

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan dampak terhadap beberapa aspek dalam kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengaruh teknologi dalam bidang pendidikan tersebut dapat membantu pengajar pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai agar informasi yang disalurkan dapat lebih dimengerti oleh anak.

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media dalam proses pembelajaran telah banyak dilakukan dan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet maupun secara offline yang tidak memerlukan akses jaringan internet[1].

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap alat-alat indra manusia. Penggunaan media ini yang menjamin pemahaman siswa lebih tinggi, mampu membangkitkan dan membuat suasana kelas menjadi lebih aktif. Dan tentu hal tersebut dapat berpengaruh terhadap minat dan semangat siswa agar lebih giat untuk belajar[2].

Bimbingan Belajar Alifbata yang terletak di Jl Sorosutan Gg.Murai no 61 RT 21 RW 06 Kelurahan Sorosutan Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta dalam mendapatkan informasi pembelajaran hanya melalui buku, hal tersebut yang membuat minat belajar siswa menurun dan merasa bosan karena siswa harus membayangkan materi yang diberikan oleh pengajar tanpa ada alat visualisasi. Di dalam proses pembelajaran pada bimbel tersebut mengungkap prinsip metode montessori.

Adanya metode pembelajaran Montessori yang di pelopori oleh Dr. Maria Montessori karena kepeduliannya akan kehidupan anak yang tidak memperhatikan aspek kognitif tapi juga melalui beberapa latihan praktis. Metode ini memberikan ruang kebebasan untuk anak dalam beraktivitas sesuai pada kemampuannya dan upaya dalam pembentukan karakter anak agar anak dapat berkembang dengan bakat yang

dimilikinya dan kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan yang mendukung perkembangan kepribadian anak secara fisik dan juga mental.

Penggunaan alat peraga yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari untuk pembelajaran sudah banyak diterapkan dalam berbagai metode pendidikan dan salah satu metode yang menekankan penggunaan alat peraga peraga dalam pembelajaran adalah metode Montessori.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian skripsi dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Organ Tubuh Manusia pada Bimbingan Belajar Alifbata Menggunakan Teknik Motion Graphic" dengan tujuan sebagai alat bantu pendamping pembelajaran montessori dalam menyampaikan materi kepada anak didik bimbingan belajar Alifbata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah ini adalah "Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif organ tubuh manusia sebagai alat bantu pengajar di bimbingan belajar alifbata ?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 5-7 tahun.
- b. Materi yang disajikan adalah mengenai organ tubuh secara mendasar.
- c. Media pembelajaran menggunakan Bahasa Indonesia.
- d. Penelitian diujikan hanya kepada pengajar di Bimbingan Belajar Alifbata.
- e. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini antara lain : Adobe Animate CC 2018 dan Adobe Illustrator 2021.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik antara lain meningkatkan motivasi anak agar lebih giat belajar, memberikan

kemudahan anak untuk memahami materi yang diberikan oleh pengajar tentang organ tubuh manusia dan mendapatkan pengalaman yang menarik saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tuliskan tujuan perancangan dan pembuatan media interaktif ini adalah untuk :

1. Sebagai syarat utama menyelesaikan program studi SI untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan media pembelajaran untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi agar memudahkan peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Metode Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu[3].

Dengan metode wawancara penulis dapat mengumpulkan berbagai informasi terkait dengan penelitian dan dilakukan dengan cara bertanya jawab antara pewawancara dengan Saudari Erika Anggraini selaku Pemilik Bimbingan Belajar Alifbata.

B. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan meskipun objeknya orang [4].

Penulis menggunakan metode Observasi dalam mengumpulkan berbagai informasi dengan datang langsung ke rumah peserta didik dan melihat proses pembelajaran.

C. Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan mengambil informasi dari sebuah literature yang ada kaitannya dengan judul, kesimpulan para ahli sebagai penuntun untuk menuju pada suatu sasaran yang sedang diteliti.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan studi pustaka yaitu mencari, membaca, dan mengumpulkan informasi terkait penelitian dari buku-buku atau jurnal penelitian terdahulu kemudian dipelajari dan digunakan sebagai referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional dari media interaktif pembelajaran organ tubuh manusia yang akan dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Menurut Luther dalam Binanto [5], keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Gambar 1 adalah gambar tahapan metode MDLC.



Gambar 1.1 Tahapan Metode MDLC

A. Concept,

Tujuan pembuatan aplikasi ini untuk memvisualisasikan bentuk organ tubuh manusia untuk anak usia dini.

B. Design,

Pada tahap ini terdapat teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang telah dibuat.

C. Material collecting,

Tahap ini penulis menggunakan teknik wawancara kepada pemilik alifbata bimbel sebagai yang berkompeten di bidang pembelajaran anak usia dini.

D. Assembly,

Tahap assembly merupakan realisasi dari tahap design yang dipadukan dengan materi yang ada. Tahap pembuatan aplikasi ini juga didasarkan pada flowchart dan storyboard.

E. Testing,

Setelah tahap assembly selesai maka selanjutnya adalah tahap testing atau pengujian aplikasi menggunakan black box testing.

F. Distribution,

Pada tahap ini perangkat lunak akan disimpan dalam format file berekstensi (.apk) sehingga penguji dapat dengan mudah menjalankannya di perangkat telepon seluler.

1.6.4 Metode Testing

Dalam penelitian ini, metode testing yang digunakan adalah metode pengujian menggunakan *blackbox testing*. Metode blackbox ini merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan fungsi pada program dan berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini ialah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisikan gambaran secara umum mengenai penelitian yang dilakukan, yaitu Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab dua, berisikan tinjauan Pustaka dan teori-teori yang relevan dengan materi penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab tiga menjelaskan mengenai tinjauan umum objek penelitian, analisis masalah serta rancangan desain yang akan diproduksi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ke-empat membahas tahapan analisis dan perancangan sistem yang memuat tentang analisis objek penelitian, kebutuhan sistem, perancangan sistem, perancangan interface, dan analisis warna.

BAB V. PENUTUP

Bab lima berisikan kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah, serta saran untuk pengembangan selanjutnya.