

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Virus Corona atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) sangat mudah menyebar belakangan ini. Dengan bahaya kasus kasus corona virus, untuk pencegahannya di himbaulah para warga agar mematuhi aturan dari pemerintah. Tetapi tidak semua warga mengetahui apa penyakit dan bahayanya penyakit tersebut. Berdasarkan pengamatan di dusun Randu, masih banyak warga yang tidak menggunakan masker atau tidak mematuhi protocol kesehatan. Masyarakat hanya mendapat informasi dari tv atau social media sehingga kurang efektif karena hanya menonton video.

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan pemecahan masalah dalam kegiatan belajar. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. Teknologi dalam bidang multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Multimedia dapat membawa situasi belajar yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Karena hanya dengan media

cetak yang tersebar di beberapa tempat di dusun Randu seperti spanduk, banner, baliho, poster serta selebaran, masyarakat kurang tertarik, sehingga kurangnya kepedulian melaksanakan protocol kesehatan. Media yang ada pada dusun Randu tersebut juga mudah rusak. Maka dari itu penulis membuat media pembelajaran interaktif yang lebih mudah dimengerti untuk menarik minat masyarakat agar lebih peduli protocol kesehatan.

Dari permasalahan yang ada di dusun Randu tersebut diperlukan solusi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman covid-19. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan field research atau melakukan penelitian lapangan untuk mengumpulkan data dan informasi, maka dari itu dibuatlah media pembelajaran interaktif untuk himbauan para warga agar meningkatkan kesadaran bahaya covid-19. Media interaktif akan di bagikan kepada masyarakat melalui social media/mengirim secara personal karena adanya batasan untuk berkumpul dan tatap muka secara langsung. Media pembelajaran interaktif di buat menggunakan adobe animate.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif pencegahan covid-19 untuk Dusun Randu.

1.3 Batasan Masalah

1. Objek penelitian dilakukan di dusun Randu, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta dengan batasan usia 15-28 tahun.
2. Media interaktif ini di rancang dengan menampilkan pengertian covid-19, bahaya covid-19, dan cara pencegahan covid-19.
3. Menampilkan teks bacaan dan gambar.
4. Media interaktif hanya dibuat menggunakan Adobe Animate.
5. Media pembelajaran interaktif ini bersifat offline.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya covid-19.
2. Dapat menciptakan metode belajar yang interaktif dan menarik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Manfaat bagi Penulis

Dapat menambah pengalaman atau wawasan untuk membuat media interaktif yang menarik.

1.4.2.2 Manfaat bagi Universitas

Hasil dari tugas akhir ini dapat digunakan untuk bahan ajar dalam pembuatan media interaktif menggunakan adobe animate.

1.4.2.3 Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat lebih mengerti bahaya covid-19 dan mampu lebih berhati-hati dalam beraktivitas, serta dapat menjaga kesehatan dengan baik.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini perlu adanya metodologi penelitian yang tepat supaya tujuan dalam penelitian ini dapat terpenuhi dan tidak lepas dari data dan informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Penulis menggunakan beberapa metode dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam memperoleh data terbagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

1.5.1.1 Metode Observasi

Suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan harus diadakan dengan menggunakan alat indra terutama mata terhadap kejadian – kejadian yang dilihat secara langsung. Observasi yang dilakukan yaitu survey dan mendatangi lokasi tempat pengumpulan data.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung atau wawancara kepada responden secara mendalam.

1.5.1.3 Metode Field Research (Penelitian Lapangan)

Dengan field research atau penelitian lapangan, peneliti langsung mengamati dan mengumpulkan data secara langsung dengan responden atau masyarakat.

1.5.2 Metode Perancangan

Pada proses perancangan media interaktif dilakukan dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) karena memiliki enam tahapan yang meliputi concept (pengonsepan), design (perancangan), material Collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian)

1.5.3 Metode Testing

Dalam penelitian ini, penguji melakukan testing pada hasil akhir agar media interaktif sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan pengujian/testing adalah menggunakan pengujian kuesioner. Pengujian dilakukan dari segi tampilan serta manfaat media interaktif dengan jenis pilihan jawaban yang dapat dipilih antara lain: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (S), Sangat tidak Setuju (SS).

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari beberapa bab, berikut uraian tiap bab secara garis besar :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang digunakan penulis yang berhubungan dalam penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan analisa sistem dan perancangan proses analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisa implementasi, pengujian dari media interaktif yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat setelah merancang media interaktif dan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah di uraikan di atas.