

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan tingkat pendidikan resmi dalam sistem pendidikan yang ditempuh selama enam tahun, pembelajaran di SD salah satunya adalah mengenal huruf yang sesuai pada usia dan kurikulum. Media dalam pembelajaran adalah bagian utama dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman di ruang kelas. Media sebagai sarana pembelajaran hendaknya menjadi sesuatu yang tidak membosankan bagi pelajar. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran yang tersedia kurang bervariasi dan kurang optimal dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman di sekolah, dan menyebabkan berkurangnya minat pelajar terhadap pengalaman pendidikan [1].

Pelaksanaan pembelajaran di ruang belajar untuk siswa SD pada pengenalan huruf saat ini sebenarnya menggunakan teknik-teknik biasa, yaitu strategi pembelajaran yang benar-benar menggunakan buku dan alat papan tulis sebagai media utama, sehingga tidak optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti itu tentu saja siswa akan mudah bosan saat proses pembelajaran dan pengajaran berlangsung. Jika hanya memanfaatkan media pembelajaran cetak banyak sekali keterbatasan materi pembelajaran, namun salah satunya dapat dikurangi dengan pembelajaran media interaktif yang berhubungan dengan teknologi seperti komputer, tablet, dan *smartphone* [2].

Pendidikan dasar memegang peranan krusial dalam pembentukan dasar ilmu pengetahuan bagi anak-anak. Berdasarkan wawancara dengan bapak Syarif, kepala sekolah SD Negeri 1 Kuwayuhan metode pembelajaran konvensional yang masih mengandalkan buku dan papan tulis dirasa kurang optimal dalam mengajarkan pengenalan huruf kepada siswa kelas awal. Detail hasil wawancara dapat dilihat di **Lampiran 1**. Selain itu, berdasarkan hasil dari survei awal, yang dapat dilihat dalam **Lampiran 3**, pada tahap observasi awal keterbatasan media pembelajaran konvensional ini seringkali mengakibatkan kebosanan dan kurangnya fokus di kalangan siswa, yang pada akhirnya akan mengganggu pembelajaran yang optimal.

Hasilnya, siswa SDN 1 Kuwayuhan akan mendapatkan manfaat dari alat pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Dalam upaya untuk mengubah lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* disarankan dalam studi ini. *MDLC* merupakan teknik yang dimaksudkan untuk membuat aplikasi media interaktif yang menggabungkan bagian-bagian seperti teks, gambar, suara, video, dan gerakan [4]. Terdiri dari enam langkah; Ide, Desain, Pengumpulan Material, Pembuatan, Pengujian, dan Pendistribusian [4]. *MDLC* dipilih karena kemampuannya yang secara *systematis* mengintegrasikan berbagai media dalam satu platform pembelajaran yang koherensif dan mudah diakses.

Sebaliknya, pendekatan *System Development Life Cycle (SDLC)* lebih sering dimanfaatkan dalam proses pengembangan perangkat lunak secara luas [5]. *SDLC* menekankan pada proses yang terstruktur dan berurutan, mulai dari pengumpulan kebutuhan hingga pemeliharaan *system*. Namun, *SDLC* cenderung kurang fleksibel dalam menangani elemen multimedia yang dinamis dan interaktif, yang merupakan komponen penting dalam media pembelajaran yang dirancang untuk siswa SD [5]. Oleh sebab itu, penulis memilih metode *MDLC* karena lebih sesuai dengan kebutuhan khusus pengembangan sarana proses belajar yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan juga hasil pembelajaran.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif, pengujian *BlackBox* merupakan langkah krusial dalam meyakini bahwa segala fungsi aplikasi bekerja tepat sesuai spesifikasi yang ditentukan tanpa perlu memahami proses *internal system* [6]. Pengujian ini fokus pada hasil yang diharapkan dari interaksi pengguna, sehingga memungkinkan identifikasi kesalahan, kekurangan, atau kelebihan dalam aplikasi yang dikembangkan. Selanjutnya, metode *System Usability Scale (SUS)* biasa diterapkan pada fase mengevaluasi kemudahan penggunaan aplikasi. *SUS* merupakan metode pengujian yang efektif dalam mengetahui aspek-aspek seperti efisiensi, kepuasan, dan kemudahan penggunaan, dengan memberikan skor yang dapat diinterpretasikan

sebagai *grade* kualitatif [7]. Kategori ini memberikan gambaran tentang tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi, yang merupakan indikator penting dari keberhasilan aplikasi dalam lingkungan pendidikan nyata. Dengan demikian, kombinasi dari pengujian *BlackBox* dan evaluasi *SUS* memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam proses *testing software*, pengujian dengan metode *BlackBox* sering dibandingkan dengan pengujian metode *WhiteBox* namun keduanya menawarkan pendekatan yang berbeda. *BlackBox Testing* menguji fungsionalitas aplikasi dari luar tanpa memerlukan pengetahuan tentang struktur *internal* atau kode program, sementara *WhiteBox Testing* melibatkan pemeriksaan mendalam pada kode dan struktur internal untuk memastikan semua komponen berfungsi sesuai desain [9]. Alasan utama penulis memilih *BlackBox Testing* adalah kemudahannya dalam mengevaluasi aplikasi dari perspektif pengguna akhir, yang esensial untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka [9]. Selain itu, *BlackBox Testing* cenderung lebih cepat dan hemat biaya dibandingkan dengan *WhiteBox Testing*, yang memerlukan keahlian pemrograman yang kuat dan sering kali memakan waktu serta biaya lebih banyak [10].

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website tidak dapat diabaikan dalam konteks pendidikan masa kini. Melalui penerapan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, penelitian ini tidak hanya berupaya mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional di SDN 1 Kuwayuhan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dengan menyediakan sarana yang lebih menarik dan efektif untuk pengenalan huruf. Dengan mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hasil pengujian *BlackBox* dan evaluasi *SUS* akan menjadi bukti empiris dari efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, menandai langkah maju dalam pendekatan pendidikan yang berorientasi pada siswa dan kebutuhan belajar mereka.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dasar dari rumusan masalah penelitian ini berasal dari latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu “SD Negeri 1 Kuwayuhan tidak memiliki media pembelajaran interaktif sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas 1 kurang optimal yang mengakibatkan siswa sering merasa bosan dan kehilangan minat untuk memperhatikan bapak dan ibu guru yang menjelaskan di depan”.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Latar belakang serta permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya menjadi dasar dalam merumuskan pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf berbasis *Website* dengan metode *MDLC*?
2. Bagaimana hasil pengujian evaluasi pengguna terhadap media pembelajaran interaktif pengenalan huruf berbasis *Website* dengan metode *MDLC*?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran interaktif pengenalan huruf yang menggunakan *platform website* dengan metode *MDLC* di SDN 1 Kuwayuhan, untuk membantu proses pembelajaran agar menarik, siswa tidak jenuh dan semangat untuk proses belajar.
2. Mengetahui hasil pengujian evaluasi pengguna media pembelajaran interaktif pengenalan huruf untuk SDN 1 Kuwayuhan

## 1.5 Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Untuk memastikan bahwa rancangan pengembangan ini tidak meleset dari tujuan yang ditentukan, maka terdapat beberapa pembatasan masalah dalam penelitian ini yang ditetapkan sebagai acuan berikut:

1. Difokuskan pada perancangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk menumbuhkan rasa semangat siswa SDN 1 Kuwayuhan dalam belajar.

2. Difokuskan pada pengujian media pembelajaran berbasis *Website* yang dirancang dalam penelitian ini untuk SDN 1 Kuwayuhan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- a. Studi ini diharapkan mampu meningkatkan dan memperluas cakupan wawasan ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* untuk Pendidikan dasar.
- b. Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan penulis dalam merancang dan mengimplementasikan alat pembelajaran interaktif, khususnya menggunakan *platform website course*.
- c. Studi ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau dasar bagi penelitian-penelitian berikutnya di bidang media pembelajaran berbasis teknologi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi penulis: Studi ini mampu memperluas wawasan juga keterampilan dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis *website*, serta memberikan pengalaman praktis dalam pengembangan teknologi Pendidikan.
- b. Bagi siswa SDN 1 Kuwayuhan: Diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran pengenalan huruf menjadi lebih menarik dan efektif.
- c. Bagi guru SDN 1 Kuwayuhan: Diharapkan bahwa *website* yang dikembangkan akan mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga meningkatkan efisiensi dalam proses belajar mengajar.