

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengetahuan tentang gizi yang baik dalam lingkungan sekolah dapat disosialisasikan melalui keberadaan dokter kecil. Dokter Kecil adalah siswa yang memenuhi kriteria dan telah dilatih untuk ikut melaksanakan sebagian usaha pemeliharaan dan peningkatan kesehatan terhadap diri sendiri, teman, keluarga dan lingkungannya. Peran dokter kecil dapat diartikan sebagai penggerak kesehatan dalam lingkungan sekolah. Dokter kecil ini diharapkan dapat menyuarakan perilaku hidup sehat dan gizi seimbang kepada siswa yang lain. Maka dari itu pengetahuan tentang perilaku hidup sehat dan gizi seimbang untuk dokter kecil amatlah penting (Istiarti dkk, 2003).

Pembelajaran pada dokter kecil haruslah dikemas menarik agar calon-calon dokter kecil ataupun yang sudah menjadi dokter kecil bersemangat untuk mempelajari pengetahuan yang dibutuhkan dokter kecil. Peran dokter kecil yang merupakan ujung tombak program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dalam memperhatikan kesehatan anak sekolah. Dokter kecil membuat anak sekolah jadi sadar sehat. Karena kesadaran arti pentingnya kesehatan harus ditanamkan sejak kecil, dokter kecil di tingkat sekolah dasar pun akan direvitalisasi yang nantinya bisa menjadi pahlawan kesehatan Indonesia. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran tentang dokter kecil ini dapat dituangkan dalam aplikasi berbasis komputer

untuk menciptakan suatu metoda pembelajaran yang lebih menarik, agar anak-anak calon dokter kecil tidak bosan dan membutuhkan waktu lama untuk mempelajari perilaku hidup sehat dan gizi seimbang.

Pembelajaran yang dilakukan adalah tentang perilaku hidup sehat dan gizi seimbang pada anak. Materi tentang gizi yang begitu banyak tentu saja dapat membuat anak-anak jenuh dan bosan. Padahal materi ini sangat penting untuk dokter kecil ketahui, kegiatan belajar harus dibuat semenarik mungkin agar anak tidak cepat bosan dan lupa tentang materi dokter kecil yang diberikan. Materi belajar mengenai perilaku hidup sehat, untuk anak-anak mungkin belum paham benar apa yang dimaksud tentang materi itu, juga tentang gizi yang baik untuk anak-anak yang sangat banyak. Mungkin untuk anak-anak materi-materi seperti itu sangatlah banyak dan membosankan, juga mungkin anak-anak tersebut kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video atau kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Kelebihan Multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Pembelajaran berbasis multimedia saat ini sudah tidak asing lagi karena saat ini banyak pembelajaran-pembelajaran untuk siswa yang menggunakan multimedia. Pembelajaran dengan multimedia berarti pembelajaran tersebut dilakukan menggunakan media komputer. Perkembangan teknologi terutama

komputer saat ini sudah berkembang pesat, aplikasi-aplikasi multimedia juga sudah banyak diterapkan untuk pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media komputer berbasis multimedia tidak akan membuat siswa menjadi cepat bosan karena mereka suka dengan gambar-gambar visual dan suara yang ada didalamnya. Disamping itu mereka akan cepat menangkap sesuatu jika ditampilkan melalui gambar dan suara. Meskipun saat ini banyak buku-buku yang membahas atau panduan untuk dokter kecil tapi dari segi isi masih bersifat monoton dan terbatas. Jika pembelajaran dilakukan dengan metode bervariasi yaitu dengan animasi-animasi untuk setiap poin perilaku hidup sehat maka akan lebih memudahkan siswa untuk mengingat materi dokter kecil tersebut.

Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan. Teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal (pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer). Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yakni bagaimana membangun Aplikasi

Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia yang dapat mempermudah siswa dalam menambah pengetahuan dan pemahaman tentang perilaku hidup sehat dan gizi seimbang untuk anak.

1.3 . Batasan Masalah

Mengingat besarnya ruang lingkup masalah maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia ini dijalankan pada PC (*Personal Computer*) dengan berbasis desktop.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada tanda anak bergizi sehat, perhitungan berat ideal dan asupan kalori tiap harinya, latihan soal, dan permainan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia yang dapat mempermudah siswa dalam menambah pengetahuan dan pemahaman tentang perilaku hidup sehat dan gizi seimbang untuk anak.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Metode Penelitian Kepustakaan
yaitu dengan mempelajari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

b. Metode Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia

yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
2. Perancangan Perangkat Lunak, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
3. Implementasi, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
4. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum, dan hasilnya didokumentasikan dengan pembuatan Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Dokumen tugas akhir terdiri atas enam bab yaitu:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada

hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir sebagai pembandingan.

3. BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB 4 ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.