

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa-masa dalam kehidupan seorang anak merupakan salah satu masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya. Tumbuh kembang anak akan lebih ideal jika diberikan nutrisi yang berkualitas baik[1]. Dengan kurangnya mengonsumsi makanan sehat salah satunya seperti sayuran, dapat menyebabkan malnutrisi karena tubuh tidak mendapatkan asupan nutrisi seperti vitamin, serat, mineral pada tubuh sehingga dapat memicu berbagai penyakit[2].

Penyebab kurang minat anak mengonsumsi makanan sehat diantaranya seperti sayuran karena sedikitnya pengetahuan dan menganggap sepele pentingnya makan makanan sehat. Pendidikan gizi yang kurang efektif sejak usia dini berakibat pada kebiasaan pola makan yang tidak sehat dan benar[3]. Sebaiknya ditangani sedini mungkin agar tidak mempengaruhi perkembangan anak di kemudian hari[4].

Cara mengenalkan berbagai manfaat makanan sehat saat ini umumnya menggunakan buku yang membuat anak-anak menjadi bosan dan tidak menarik perhatiannya[5]. Media sangat penting untuk menunjang proses belajar dan komunikasi anak. Melalui media tersebut pembelajaran akan lebih fokus pada tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu diperlukan media yang lebih efektif, efisien dan juga pembelajaran yang lebih menarik[6]. Visual novel dapat menjadi alternatif bentuk media pembelajaran, tidak hanya berupa konten visual, tetapi juga konten interaktif pembaca (pemain) dalam cerita. Hubungan ini menciptakan kebebasan yang memungkinkan adanya kepribadian dan latar yang unik[7].

SD Negeri 1 Sumpiuh merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kecamatan Sumpiuh beralamatkan di Jalan Pungkuran No.3 Kelurahan Sumpiuh Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas. SD Negeri 1 Sumpiuh

ini menjadi tempat penelitian yang penulis gunakan sebagai salah satu variabel dari fokus pelaksanaan penunjang proses pembelajaran dalam konteks pentingnya makanan sehat menggunakan multimedia interaktif.

Pada penelitian ini terdapat fenomena yang terjadi di SD Negeri 1 Sumpiuh pada saat pembelajaran pengenalan makanan sehat pada siswa kelas 5 dan 6, terdapat permasalahan dimana anak tidak sepenuhnya memahami dan menerapkan teori tentang pentingnya pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak pada pola makan yang tidak sehat dan menimbulkan malnutrisi pada tubuh hingga berujung pada penyakit serius. Hal ini disebabkan belum adanya pembelajaran dan penerapan media edukasi khusus yang lebih meningkatkan pemahaman anak akan pentingnya makanan sehat. Adanya media pembelajaran yang menarik mengenai pentingnya makanan sehat ini juga ditujukan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara baik. Menyikapi situasi tersebut, penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran tentang berbagai manfaat makanan sehat dengan menggunakan *game* interaktif berbasis visual novel agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan juga lebih menarik.

Terdapat perancangan serupa dengan media yang berbeda yaitu mengenai perancangan buku interaktif sebagai media pengenalan makanan sehat pada anak usia 3-5 tahun[8]. Dengan adanya perancangan tersebut, penulis akan menjadikan acuan dalam perancangan kali ini namun terdapat pengembangan dari segi media yaitu menggunakan *game* interaktif berbasis visual novel dan digabungkan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

Dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) penulis mengembangkan *game* interaktif berbasis visual novel. Dalam hal pengembangan *game* interaktif pentingnya makanan sehat bagi anak, metode ini memastikan bahwa rancangan *game* tersebut didasarkan pada prinsip-prinsip pendidikan yang tepat dan baik. Melalui penggabungan metode MDLC dengan konsep *game* interaktif berbasis visual novel, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan wadah pembelajaran yang

menarik agar anak bisa memahami dan menerima pentingnya makanan sehat dengan cara yang menyenangkan dan mendidik[9].

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibuat oleh penulis akan memaparkan rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Anak-anak kelas 5 dan 6 belum sepenuhnya memahami dan menerapkan teori pentingnya makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menyebabkan pola makan yang tidak sehat, malnutrisi pada tubuh sehingga dapat menimbulkan berbagai macam penyakit.
2. Belum adanya media pembelajaran khusus mengenai pengenalan makanan sehat.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari pernyataan yang sudah dibuat pada rumusan masalah maka pertanyaan pada penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah merancang dan mengembangkan *game* interaktif berbasis visual novel sebagai media pembelajaran pengenalan makanan sehat pada SD Negeri 1 Sumpiuh untuk anak kelas 5 dan 6?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan metode *Multimedia Development Life Cycle* pada *game* interaktif berbasis visual novel?

1.4 Batasan masalah

Batasan masalah ini dalam penelitian yang berjudul Rancang Bangun *Game* Interaktif Sebagai Pembelajaran Makanan Sehat Untuk Anak Berbasis Visual Novel Dengan Metode MDLC sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan terbatas pada pengembangan *game* interaktif berbasis visual novel sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia sekolah dasar kelas 5 dan 6 (9-12 tahun).
2. Penelitian ini akan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai panduan untuk mengembangkan *game* interaktif ini.

3. Penelitian ini tidak akan memasukkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi pengetahuan anak tentang makanan, seperti pengaruh dari lingkungan sekitar dan pendidikan yang diterima di luar *game* ini.

1.5 Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan *game* interaktif berbasis visual novel menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* pada SD Negeri 1 Sumpiuh untuk anak kelas 5 dan 6.
2. Mengujikan aplikasi pembelajaran pentingnya makanan sehat yang telah dibuat.

1.6 Manfaat penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Sebagai penerapan dan pengembangan keilmuan yang diperoleh di perkuliahan dan meningkatkan kemampuan menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat serta persyaratan penulis untuk mendapatkan gelar sarjana Teknik Informatika di Universitas Telkom Purwokerto.

b. Bagi SD Negeri 1 Sumpiuh

Menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai pengenalan makanan sehat.

c. Bagi Universitas Telkom Purwokerto

Dengan adanya perancangan ini untuk mewujudkan visi Universitas Telkom Purwokerto dalam bidang *Healthcare* sebagai upaya mendukung akan pentingnya wawasan tentang makanan sehat bagi masa pertumbuhan anak. Perancangan ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan dalam penelitian yang lebih lanjut dalam bidang yang serupa.