BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat cepat sehingga menuntut kita untuk memperoleh informasi dengan mudah dan cepat, termasuk dalam media pembelajaran, dari semua media pembelajaran interaktif yang diketahui, media pembelajaran melalui animasi termasuk salah satu pembelajaran yang menarik. Karena pada dasarnya semua orang dapat mempelajarinya dengan mudah dan menyenangkan.

Didalam proses belajar mengajar terdapat proses penyampaian informasi yang disampaikan oleh guru yang berusaha menyampaikan materi dengan baik, tetapi sebagian besar siswa sering tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan terutama pelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya sistem pencernaan dalam tubuh manusia, sering kali menjadi pelajaran yang sulit dan membingungkan karena dalam pelajaran terdapat banyak gambar yang tidak dimengerti oleh siswa dari buku pelajaran. Informasi yang didapat dari membaca kadang-kadang sulit dimengerti, dan siswa harus membaca berulang kali, sehingga menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan alam disekolah dasar banyak siswa tidak mengerti teknologi karna disekolah tersebut belum ada fasilitas yang memadai.

Media pembelajaran aplikasi multimedia dalam proses belajar mengajar diharapkan akan meningkatkan kreatifitas berfikir, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, dan memadu untuk belajar lebih baik. Berdasarkan uraian

diatas penulis memilih topik tersebut dalam penulisan tugas akhir dengan judul:
”Animasi Interaktif Mengenal Sistem Pencernaan Dalam Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas 5 Pada SDN Karang Mekar 04 Bekasi”

1.2. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran tentang sistem pencernaan dalam tubuh kepada siswa secara interaktif sebagai media pembelajaran yang mudah dan menarik, menggunakan media pembelajaran berbasis Animasi Interaktif.
2. Memberikan usulan media belajar yang baru bagi para pengajar dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswanya, dengan cara menggunakan animasi interaktif dan tidak hanya membaca buku saja.

Tujuan penulis laporan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Diploma tiga (D.III) Sistem Informasi Akuntansi pada Universitas Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir, diperlukan metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Hasil dari pengamatan tersebut

langsung dicatat oleh penulis dari kegiatan observasi ini dapat diketahui kesalahannya atau proses dan kegiatan tersebut.

2. Wawancara

Metode wawancara dalam penulisan laporan tugas akhir ini digunakan, untuk mendapatkan informasi secara lengkap dengan cara penulis melakukan suatu metode tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan metode pembelajaran.

3. Studi pustaka

Penulis menggunakan metode ini dengan mengambil sumber-sumber dari berbagai buku-buku, jurnal, dan referensi yang ada di internet yang mendukung dalam pembuatan animasi interaktif dalam tugas akhir ini.

1.3.2. Metode pengembangan *software*

Metode pengembangan *software* yang digunakan adalah metode *waterfall*. Menurut (Rosa A.S, 2015) model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung(*support*). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam model *waterfall*:

1. Analisis kebutuhan *software*

Berdasarkan analisa yang telah penulis lakukan, dalam pembelajaran mengenal proses pencernaan dalam tubuh yang berbasis animasi interaktif peserta didik dapat mendidik lebih interaktif dalam proses belajar. Berikut adalah kebutuhan *software* yang digunakan *Adobe Flash CS6*

2. Desain

Dalam tahap ini penulis mendesain tampilan animasi seperti mendesain *background*, penggunaan warna sesuai yang dibutuhkan, dan mendesain gambar agar hasil animasi lebih menarik menggunakan *storyboard*.

3. Code generation

Pengkodean merupakan proses menerjemahkan desain kedalam suatu Bahasa pemrograman dan dalam sistem desain yang telah dibuat, dikodekan dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

4. Testing

Pada tahap *testing* dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan pengujian *blackbox* terhadap *input* dengan mengklik *icon* aplikasi dan *output* terhadap tampilan semua halaman aplikasi berfungsi dengan baik.

5. Support

Untuk mendukung pembuatan animasi interaktif penulis menyarankan untuk selalu memperbaharui program tersebut ke versi yang lebih terbaru agar dapat disesuaikan dengan fitur-fitur dan perkembangan teknologi yang ada.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada animasi interaktif yang penulis buat, mengenai materi, evaluasi, profil, dan petunjuk yang ada didalam animasi interaktif ini, siswa dapat memahami tentang Proses Pencernaan Dalam Tubuh Manusia dan mempermudah siswa dalam poses belajar mengajar dengan diadakannya evaluasi dalam animasi interaktif ini.