

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri cepatnya kemajuan teknologi yang amat pesat sekarang telah membawa dampak cukup besar untuk sektor pendidikan, pengaruh tersebut dapat dilihat dalam upaya-upaya perubahan cara pendidikan dan pembelajaran di Indonesia [1]. Salah satu contoh perubahan dalam menggunakan teknologi di bidang pendidikan yaitu penggunaan multimedia. Multimedia bisa digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), mengasah pikiran, perasaan, perhatian maupun kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar [2]. Multimedia dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran, diantaranya untuk pembelajaran pengenalan nama hewan.[3].

Taman kanak-kanak Pertiwi Lemberang merupakan salah satu taman kanak-kanak yang ada di Kecamatan Sokaraja Banyumas yang mengajarkan pengenalan nama hewan kepada siswa. Di dalam proses pembelajaran pengenalan hewan masih banyak ditemui siswa yang minat dan ketertarikan masih kurang [4]. Penyebab kurangnya minat dan ketertarikan siswa memperhatikan pembelajaran pengenalan nama hewan di Taman Kanak-kanak Lemberang, karena siswa bosan dengan metode Alat Pembelajaran Edukatif yang berbahan baku kayu. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif karakteristik siswa taman kanak-kanak di sekolah termasuk kedalam operasional konkret. Operasional konkret yaitu siswa senang bermain. Oleh karena itu, untuk pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa khususnya di lingkup pendidikan anak usia dini yaitu dengan belajar sambil bermain. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang bisa disesuaikan untuk karakteristik siswa taman kanak-kanak yaitu pengembangan multimedia interaktif [5].

Menggunakan multimedia interaktif untuk proses pembelajaran diharapkan bisa menarik semangat siswa dalam belajar, lebih aktif, dan mudah memahami pembelajaran. Adanya perbedaan penyajian materi beberapa media akan

memberikan visualisasi yang lebih berwarna sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Melalui multimedia interaktif, dapat memunculkan rasa ketertarikan ingin tahu terhadap nama-nama hewan bagi siswa[5]. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 Juli 2023 dengan Ibu Azizah Agustina,S.Pd.,PAUD selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang terdapat adanya kesulitan saat proses pembelajaran pengenalan hewan di sekolah diantara nya kurangnya antusias dan semangat siswa dalam pengetahuan hewan, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, kebanyakan wali murid masih buntu dalam mencari pengganti game yang bermanfaat untuk pengetahuan anak.

Pernyataan itu didukung oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya yang berjudul Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan sulitnya siswa dalam mencerna pelajaran [6]. Faktor penyebab ketidakmampuan belajar siswa adalah faktor internal yang memperhitungkan berbagai faktor penyebab ketidakmampuan belajar, seperti sikap belajar, motivasi, minat, penyesuaian sosial, kecerdasan, dan keadaan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat dikembangkan suatu media pembelajaran dengan *multimedia interaktif* untuk dapat meningkatkan antusiasme siswa.

Multimedia Interaktif sangat relevan dikembangkan untuk media pembelajaran seperti riset yang telah dibuat sebelumnya ada pun nama judul nya “Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle*” [7]. Riset ini ada pun untuk media informasi edukatif untuk masyarakat yang difokuskan untuk anak-anak mengenal hewan berbisa yang lebih berwarna mungkin mudah digunakan. Penulis menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* karena fleksibel dan dapat bertukar posisi sesuai yang diinginkan peneliti. Adapun menggunakan *MDLC* karena Metode paling efektif dan relevan pada proses pembuatan, berdasarkan referensi atau penelitian terdahulu metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* kelebihannya karena fleksibel dan dapat bertukar posisi sesuai yang diinginkan peneliti, untuk kekurangannya belum ada berdasarkan beberapa referensi yang sudah dipelajari penulis. Hasil pengembangan aplikasi pengenalan nama hewan selanjutnya akan diuji dengan metode *blackbox testing* untuk mengetahui tombol

yang berfungsi oleh penulis, menggunakan metode *blackbox testing* untuk pengujian karena berdasarkan beberapa referensi metode *blackbox testing* paling sederhana dengan pengujian tombol yang ada diaplikasi pengenalan hewan.

Berlandaskan dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif Pengenalan Nama Hewan untuk diterapkan sebagai pembelajaran di Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* [8].

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah di penelitian ini yaitu bagaimana kesulitan proses pembelajaran pengenalan nama hewan, karena siswa kurangnya semangat dan antusiasiasme dalam proses pembelajaran di sekolah dengan cara pembelajaran konvensional. Karena itu maka akan dikembangkan metode pembelajaran multimedia interaktif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, peneliti merumuskan soal pembahasan yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif Pengenalan Nama Hewan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*?
2. Bagaimana hasil *Blackbox Testing* pada multimedia interaktif Pengenalan Nama Hewan?

1.4. Batasan Masalah

Permasalahan di penelitian yang akan di teliti dibatasi oleh dengan batasan masalah yang diantaranya:

1. Penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran pengenalan hewan untuk siswa taman kanak-kanak.
2. Materi pengenalan hewan dibatasi pada materi hewan.
3. Aplikasi akan bekerja dengan menggunakan audio visual, *coding script*, materi pembelajaran pengenalan hewan untuk mendukung terwujudnya penelitian dan aplikasi dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate CC*.

4. Untuk hasil dari penelitian ini dibatasi pada tahap distribusi.

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, ada beberapa aspek tujuan yang diantaranya:

1. Mengembangkan Multimedia Interaktif Pengenalan nama Hewan pada pembelajaran taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang dengan metode *MDLC*.
2. Mengetahui hasil uji coba dengan *Blackbox Testing* pada multimedia interaktif Pengenalan nama Hewan.

1.6. Manfaat Penelitian

Proses akhir pada penelitian ini diharapkan adanya manfaat seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Penelitian ini diharapkan memperbanyak koleksi literatur Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan program studi Informatika khususnya di bidang multimedia interaktif.
 - b. Bagi Penulis
Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh mengenai multimedia interaktif yang dipelajari selama masa perkuliahan dan menambah pengalaman penulis dalam penerapan sistem multimedia interaktif.
 - c. Bagi Pembaca.
Menambah pengetahuan mengenai multimedia interaktif dan metode yang diterapkan saat proses pembuatan dan bisa dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Mengembangkan daya ingat siswa serta daya serap.
 - b. Membantu proses belajar dan mengajar antara guru dan siswa dalam pembelajaran pengenalan nama hewan .
 - c. Mempermudah siswa untuk pembelajaran nama hewan dengan memanfaatkan animasi digital yang menarik.