

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dari jaman ke jaman semakin berkembang semakin pesat sehingga untuk mendapatkan sebuah informasi dengan cepat. Perkembangan teknologi ini juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yang bisa memanfaatkan multimedia yang semakin berkembang dengan membuat suatu media pembelajaran. Dengan kata lain kita bisa memanfaatkan teknologi kedalam pembelajaran dengan menggabungkan teknologi informasi dan teori-teori pembelajaran supaya bisa menghasilkan suatu cara yang baru dalam melaksanakan pembelajaran (Yaumi, 2017).

Media pembelajaran merupakan sebuah media yang dapat membantu proses selama belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk mendorong pikiran, perhatian, perasaan, ataupun keterampilan dan kemampuan para peserta didik sehingga bisa mendorong proses terjadinya belajar (Harahap, 2015). Menurut Andriani (2016) media pembelajaran memiliki tujuan supaya siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang akan mereka belajar apabila media yang digunakan cocok sehingga dapat meningkatkan lancarnya proses ajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat membuat para siswa/mahasiswa bisa menyerap pembelajaran lebih cepat dan tidak lagi tertuju pada teks yang berasal dari buku melainkan lebih luas dari buku dan juga dapat berkembang dan menambah kemudahan informasi yang ingin disampaikan (Alam, Shofiyanti, & Zuama, 2016)

Vitamin merupakan kumpulan organik tetapi tidak termasuk golongan protein, karbohidrat, dan lemak. Vitamin mempunyai peranan fungsi tubuh untuk menjaga kelangsungan kehidupan dan juga pertumbuhan, vitamin juga memelihara fungsi metabolisme yang normal (Rasyid, Fitria, & Fadhilah, 2014). Karena pentingnya vitamin bagi kesehatan tubuh dan banyak orang yang berpikir bahwa fungsi satu vitamin hanya untuk satu bagian tubuh saja dan juga seperti yang kita ketahui jenis-jenis vitamin yang banyak maka belajar vitamin harus dengan media pembelajaran supaya lebih cepat mengerti tentang apa saja manfaat vitamin ditubuh manusia berdasarkan jenisnya.

Permasalahan yang terjadi di pendidikan sekarang adalah masih menggunakan buku sebagai bahan belajar sedangkan jaman sekarang teknologi semakin maju dan dan bisa membuat suatu pembelajaran bisa menarik daripada menggunakan buku. Maka dari itu perlu adanya sebuah sistem pembelajaran yang baru yang memanfaatkan teknologi supaya pembelajaran itu tidak hanya terdiri dari teks saja tetapi terdiri dari video, gambar, dan suara yang bisa menarik anak-anak SD untuk mempelajari lebih lanjut.

Dengan latar belakang yang sudah dijelaskan oleh penulis, maka penulis akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Fungsi Vitamin di Tubuh Manusia Menggunakan Unity”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran fungsi vitamin berbasis media interaktif dengan menggunakan *Unity*?
2. Bagaimana cara membantu proses pembelajaran pada aplikasi media pembelajaran vitamin?
3. Bagaimana cara merancang media pembelajaran fungsi vitamin menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir “Perancangan Media Pembelajaran Fungsi Vitamin di Tubuh Manusia Menggunakan *Unity*” yaitu:

1. Menambah wawasan penulis dalam merancang sebuah media pembelajaran menggunakan *unity* yang berbasis android.
2. Agar bisa menedukasi anak-anak SD tentang fungsi vitamin di tubuh manusia.
3. Menambah pengetahuan merancang media pembelajaran menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan pada jenjang Strata 1 (S-1) gelar sarjana komputer.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, manfaat yang diberikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

Meningkatkan pengetahuan tentang teknologi cara menggunakan Unity untuk merancang sebuah media pembelajaran.

2. Bagi pengguna aplikasi

Bisa mengedukasi anak-anak dan orang yang ingin mempelajari vitamin dan juga memberikan kepada mereka sebuah metode media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Akademisi

Mampu menambah pengetahuan serta pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam media pembelajaran dengan menggunakan *unity* dan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan studi pustaka, sebagai referensi kita untuk menulis, studi pustaka yang saling berkaitan dan ada hubungannya yang akan dijadikan sebagai kandasian teori.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini penulis akan menulis tentang rancangan yang akan dilakukan dalam penelitian, analisis penelitian, pemecahan masalah, dan bagaimana sebuah desain *interface* di rancang pada sistem aplikasi tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis akan membahas tentang aplikasi yang akan di implementasikan sebagai aplikasi media pembelajaran yang dibuatkan sebagai perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini, penulis akan menuliskan kesimpulan, keterbatasan pada sebuah penelitian yang sudah dibuat. Selain itu juga menuliskan tentang rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.