

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan Jaman purba yang sangat besar yang pernah menempati Bumi selama 100 juta tahun sekitar 250 juta tahun yang lalu yang kita kenal dinosaurus keberadaannya di Bumi ini sangat berperangaruh bagi manusia. Saat tulang pertama dinosaurus ditemukan sekitar 150 – 200 tahun yang lalu, mereka disebut sebagai keanehan alam. Ada banyak jenis macam dinosaurus mulai dari yang bisa terbang, pemakan daging, pemakan tumbuhan, yang berbadan tebal.

Sehingga di perlukan Alat bantu proses belajar yang secara umum disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan ketrampilan pelajar sebagaimana bentuk proses mengajar..

Salah satu teknik pembelajaran dengan memanfaatkan media dianggap sangat membantu proses pembelajaran dan melatih motorik anak. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting dikarenakan pada masa itu anak berada pada masa keemasan

Karena dimasa keemasan anak kebanyakan game yang dibangun memiliki nilai kompetitif bagi anak dimana anak seharusnya dapat mengenalkan sejarah atau cerita melalui game. Game merupakan salah satu sarana refreshing yang banyak diminati baik anak-anak yang berumur sekitar 7-12 tahun hingga orang dewasa. Salah satu game yang praktis serta diminati oleh banyak orang adalah game berbasis smartphone [1].

Dengan berkembangnya zaman berupa informasi dan teknologi pembelajaran dan pengenalan dinosaurus diperkirakan semakin banyak jumlah , tentu tidak semuanya memahami tentang pentingnya media pembelajaran dengan baik, maka “Pembuatan Pembelajaran Interaktif berbasis Android Mengenal Macam- Macam Dinosaurus Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Menggunakan Adobe Animate” bertujuan agar pembelajaran interaktif diharapkan mampu membuat anak-anak dapat belajar secara menyenangkan dan tertarik mempelajari macam-macam dinosaurus dapat mengerti dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini mendapatkan rumusan sebagai berikut:

- Pembuatan Pembelajaran Interaktif berbasis Android Mengenal Macam- Macam Dinosaurus Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Menggunakan Adobe Animate?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Penjelasan Dinosaurus untuk anak sekolah dasar kelas 1-3
2. Pembelajaran ini dalam pembuatannya menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Animate CC

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

1. Membuat pembelajaran dengan Adobe animate yang menarik dan informatif dan juga memberikan gaya belajar yang menyenangkan untuk anak-anak.
2. Menambah pengetahuan kepada anak-anak
3. Mengedukasi untuk meningkatkan pengetahuan dalam pengenalan macam-macam dinosaurus.
4. Sebagai syarat kelulusan program srata 1 Jurusan Sistem informasi Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

- a. Manfaat untuk anak-anak:
 1. Dapat memahami tentang Hewan Jaman purba kala yang telah hidup dibumi.
 2. Bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan hiburan agar anak lebih mengerti macam-macam dinosaurus.
- b. Manfaat bagi penulis:
 1. Dapat membuat animasi dengan maksimal.
 2. Menambah wawasan mengenai penerapan adobe animate untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
 3. Meningkatkan kemampuan editing dalam adobe animate.

4. Menambah wawasan tentang pembelajaran interaktif untuk anak-anak.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II Landasan Teori membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penulisan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III Penelitian berisi tentang langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran