

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangannya pada berbagai aspek perkembangan baik pada aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek nilai moral dan agama, aspek sosial emosional, aspek kognitif, hingga aspek seni seperti yang dijelaskan oleh (Dewi, 2017). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak dalam berbagai aspek tersebut karena bagi anak belajar dilakukan dengan bermain terutama melalui berbagai media yang dapat mempermudah anak dalam proses belajar.

Perkembangan teknologi menghasilkan suatu inovasi media pembelajaran yang diantaranya yaitu berupa media interaktif. Media interaktif yang sudah berkembang ini memunculkan model pembelajaran baru terutama bagi anak. Media interaktif sebagai media pembelajaran terutama pada anak tersebut dapat membuat proses belajar juga semakin efektif. Berdasarkan penelitian (Artika, . and Ali, 2014) pada pembelajaran taman kanak-kanak, anak mudah bosan karena pembelajaran dan materi yang diberikan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dimana anak hanya menjadi pendengar. Selama ini dalam proses belajar mengajar pada taman kanak – kanak belum banyak guru yang menerapkan alat atau media peraga yang berhubungan dengan aspek audio visual. Salah satunya yaitu dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat disediakan dengan mudah oleh guru ataupun sekolah seperti yang dijelaskan oleh (Artika, . and Ali, 2014) dalam penelitiannya yang terkait dengan pengaruh media audio visual pada pembelajaran taman kanak – kanak.

Media interaktif juga memiliki peran yang sangat penting bagi dunia pendidikan di Indonesia terutama dalam lingkup Taman Kanak - Kanak. Dari data yang diperoleh pada Taman Kanak - Kanak Bhakti Bondowoso, 4 orang guru pengajar taman kanak - kanak tersebut sepakat menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang berupa media interaktif dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar mengajar pada taman kanak - kanak. Dari hasil wawancara

terhadap 4 orang guru Taman Kanak - Kanak Bhakti Bondowoso juga menyatakan bahwa media interaktif cukup dibutuhkan untuk membantu guru tersebut dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya media interaktif, anak dapat lebih fokus dan terpacu pada media tersebut. Guru hanya berperan mendampingi anak dan menambahkan penjelasan lebih detail dari yang disampaikan oleh media interaktif tersebut. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Artika, . and Ali, 2014) dalam proses pembelajaran guru wajib untuk melibatkan semua unsur pada diri anak dalam pembelajarannya untuk mendorong serta menumbuh kembangkan kemampuan berfikir logis, kreativitas, dan kritis pada anak.

Dalam era teknologi ini media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat yang banyak dikembangkan karena mudah diperoleh dan digunakan dimana saja terutama pada perangkat *smartphone* ataupun dekstop yang sudah hampir menjadi kebutuhan dari sebagian besar orang di dunia. Terutama dalam pendidikan Taman Kanak - Kanak saat ini media interaktif cukup dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar. Selain efektif dalam proses belajar mengajar pada taman kanak - kanak, media interaktif juga dapat meningkatkan kreativitas anak, dikarenakan dalam segi tampilan / *user interface* pada sebuah media interaktif yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan anak tersebut terhadap sebuah media pembelajaran interaktif .

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, Khadijah and Saputra, 2018) media audiovisual dapat mempengaruhi serta meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Dalam penelitian tersebut diperoleh bahwa media audio visual memberikan pengaruh sekitar 55,7% sampai dengan 57,5% terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini (5-6 tahun) di RA Al-Hafizh. Menurut ( Sudirman, 1987:110 dalam Artika dan Ali, 2014) menjelaskan bahwa perhatian Visual (*visual activities*), perhatian belajar jenis ini adalah kegiatan belajar yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melihat, mengamati, dan memperhatikan tak terkecuali *user interface* dalam sebuah media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk perhatian visual.

*User Interface* pada media interaktif memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan sisi *user experience* suatu media interaktif terutama dari segi kualitas (Surjono, 2017). Isi, intruksional, dan tampilan merupakan tiga aspek kriteria kualitas yang harus dimiliki oleh sebuah media pembelajaran interaktif seperti yang dijelaskan oleh (Surjono, 2017). Isi serta materi yang diterapkan pada media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan juga harus sesuai dengan standart intruksional yang baik agar materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh anak atau siswa. Karena media pembelajaran interaktif merupakan media audio visual yang seringkali dipresentasikan melalui media layer (*personal computer, laptop ataupun smartphone*), maka *user interface* atau tampilan dari media pembelajaran interaktif tersebut harus memenuhi standart *user interface* yang baik.

Dari permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah penelitian serta pengembangan sistem untuk menilai kesesuaian *user interface* dari sebuah media pembelajaran interaktif yang nantinya dapat mempengaruhi *user experience* serta juga berdampak dalam proses belajar pada anak. Penggunaan *eye-tracking* pada penelitian ini bertujuan untuk membantu mengetahui kesesuaian suatu *user interface* sebuah media interaktif melalui seberapa cepat anak tersebut menangkap objek yang ditampilkan pada sebuah media interaktif yang diukur. Untuk mendukung hasil penelitian ini maka digunakan metode pendekatan *Child Centered Design* yang bertujuan untuk membangun *user interface* dari sebuah media interaktif yang akan diujikan. Hasil akhir dari perbandingan 4 sampel desain menu utama media interaktif yang diujikan diharapkan dapat menciptakan suatu solusi baru yang lebih sesuai terutama pada topik *user interface* dan *user experience* suatu media interaktif serta memiliki pengaruh dalam peningkatan proses belajar mengajar terutama dalam lingkup Taman Kanak - Kanak. Sehingga proses belajar mengajar pada Taman Kanak - kanak dapat berjalan dengan lebih efisien dan efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang sudah dipaparkan dalam latar belakang dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagaimana membangun sistem untuk mengukur nilai *user experience* berdasarkan *user interface* pada sebuah media pembelajaran interaktif dalam lingkup taman kanak - kanak ?
2. Bagaimana mengukur tingkat kesesuaian *user interface* suatu media pembelajaran interaktif ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif yang diukur hanya menggunakan satu halaman menu media pembelajaran interaktif dengan sepuluh desain yang berbeda.
2. Media pembelajaran interaktif yang diukur hanya dalam lingkup media pembelajaran interaktif untuk taman kanak - kanak.
3. Sistem yang di bangun menggunakan tobi *eyetracking* sebagai pendukung analisis.
4. Responden yang digunakan yaitu siswa TK yang berusia 4 – 5 tahun.
5. Dalam pengambilan data responden didampingi oleh guru.
6. Dalam pengambilan data, responden hanya mengerjakan soal yang diberikan dari sistem, sedangkan peneliti yang mengoperasikan keseluruhan sistem.
7. Menggunakan 4 desain *user interface* media interaktif yang berbeda.
8. Desain yang dirancang hanya focus pada tampilan menu utama media interaktif.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem yang dapat mengukur tingkat kesesuaian media pembelajaran interaktif dalam lingkup taman kanak - kanak.
2. Dapat mengukur tingkat kesesuaian *user interface* suatu media pembelajaran interaktif.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui nilai tingkat kesesuaian media pembelajaran interaktif dalam lingkup taman kanak - kanak.
2. Meningkatkan ilmu pengetahuan bagi peneliti.
3. Meningkatkan pengetahuan guru Taman kanak - kanak tentang media pembelajaran yang memiliki kesesuaian interface yang baik.
4. Bagi tim pengembang media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam proses menilai kualitas media interaktif yang di kembangkan.
5. Menambah literatur bagi Politeknik Negeri Jember terutama dalam jurusan Teknologi Informasi.