

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Tanaman hias sering dijumpai di sekitar kita sebagai dekorasi rumah. Ada banyak jenis tanaman hias, akan tetapi tidak semua aman ada beberapa jenis yang mengandung racun. Banyak dari masyarakat tidak mengetahui jenis yang mengandung racun dan tidak.

Media informasi yang kurang menyebabkan ketidaktahuan di masyarakat dapat berdampak buruk bagi anak-anak. Model pembelajaran kelompok (*Cooperatif Learning*) merupakan pembelajaran yang membantu anak untuk mampu mempelajari materi dalam pelajaran dan berbagai keterampilan sehingga dapat mencapai tujuan dan sasaran sosial serta interaksi dengan masyarakat. Sedangkan model pembelajaran minat merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajaran berdasarkan minat dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak. Media interaktif 3 dimensi merupakan media yang dirancang untuk pembelajaran minat, artinya memfasilitasi anak untuk melakukan kegiatan sendiri dalam mengeksplorasi apa yang ingin diketahuinya dengan konten yang ada dalam media pembelajaran yang dirancang atau didesain. (Febiharsa & Djuniadi, 2018)

Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media video animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi. (Rahayu & Kristiyantoro, 2011)

Dalam rancangan membangun media pembelajaran peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran mengenai tanaman hias beracun dalam bentuk animasi 3 dimensi sehingga masyarakat dapat mengetahui tentang tanaman hias beracun. Dari permasalahan yang terjadi beberapa peneliti sebelumnya juga mengatasi permasalahan yang sama oleh yaitu dengan menyediakan berupa media pembelajaran untuk membantu masyarakat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan beberapa solusi yang pernah di tawarkan peneliti sebelumnya dirasa perlu adanya media untuk menunjang proses

pembelajaran masyarakat mengenai pemahaman tanaman hias beracun. karena menurut beberapa peneliti sebelumnya media yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar di kalangan masyarakat adalah media pembelajaran berbasis animasi 3 dimensi.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang terdapat dalam laporan ini adalah:

1. Apa efek samping dari tanaman hias beracun ?
2. Bagaimana membuat dan merancang animasi tanaman hias berbasis video 3D.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada dari uraian di atas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka dalam pembuatan animasi ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat untuk media pembelajaran masyarakat terhadap tanaman hias beracun
2. Animasi yang dibuat berupa jenis tanaman hias beracun dan efek samping dari racun.

## **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: Membuat model dan animasi 3D yang dapat mempermudah masyarakat yang memiliki anak di bawah umur untuk mendapatkan informasi tentang klasifikasi tanaman hias beracun di lingkungan rumah.

## **1.5. Sistematika penulisan**

Penelitian Laporan Skripsi yang akan dilaksanakan oleh penulis direncanakan memiliki beberapa pokok bab bahasan yang akan mengatur jalannya kelancaran proses penelitian tersebut. Bab bahasan dalam skripsi yang akan digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitian/ skripsi ini. Pokok bab bahasan tersebut adalah :

## Bab I : Pendahuluan

Unsur-unsur pokok yang termuat dalam bab pertama ini adalah tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah penelitian, manfaat dan tujuan diadakannya penelitian klasifikasi tanaman hias beracun dan urutan dalam sistematika penulisan penelitian tersebut.

## Bab II : Tinjauan Umum Subjek Penelitian

Bab ini merupakan uraian/deskripsi/gambaran umum atas subjek penelitian tanaman hias beracun yang akan diteliti. Dilakukan dengan merujuk kepada data ataupun fakta yang bersifat umum sebagai wacana umum variabel-variabel yang berkaitan dengan penelitian.

## Bab III : Metodologi Penelitian

Bab ini memiliki gambaran masalah dan metode perancangan *storyboard* yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir.

## Bab IV : Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan perancangan *storyboard* dan analisis hasil dari penelitian.

## BAB V : Penutup

Bab ini memberikan kesimpulan dan memberikan saran dari penulis untuk pengembangan penelitian selanjutnya.