

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring teknologi yang berkembang pada saat ini ada berbagai cara untuk membuat pelajaran untuk mudah dan cepat dimengerti. Multimedia salah satu cara membantu dalam mengajar ataupun mempelajari sesuatu hal yang baru. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan member dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna dapat memperluas cakupan suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia tidak hanya menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video (Suyanto, 2003:21-22).

Masa anak-anak merupakan masa yang penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, karena merupakan dasar dalam pertumbuhan dan perkembangan. Anak-anak yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan sangat perlu mengkonsumsi makanan yang lengkap serta menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat setiap harinya. Anak-anak tidak hanya cepat dalam proses pembelajarannya tetapi rentan terserang berbagai penyakit dari pola hidup yang kurang sehat (Komarudin, 2017).

Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah Kliwonan Godean Yogyakarta pada tanggal 20 Februari 2017, pihak sekolah telah sering melakukan sosialisasi tentang cara pola hidup sehat

kepada siswa tetapi siswa sering kurang memahami tentang sosialisasi tersebut karena guru yang mensosialisasikannya hanya dengan ucapan tanpa ada contoh atau media lainnya untuk proses sosialisasi. Maka dari itu masih ada siswa yang masih berperilaku hidup yang tidak sehat dengan adanya bukti beberapa siswa yang sering sakit mengakibatkan terganggu proses pembelajarannya.

Dengan perkembangan teknologi dan permasalahan pola hidup sehat pada anak, penulis memanfaatkan dan menggabungkan 2 hal tersebut untuk mensosialisasikan tentang hidup sehat pada kelompok usia dini dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berbasis *interaktif*. Dari masalah dan solusi tersebut penulis terdorong untuk membuat "Perancangan Animasi Interaktif Mengenai Hidup Sehat Kepada Siswa SD Muhammadiyah Kliwonan".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran *interaktif* mengenai cara pola hidup sehat untuk SD Muhammadiyah Kliwonan Godean Yogyakarta yang bermanfaat bagi siswa.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang akan di gunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini hanya bisa dijalankan di komputer/laptop.

- 2) Inputan aplikasi ini dengan *mouse*.
- 3) Aplikasi ini hanya menggunakan animasi 2 dimensi.
- 4) Aplikasi ini hanya membahas pola hidup sehat pada umumnya.
- 5) Aplikasi ini direkomendasikan untuk siswa Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang di bahas di dalam penelitian ini, adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

- 1) Menghasilkan media *interaktif* yang berguna untuk pembelajaran pola hidup sehat pada anak-anak, khususnya untuk siswa SD Muhammadiyah Kliwonan Godean Yogyakarta.
- 2) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Program S1 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang di bahas di dalam penelitian ini, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman tentang cara pola hidup sehat pada siswa SD Muhammadiyah Kliwonan Godean Yogyakarta.
- 2) Dapat mempermudah dalam proses pembelajaran tentang cara pola hidup sehat pada anak-anak, khususnya untuk siswa SD Muhammadiyah Kliwonan Godean Yogyakarta.
- 3) Dapat meningkatkan motivasi kepada siswa tentang cara pola hidup sehat yang baik dan benar.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan, dan terarah sesuai topik yang di hadapi, maka di perlukan sumber data untuk penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1.6.1.1 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara melihat serta mempelajari teks, video dan gambar-gambar sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan topik penelitian. Studi literatur bisa di dapat dari berbagai sumber, jurnal, buku, dokumentasi, internet dan pustaka.

1.6.1.2 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya dari wawancara maupun angket tetapi dapat juga digunakan untuk merekam berbagai situasi dan kondisi yang terjadi.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah Multimedia *Interaktif* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan. Analisis dilakukan untuk mengetahui apa yang belum sesuai dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan

Perancangan dan pengembangan Multimedia *Interaktif* ini berguna untuk dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan Multimedia *Interaktif* dalam pembelajaran.

1.6.4 Metode Testing

Teknik ini mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat mengetahui perangkat lunak secara lengkap dan mempunyaimungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan pada aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah di mengerti, maka di buat sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai landasan teori yang di gunakan di antaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan di gunakan dalam perancangan multimedia *interaktif* pada penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan dan desain aplikasi multimedia *interaktif*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil *testing* dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang di peroleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

