

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perawatan gigi yang baik dan benar sangatlah penting bagi anak khususnya anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Karena, dengan perawatan gigi yang baik dan benar akan membawa dan membiasakan anak untuk sejak dini dapat merawat gigi. Selain itu, kebiasaan anak yang masih suka memakan makanan yang manis-manis akan dapat memicu rusaknya gigi pada anak. Dan di program ini, saya akan membuat mengenai pentingnya anak merawat gigi, cara menyikat gigi yang baik dan benar, dan cara merawat gigi agar tetap bersih dan sehat. Maka dari itu saya mengambil judul penelitian untuk skripsi yakni "Perancangan dan Pembuatan Animasi Gigi Berbasis Multimedia di TK Kartini Karanggayam Caturtunggal Depok Sleman".

Dengan memberikan informasi kepada anak, melalui pembelajaran berbasis multimedia membuat anak yang sedang dalam masa pertumbuhan mudah memahami dan mempelajari materi yang disampaikan. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan anak didik yang sedang dalam masa pertumbuhannya bisa menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Demi mencapai pemahaman yang baik, dengan sistem pembelajaran yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi multimedia sangat menjanjikan potensi besar dalam mencapai prestasi belajar dan merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi,

menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik maupun peserta didik sehingga mendapat hasil yang maksimal, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak hanya sebatas pada teks dari buku semata-mata, tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat animasi cara merawat gigi yang baik dan benar?

1.3 Batasan masalah

1. Animasi yang dibuat mengenai penjelasan pentingnya merawat kesehatan gigi, dampak jika tidak merawat gigi hingga cara menggosok gigi yang baik dan benar.
2. Animasi cara merawat gigi ini dibuat berdasarkan referensi dari Drg.Dian Permata Sari

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Membuat aplikasi animasi cara merawat gigi yang baik dan benar berbasis Multimedia di TK Kartini Karanggayam Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta, agar memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi, serta memberikan penjelasan yang lebih dapat diterima oleh anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberi kemudahan kepada guru di TK Kartini Karanggayam Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta dalam memberikan penjelasan suatu materi terhadap anak.
2. Mendapat gelar sarjana dengan kata lain telah menyelesaikan program studi strata I (satu) di sekolah tinggi menjemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metodelogi penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Interview/Wawancara

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung Kepala TK Kartini Karanggayam, Depok, Sleman Yogyakarta mengenai program yang akan dibuat.

2. Perancangan Animasi Pembelajaran

Pada tahap ini dibuat perancangan pembuatan animasi cara merawat kesehatan gigi yang baik.

3. Pengujian Animasi Pembelajaran

Pada tahap ini bertujuan melakukan pengujian multimedia pembelajaran yang dibuat pada video animasi.

4. Penulisan Laporan

Hasil dari studi pustaka/literature, interview/wawancara, perancangan animasi pembelajaran, dan pengujiannya akan dituangkan kedalam laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang perangkat ajar pembelajaran berbasis multimedia dengan Adobe Flash CS 6, Adobe Photoshop, dan Sound Recorded serta materi cara merawat gigi yang baik.

Bab III Analisa dan Perancangan

Bagian ini berisi analisis dan perancangan perangkat ajar yang akan dibuat.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Memaparkan animasi pembelajaran yang dihasilkan.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran sebagai implikasi penelitian untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.