



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peta merupakan sebuah alat bantu yang dibuat untuk mengetahui letak suatu wilayah. Secara umum, peta dibentuk dalam dua dimensi pada sebuah kertas. Seorang tokoh dunia bernama Ptolemaeus (seperti dikutip dalam Utoyo, 2007) mengatakan peta memiliki peranan yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman dan pola pemikiran manusia, pembuatan peta dunia pun mulai mengalami perkembangan dari waktu ke waktu (hlm. 5).

Hingga saat ini, media pengajaran peta yang banyak digunakan hanya menggunakan buku cetak yang terkesan membosankan dan monoton. Seperti halnya fenomena di SD Negeri 5 Semarang (Santoso, 2012, hlm. 1). Salah satu hasilnya adalah pemakaian media interaktif untuk pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V TGB 2 SD Negeri 5 Semarang pada mata pelajaran geografi mengenai pengenalan wilayah dunia dapat meningkatkan kemampuan anak. Dengan rincian hasil penelitian nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,00, presentase tuntas belajar sebesar 69,44 %, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga berkategori baik sebesar 2,6 di atas indikator 2,50. Pada Siklus II dengan penggunaan media interaktif, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,00, dengan presentase tuntas belajar 100 %, dan skor keaktifan siswa 2,9 berkategori baik dan sudah diatas 2,50. Berdasarkan data penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kehadiran teknologi pada

media pembelajaran memiliki manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dari materi yang ada serta mampu mendorong keterampilan berpikir kritis anak. Selain itu, teknologi juga mempermudah anak untuk mengingat informasi melalui tampilannya yang unik dan kreatif (Surjono, 1995, hlm. 97).

Demikian juga halnya dengan pembelajaran anak terhadap pengenalan suatu wilayah geografis yang selama ini dilakukan dengan peta buta yang berwujud buku cetak. Namun, permasalahan pun muncul ketika seorang anak sudah beranjak dewasa, sebagian besar hasil pembelajaran peta buta yang selama ini sudah diterapkan melalui buku cetak tersebut mulai dilupakan. Penyampaian informasi yang berbeda dan unik tentu akan menarik perhatian lebih dari anak sehingga informasi yang diberikan akan mudah tersampaikan dan terus diingat. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam media belajar yang lebih interaktif dan menarik minat belajar anak melalui media interaktif. Semakin interaktif dan menarik suatu pembelajaran, maka informasi yang ada di dalamnya akan semakin mudah diterima oleh seseorang. Hal ini sejalan dengan perkataan Philips (seperti dikutip dalam Phillips, McNaught, & Kennedy, 2012) yang mengemukakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu (hlm. 56)

Survei dari pertanyaan kuesioner yang dibagikan ke 60 orang tua murid SD Tarakanita juga memberikan hasil yang mendukung penggunaan media interaktif pada pengajaran. Melalui pertanyaan nomor 4 dan 5 (pertanyaan dan tabel hasil kuesioner dapat dilihat pada lampiran) membuktikan bahwa media digital lebih sering digunakan oleh anak seiring dengan kemajuan teknologi saat

ini. Peranan media digital sudah sangat terasa bagi orang dewasa maupun anak-anak. Begitu pula dengan sistem pengajaran yang membutuhkan peranan media digital berupa pengaplikasian media interaktif. Pertanyaan nomor 6 membuktikan bahwa peranan media interaktif sebagai media pembelajaran sangat didukung oleh sebagian besar orang tua murid, sebab ketertarikan minat belajar anak lebih terlihat pada materi yang disampaikan secara beda, yaitu menggunakan media interaktif.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk membuat suatu media pembelajaran yang membahas materi peta atau tata letak sebuah lokasi. Media pembelajaran yang akan dibuat berbasis multimedia interaktif dengan mengambil gabungan sistem peta buta dan infografis. Media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pengguna khususnya anak dalam memahami lokasi suatu wilayah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara merancang media pengajaran interaktif peta dunia untuk anak umur 8-11 tahun dengan penyajian yang unik serta menyenangkan?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa dalam menerima informasi, maka masalah utama yang akan dibatasi pada metode pembelajaran yang diterapkan dan alat-alat pembelajaran yang dipergunakan. Untuk laporan tugas akhir ini akan di titik beratkan pada materi pembelajaran

dengan memaparkan informasi wilayah geografis peta dunia melalui media interaktif dan mengambil populasi anak berumur 8 – 11 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah merancang suatu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang memuat materi sebuah peta dan letak geografis dengan harapan mampu memaksimalkan daya ingat anak dengan suatu pembelajaran yang tidak monoton.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis

Melalui perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu penulis untuk mendalami perangkat lunak *Adobe Flash* pada saat proses pembuatan media interaktif serta memacu penulis untuk terus berkarya.

2. Bagi orang lain

Perancangan media interaktif peta dunia ini diharapkan dapat membantu meningkatkan daya ingat serta antusiasme belajar anak khususnya terhadap ilmu pengetahuan peta dunia.

3. Bagi universitas

Media interaktif peta dunia ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara ataupun sebagai alat pembelajaran apabila dibutuhkan ke depannya.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam menyusun penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan

Metode yang penulis gunakan dalam memperkuat analisis penelitian dengan mencari referensi-referensi melalui buku atau referensi lain seperti internet.

2. Kuesioner

Metode ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada orang tua anak untuk mendapatkan data tanggapan tentang media interaktif yang akan dibuat.

1.7. Metode Perancangan

Konsep yang dipakai dari perancangan media interaktif ini adalah penggunaan sistem berseri yang membagi lima benua di dunia. Pembagian ini bertujuan untuk memfokuskan detail pembelajaran ke setiap benuanya.

Tampilan awal dari media interaktif ini akan menampilkan sebuah halaman awal dengan globe yang berputar, logo yang muncul seperti *pop-up*, dan terdapat tombol atau *icon* masuk di tengah untuk memulai media interaktif ini. Setelah itu, akan terlihat halaman yang menampilkan dua pilihan, pilihan yang pertama menuju ke halaman peta untuk melihat informasi dan pilihan yang kedua menuju ke halaman latihan soal. Pada halaman peta akan menampilkan benua Amerika yang menjadi fokus utama pada seri yang dirancang oleh penulis. Nantinya, setiap benua akan menggunakan warna yang berbeda sesuai dengan

warna khas dari benua itu sendiri. Untuk benua Eropa berwarna biru karena penduduk aslinya bermata biru, benua Afrika berwarna hijau hitam karena kulit penduduk aslinya berwarna hitam, benua Asia berwarna kuning karena kulit penduduk aslinya berwarna kuning atau kuning kecoklatan, benua Amerika berwarna merah karena suku asli Indian di benua Amerika suka mengoleskan cat merah tubuhnya, dan benua Australia berwarna hijau karena tumbuhan asli yang tumbuh di semua wilayah Australia selalu berdaun hijau. Pemilihan warna ini telah dipakai oleh Pierre de Coubertin ke dalam logo *Olympic Games*. Pada gambar benua ini, terdapat garis-garis pembatas yang membedakan wilayah setiap negara yang nantinya dapat di-klik untuk memunculkan infografis dan sejarah negara yang dipilih. Setiap tombol negara akan bereaksi membesar ketika panah cursor diletakkan di atas wilayah negara itu. Banyaknya informasi yang muncul pada infografis menyesuaikan pada negara yang bersangkutan, begitu juga dengan informasi sejarahnya.

Setelah semua informasi selesai dilihat atau diberikan kepada pengguna, maka akan ada sesi 'latihan soal' yang terbagi menjadi tiga level untuk menguji kemampuan anak. Pada level satu akan ditampilkan gambar wilayah negara secara acak yang berjumlah 20 soal dan akan muncul pertanyaan 'Negara apakah ini?', lalu pengguna dapat memilih jawaban yang tepat dari tiga jawaban yang disediakan. Pada level dua akan ditanyakan sebanyak 20 pertanyaan seputar ibukota dari negara tertentu secara acak dan pengguna diwajibkan memilih satu jawaban yang benar dari tiga pilihan yang diberikan. Pada level tiga, pengguna akan disuguhkan gambar peta yang nantinya dapat di-klik sebagai jawaban dari

pertanyaan. Pertanyaan yang ditanyakan pada level tiga ini adalah letak dari negara tertentu secara acak, baik negara di Amerika Utara, Amerika Selatan, Amerika Tengah, maupun di Karibia.

Pengguna akan mendapatkan nilai sesuai jawaban yang dijawab pada setiap levelnya. Kemudian, tombol untuk kembali ke halaman tingkatan level akan muncul di bagian kanan bawah halaman.

1.8. Skematika Perancangan

Sistematika ini dibuat penulis dengan maksud mempermudah para pembaca agar lebih mudah memahami isi dari tiap bab dan sub babnya. Sistematika yang dibuat antara lain:

UMMN

