

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima serta memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi murid, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap murid. Selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran menggunakan computer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap belajar murid.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di TK BUDI LUHUR 1 dalam rencana kegiatan harian yang di lakukan terdapat kegiatan pembelajaran tentang makanan bergizi, penerapan pembelajaran tentang makanan bergizi untuk anak juga harus dilakukan sedini mungkin, untuk menghindari kemungkinan buruk

yang terjadi pada anak kedepannya nanti. Dengan adanya aplikasi multimedia dapat dimanfaatkan untuk alat dalam proses pembelajaran yang interaktif karena lebih menyenangkan dimana multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik dan bermaksud mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan dengan membuat perancangan media pembelajaran berbasis 2D untuk pengenalan makanan bergizi pada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis merumuskan suatu masalah yaitu bagaimana merancang media pembelajaran berbasis 2D untuk pengenalan makanan bergizi pada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menjadi luas atau keluar dari kontek permasalahan, maka batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Animasi media pembelajaran pengenalan makanan bergizi karbohidrat, lemak, protein, air, mineral, vitamin
2. Media pembelajaran berupa video interaktif untuk murid taman kanak-kanak

3. Yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif berupa animasi yang dikemas dalam bentuk cerita informasi makanan bergizi dan game interaktif
4. Menggunakan software Adobe Flash
5. Tidak membahas software lain, meskipun penulis menggunakan software lain

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud penelitian**

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu obyek multimedia.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi.
2. Membantu meningkatkan mutu dan semangat anak didik dalam mengenal makanan bergizi
3. Mengembangkan metode baru dalam mengajar agar lebih mempermudah guru dalam proses mengajar

4. Dengan adanya animasi berbasis media interaktif ini, membuat anak didik lebih bisa menangkap informasi apa yang disampaikan

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat bagi peneliti:**

- a. Mampu menerapkan ilmu yang sudah di dapat di perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah pengalaman dalam bidang animasi karena terjun langsung ke lapangan untuk membuat dan merancang nya.
- c. Sebagai syarat kelulusan sarjana S1 di Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5.2. Manfaat bagi TK Budi Luhur 1 Yogyakarta:**

- a. Memudahkan guru dalam membimbing anak-anak dalam mempelajari pengenalan makanan bergizi
- b. Memudahkan anak-anak dalam mempelajari pengenalan makanan bergizi
- c. Dengan adanya media animasi 2D yang berbasis media interaktif dalam pengenalan makanan bergizi ini, anak anak di didik untuk lebih tahu tentang makanan bergizi yang mereka konsumsi sehari- hari

## **1.6 Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Metode Kepustakaan**

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan kebutuhan pembuatan dan perancangan media pembelajaran pengenalan makanan bergizi. Literature-literatur yang di gunakan pada penelitian ini membaca buku-buku referensi beberapa juga diambil dari perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta

#### **1.6.1.2 Metode Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke TK Budi Luhur 1 untuk mengamati metode pembelajaran yang sedang berjalan.

#### **1.6.1.3 Metode Wawancara**

Melakukan langsung tanya jawab kepada pihak pengurus TK Budi Luhur 1 untuk mendapatkan informasi mengenai metode pendidikan yang di terapkan saat ini.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, adapun garis besar sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini memuat tentang tinjauan pustaka dan dasar dasar teori serta software yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang diteliti.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisikan tentang tahapan desain program, hasil testing dan implementasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan kegiatan penyusunan penulisan skripsi yang telah dilakukan serta berisi saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**