

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media informasi berbasis teknologi informasi semakin berkembang saat ini, penerapan bidang teknologi informasi hampir merambah berbagai bidang dalam menunjang kebutuhan masyarakat. Keterbukaan informasi memudahkan kita untuk belajar dan mempelajari bidang dan ilmu pengetahuan yang sedang berkembang. Termasuk dalam dunia kesehatan, berbagai peralatan medis di ciptakan guna mendiagnosis suatu penyakit, citra visual dapat di tampilkan dengan peralatan-peralatan canggih saat ini. Informasi mengenai kesehatan juga dapat dengan mudah di akses saat ini, berkembangnya media informasi mempermudah dalam memberikan suatu informasi tentang kesehatan. Pada saat ini juga sudah berkembang layanan interaktif dalam pelayanan kesehatan, sebagai contoh web interaktif dimana kita dapat berkonsultasi dengan dokter langsung melalui website mengenai kesehatan atau penyakit tertentu.

Penggunaan teknologi informasi dalam bidang kesehatan sudah berkembang saat ini, tidak hanya untuk pelayanan kesehatan. Dalam bidang pendidikan untuk pembelajaran kesehatan sudah banyak memanfaatkan media informasi berbasis multimedia. Berbagai simulasi dalam media pembelajaran bidang kesehatan sudah banyak di ciptakan. Salah satu media pembelajaran yang sederhana adalah dengan menggunakan multimedia interaktif, dimana di dalam media pembelajaran tersebut terdapat isi materi mengenai ilmu kesehatan, simulasi, contoh dan ilustrasi yang dikemas dengan animasi sehingga menarik minat untuk belajar.

Mengajarkan tentang kesehatan kepada anak-anak sejak dini mampu menanamkan kebiasaan yang baik ketika sudah tumbuh hingga dewasa, sedini mungkin para orang tua memberikan bimbingan dan arahan untuk menjaga kesehatan. Langkah sederhana membiasakan untuk sikat gigi, merapikan kamar tidur. Dan sebagainya. ketika di sekolah harapan kita juga sama, terdapat kurikulum atau mata pelajaran mengenai kesehatan. Pada masa anak-anak dalam memberikan pembelajaran akan lebih tertarik menggunakan sebuah alat peraga atau media berbasis multimedia, dan multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif dalam membuat media pembelajaran interaktif tentang kesehatan untuk anak-anak. Didalam multimedia interaktif tersebut kita dapat sisipkan contoh dan ilustrasi dalam menjaga kesehatan, seperti menyikat gigi secara baik, merapikan tempat tidur.

Keunggulan multimedia adalah salah satunya menarik indra dan menarik minat. Tujuan perancangan media peraga interaktif cara menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh untuk anak-anak adalah agar para anak-anak lebih tertarik dan memiliki minat serta kesadaran untuk menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh. Dari latar belakang diatas maka dapat dijadikan judul penelitian dalam penyusunan skripsi ini, yaitu analisis dan perancangan media peraga interaktif cara menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh untuk anak-anak pada kikoku Islamic preschool Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan untuk mendapatkan

kesimpulan yang sesuai dengan topik pembahasan yaitu, bagaimana merancang sebuah media edukasi untuk anak-anak usia dini tentang cara menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh di Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup topik pembahasan, maka dibuat batasan-batasan masalah agar dalam penyusunan skripsi ini tidak melebar dari latar belakang masalah yang sudah di jelaskan sebelumnya. Batasan-batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi multimedia interaktif ini adalah media peraga interaktif berbasis multimedia dimana di dalamnya terdapat materi menyikat gigi yang baik dan materi merapikan kamar tidur.
2. Perancangan media peraga interaktif ini dikhususkan untuk media edukasi untuk anak-anak di Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta.
3. Aplikasi ini berjalan pada sistem operasi android.
4. Aplikasi ini menggunakan bahasa indonesia.
5. Dalam media pembelajaran interaktif ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Photoshop CS3, Game Maker Studio.
6. Media pembelajaran interaktif ini merupakan media *edukasi* interaktif dan akan digunakan sebagai bahan atau materi pendamping pembelajaran siswa-siswa di Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta.

1.3 Manfaat Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Manfaat Penelitian

1.3.2 Bagi Penulis

Mendapatkan pengetahuan bagaimana cara menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh.

1.3.3 Bagi Objek Penelitian

1. Membantu para orang tua dalam mendidik anak-anak nya dengan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif.
2. Aplikasi yang berbasis multimedia memiliki daya tarik dan minat bagi anak-anak sehingga mudah dipahami.
3. Tampilan dari media edukasi interaktif yang disajikan dengan animasi gerak dan game sederhana, memberikan ilustrasi yang lebih jelas daripada hanya sekedar melihat gambar.
4. Bagi para guru dan pihak sekolah, dapat memanfaatkan media edukasi interaktif ini sebagai materi pendamping dalam mengajar.

1.3.4 Bagi Developer

Manfaat dari penyusunan skripsi bagi developer adalah Memberikan tambahan pengetahuan dan referensi dalam pembuatan media perga interaktif yang bertemakan cara menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh berbasis android.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Perancangan media peraga interaktif ini bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran bersifat game sederhana kepada siswa-siswi Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta.
2. Media peraga interaktif ini menjadi pelengkap beberapa materi pembelajaran yang ada di Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta.
3. Merancang sebuah media peraga atau ilustrasi mengenai cara menjaga kebersihan dan kesehatan tubuh berbasis multimedia yaitu menyikat gigi dan merapikan kamar tidur.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1. Mengidentifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penyusunan skripsi ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu dengan mengurai permasalahan yang ada pada Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta. Dari identifikasi masalah maka dapat diketahui solusi dan tahapan untuk penyusunan skripsi ini seperti menentukan judul.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang pertama adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya

jawab dengan manajemen Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta mengenai latar belakang sekolah, kurikulum pendidikan, fasilitas yang dimiliki dan lain-lain.

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan selain melakukan tanya jawab langsung, pengamatan atau observasi juga diperlukan. Pengamatan atau observasi ini dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan melakukan studi literasi atau pustaka. Merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Sumber-sumber yang didapat antara lain dari buku-buku di perpustakaan, internet, dan beberapa karya ilmiah.

3. Proses Pengolahan Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai dan semua data-data yang dibutuhkan sudah lengkap, selanjutnya adalah proses pengolahan data. Untuk proses pengolahan data menggunakan analisis kebutuhan sistem dan analisis keayakan sistem. Proses pengolahan data untuk aplikasi multimedia meliputi penentuan ide, konsep, grafis, naskah, dan isi informasi yang akan disajikan merupakan bagian dari produksi atau pembuatan sebuah aplikasi multimedia.

4. Testing dan Implementasi

Tahap testing dibutuhkan untuk mengetahui atau mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul dari proses produksi yang sudah dilakukan, seperti apakah aplikasi multimedia dapat dijalankan dengan baik, atau isi dari informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap berikutnya setelah proses testing selesai dan tidak ada perubahan baik pengurangan atau penambahan adalah implementasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika. Secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

- **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang mendasari penyusunan laporan ini. Adapun yang di bahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan

dengan pengertian multimedia, perancangan sistem dan proses produksi. Penjelasan gambaran umum multimedia interaktif.

- **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Membahas proses perancangan ide, tema, konsep dan isi informasi dari profil Kikoku Islamic Preschool Yogyakarta berbasis multimedia ini.

- **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi peraga interaktif, mengolah data dan informasi yang sudah ada menjadi sebuah bentuk aplikasi multimedia yang utuh berdasarkan proses analisa dan perancangan sebelumnya.

- **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN