

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pekembangan teknologi berkembang pesat dan telah mendominasi seluruh aspek kehidupan manusia. Pada era 4.0 atau era industri digital seperti saat ini, banyak aktivitas-aktivitas masyarakat yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah kehidupannya dan menambah nilai tambah pada tiap kegiatan mereka. Salah satunya ialah pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang informasi dan komunikasi. Teknologi informasi memudahkan masyarakat untuk bertukar informasi dan berkomunikasi satu sama lain dengan lebih cepat dan interaktif. Kemudahan dalam mendapatkan informasi tidak hanya dengan percakapan atau komunikasi dua arah, namun juga bisa melalui media-media kreatif yang memanfaatkan teknologi informasi agar dapat lebih mudah dimengerti dalam penyampaian maksud dari pesan informasi tersebut oleh khalayak ramai (Widianto, 2021).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi visual sangatlah penting dan memberikan pengaruh positif dalam berbagai aspek salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dinilai dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada pelajar secara efektif agar mudah dicerna. Adapun media yang sangat populer digunakan saat ini adalah animasi. Selain animasi, multimedia interaktif juga semakin populer digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menarik minat belajar.

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran inovatif, menggabungkan teks, gambar, video, animasi, dan suara melalui perangkat elektronik. Pemanfaatannya berpotensi meningkatkan partisipasi aktif siswa serta pemahaman konsep, menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan beragam (Astuti et al., 2019).

Teknologi multimedia telah memberikan kontribusi signifikan dalam transformasi komunikasi dan pendidikan melalui integrasi teks, grafik, animasi,

audio, dan *clip* animasi. Pemanfaatan multimedia telah mendorong proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dalam konteks pendidikan terbukti efektif karena kemudahan penggunaan, sifat interaktif yang meningkatkan retensi informasi, serta kemampuannya dalam memfasilitasi pemahaman pesan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Pendidikan menjadi instrumen krusial dalam pembangunan nasional Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam rangka mencetak individu yang kompeten dan terampil di bidangnya masing-masing, pengembangan sumber daya manusia, terutama melalui pendidikan, menjadi suatu keharusan.

Dalam esensinya, pendidikan adalah sebuah proses berkelanjutan yang bertujuan untuk membina serta mengembangkan potensi individu secara holistik, mencakup aspek spiritual dan jasmani, melalui tahapan-tahapan yang terstruktur (Muntaha, 2021). Secara spesifik, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat (1), mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terstruktur untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Pengembangan potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi pengembangan diri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Terdapat dua jalur pendidikan, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diampu atau didapatkan melalui partisipasi pada suatu kegiatan atau program yang terstruktur dan terencana oleh instansi pemerintah seperti sekolah atau pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan nonformal merupakan sarana pendidikan yang dibentuk oleh suatu komunitas atau masyarakat yang lebih fleksibel dan berfokus pada pengembangan keterampilan (Ardhillah et al., 2022).

Pendidikan non-formal pada umumnya berlangsung dalam keadaan yang masih terbatas, seperti masyarakat yang masih sederhana, ruang lingkup terbatas dan akses fasilitas yang terbatas. Biasanya pendidikan tersebut terbentuk dari

organisasi-organisasi sosial atau relawan yang bergerak dibidang pendidikan dengan maksud pemerataan pendidikan bagi masyarakat yang memiliki akses terbatas untuk memenuhi kebutuhan dalam mencari pengetahuan (Hidayat et al., 2018).

Sekolah Rakyat (*Volkschool*) adalah institusi pendidikan yang didirikan pada masa kolonial Belanda melalui kolaborasi antara masyarakat lokal dan pemerintah kolonial. Sekolah ini dibangun atas inisiatif desa dengan partisipasi aktif masyarakat dalam proses pembangunannya, namun tetap berada di bawah pengawasan pemerintah kolonial. Tenaga pengajarnya berasal dari penduduk pribumi, yang kemudian dikenal sebagai guru Sekolah Desa atau Sekolah Rakyat (Ardhillah et al., 2022).

Saat ini sekolah rakyat merupakan lembaga pendidikan nonformal yang dibangun oleh suatu masyarakat atau sekelompok orang. Sekolah rakyat merupakan salah satu kontribusi masyarakat terhadap dunia pendidikan yang menjangkau masyarakat kelas menengah ke bawah yang kesulitan memperoleh pendidikan. Sekolah Rakyat Busa Pustaka, berlokasi di Provinsi Lampung, merupakan salah satu contoh sekolah rakyat yang ada di Indonesia.

Sekolah Rakyat Busa Pustaka merupakan sekolah rakyat yang didirikan pada tahun 2020 oleh Adi Sarwono yang akrab di sapa dengan sebutan Mang Adi sebagai salah satu pegiat literasi di Provinsi Lampung sejak tahun 2017. Sekolah rakyat ini pada awalnya hanya sebuah lapak perpustakaan keliling bernama Busa Pustaka yang dikelola secara mandiri oleh Mang Adi, namun sekarang sudah lebih dari lima ribu *volunteer* tidak tetap ikut berpartisipasi dalam pergerakan literasi yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dengan memberikan akses membaca kepada masyarakat luas khususnya anak-anak yang berada di daerah pelosok Kota Bandar Lampung.

Saat ini Sekolah Rakyat Busa Pustaka sudah memberikan akses membaca kepada ratusan anak yang berada di 21 titik lokasi yang menjadi tempat digelarnya perpustakaan keliling, taman baca dan juga sekolah rakyat salah satunya yaitu Sekolah Rakyat Busa Pustaka yang berada di Kedaung, Kemiling.

Sekolah Rakyat Busa Pustaka yang beralamatkan di Kedaung Kec. Kemiling, Bandar Lampung terdapat kurang lebih sekitar 50 anak dengan usia yang berbeda mulai dari empat hingga empat belas tahun dengan jenjang Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar.

Kegiatan yang secara rutin dilakukan di Sekolah Rakyat Busa Pustaka adalah kelas membaca dan kelas bahasa (Indonesia, Lampung, Inggris dan bahasa isyarat). Selain itu juga terdapat kelas kreativitas seperti kelas fotografi, melukis dan musik. Kelas edukasi seperti kelas astronomi dan juga kelas pendampingan anak yang dilakukan secara bergantian setiap minggu oleh para *volunteer* karena sampai saat ini Sekolah Rakyat Busa Pustaka belum mempunyai pengajar tetap untuk mengajar.

Berdasarkan observasi secara tidak langsung yang dilakukan pada unggahan media sosial Busa Pustaka saat kelas astronomi masih menggunakan buku dan alat bantu peraga sederhana berupa replika tata surya yang kurang memadai, sehingga anak cenderung kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penentu antusiasme seorang anak untuk belajar dan mencari tahu lebih.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di Sekolah Rakyat Busa Pustaka, telah diidentifikasi bahwa anak-anak mengalami tantangan dalam mengingat informasi ketika diminta untuk mengulangi materi yang telah mereka pelajari sebelumnya, terutama karena media pembelajaran kurang menarik bagi anak-anak. Akibatnya, ada kebutuhan mendesak akan media pembelajaran alternatif yang berpotensi meningkatkan antusiasme anak.

Penerapan media interaktif sebagai media pembelajaran pengganti dikemukakan sebagai solusi yang layak untuk menambah antusiasme anak-anak dalam konteks pendidikan tata surya. Penggabungan media seperti audio dapat secara signifikan memperkaya pengalaman belajar dengan menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menawan; lebih jauh lagi, pemanfaatan klip animasi dalam presentasi tata surya dapat secara efektif merangsang keterlibatan anak dalam memahami kondisi otentik tata surya. Selain itu, melalui media interaktif, anak-anak diberi kesempatan untuk menilai hasil eksplorasi mereka melalui kuis. Oleh karena itu, dengan mengadaptasi media pembelajaran melalui integrasi teknologi

informasi, diharapkan dapat meningkatkan proses pendidikan dan antusiasme anak-anak dalam lingkungan perpustakaan secara signifikan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis terhadap latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya fasilitas media tambahan untuk belajar yang dapat meningkatkan minat belajar anak seperti media interaktif pada Sekolah Rakyat Busa Pustaka.
2. Kurangnya interaktivitas anak dalam pembelajaran yang membuat anak-anak cenderung kekurangan minat dalam belajar sehingga kesulitan dalam mengingat materi yang telah diberikan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif yang terdapat dalam identifikasi masalah, maka perancangan dirumuskan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang interaktif?
2. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar anak-anak menggunakan media pembelajaran yang menarik?

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar anak-anak Sekolah Rakyat Busa Pustaka.
2. Mengetahui kinerja dari media pembelajaran interaktif pada kelas astronomi mengenal tata surya di Sekolah Rakyat Busa Pustaka yang akan digunakan dalam proses belajar.

## **1.5 Batasan Lingkup Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, batasan lingkup perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran interaktif tata surya hanya mencakup pengertian tata surya, planet-planet penyusun tata surya, mekanisme pergerakan

planet bumi, ciri-ciri dan karakteristik dari masing-masing planet yang ada dalam susunan tata surya.

2. Media pembelajaran interaktif akan mencakup grafis, musik dan *clip* animasi.
3. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode *Design Thinking* yang meliputi *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Bagi Mahasiswa**

Meningkatkan pemahaman mengenai perancangan media pembelajaran interaktif yang efektif serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama studi.

### **1.6.2 Bagi Institusi**

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber referensi bagi mahasiswa yang sedang menyusun tugas akhir, khususnya dalam bidang perancangan media pembelajaran interaktif.

### **1.6.3 Bagi Lembaga**

Mengembangkan lingkungan belajar yang kondusif untuk mengoptimalkan pemahaman dan penguasaan materi secara efektif, serta memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran tentang planet dan luar angkasa, sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan.