Pada tahapan ini informasi dibutuhkan dari tahapan wawancara dan observasi di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta.

#### 1.6.2.1.2 Disain

Tahapan yang ke dua yaitu design. Tahapan design digunakan untuk membantu menentukan design dari aplikasi seperti design konten ataupun gambar yang ada di aplikasi nantinya.

#### 1.6.2.1.3 Penerapan

Tahapan ketiga yaitu Implement. Pada tahap ini, aplikasi mulai di isi program.

#### 1.6.2.1.4 Pengujian

Tahapan keempat yaitu testing, di mana sebuah aplikasi di coba untuk di jalankan. Apakah aplikasi tersebut berjalan semestinya atau tidak, seperti terjadi keerroran atau berjalan mulus tanpa ada bug.

#### 1.6.2.1.5 Pemeliharaan

Tahapan kelima yaitu maintenance, di mana tahap ini merupakan Tahap akhir dalam model *waterfall*.

Aplikasi yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pengantar pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal - hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan

masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran yang dibuat, seperti tinjauan pustaka, dasar teori, kutipan teori, judul gambar dan table, dan persamaan matematika.

## BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis dan perancangan aplikasi pada media pembelajaran Pengenalan Lingkungan Sosial Keluarga, Tempat Ibadah, dan Budaya di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta. Pada bab ini akan dijelaskan 1). Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan penelitian 2). Alur penelitian. Dalam alur penelitian sudah termasuk analisis, perancangan, hingga pengujian.

## BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dipaparkan hasil – hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, desain serta implementasinya. Hasilnya berupa pembuatan produk, hasil akhir produk berupa aplikasi android, hasil pengujian dan pembahasan.

## BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA