

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, saat anak tidak mendapatkan informasi yang cukup tentang bagaimana cara memperlakukan binatang, anak cenderung menggunakan cara mereka sendiri untuk berinteraksi dengan binatang peliharaan. Misalnya menarik ekor, menarik kuping, menjambak bulu, dan lain sebagainya. Sering terjadi akhirnya anak bisa mengalami kejadian yang buruk seperti terkena cakar, bahkan terkena gigitan. Dengan begitu anak menjadi takut dan trauma dengan binatang yang bersangkutan.

Sebuah media pembelajaran dapat mencapai tujuan pendidikan apabila mencakup aspek-aspek tertentu. Dalam pendidikan, untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan dibuat sebuah taksonomi yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Taksonomi ini pertama kali disusun oleh Benjamin S. Bloom dan kawan-kawan.

Media pembelajaran menggunakan multimedia diharapkan anak dapat mengenal dan mengerti bagaimana cara merawat dan menyayangi hewan peliharaan. Namun cara ini harus didukung dengan peran serta orang tua dalam aktivitas anak. Selain itu, media pembelajaran menggunakan multimedia telah terbukti mampu bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak.

Berdasarkan uraian diatas, penulis terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran tentang cara mengenal dan menyayangi hewan peliharaan. Media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak, dan secara khusus dapat memudahkan anak dalam mengenal dan menyayangi hewan peliharaan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan keterangan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana membuat sebuah media pembelajaran menggunakan multimedia yang dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis memfokuskan pembahasan yang akan dilakukan agar tetap berada dalam ruang lingkup permasalahan dan tidak melenceng dari pokok-pokok bahasan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

- 1) Aplikasi yang dirancang untuk perangkat komputer desktop dengan sistem operasi Windows.
- 2) Aplikasi ini diutamakan untuk anak pra sekolah dan sekolah dasar, namun secara fungsional orang tua dan guru tetap dilibatkan.

- 3) Jenis hewan yang ditampilkan hanya hewan peliharaan dilingkungan sekitar.
- 4) Masing-masing hewan peliharaan ditampilkan beserta deskripsi singkat.
- 5) Video yang tercantum dalam penelitian ini bersumber dari Youtube.
- 6) Gambar yang tercantum dalam penelitian ini bersumber dari Google.
- 7) Aplikasi ini bersifat statis.
- 8) Software yang digunakan adalah Adobe Flash Professional CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Soundbooth CS3, Corel Draw X4.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Membuat media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan anak dalam mengenal hewan peliharaan dan dapat merawat dengan benar.
- 2) Memanfaatkan kemajuan teknologi komputer khususnya media interaktif yang sekarang sedang populer di lingkungan pendidikan dan untuk membuat sebuah aplikasi yang lebih praktis dan menarik.
- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang diperoleh secara otodidak.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Pengumpulan Data

1) Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data dari buku, peraturan pemerintah, artikel serta kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

2) Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada dosen multimedia atau nara sumber yang menguasai bidang multimedia tentang aplikasi yang dibuat.

3) Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari langsung tutorial-tutorial yang terdapat di internet tentang cara pembuatan media pembelajaran.

### 1.5.2 Metode Perancangan

1) Merancang Konsep

2) Merancang Isi

- a. Membedakan masing-masing jenis hewan peliharaan.
- b. Membedakan suara dan video masing-masing hewan peliharaan.

3) Merancang Naskah

4) Merancang Grafik

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, aspek-aspek kemampuan anak, tujuan pendidikan, dan teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran, materi, dan teori yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.