

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa- peristiwa yang terjadi pada alam. IPA merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksud agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan, pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.

Contohnya pada SDN 053 Cisitu yang terletak di Jl. Sangkuriang No.87, Dago Bandung sudah mempelajari IPA pada kelas 1. Dalam pembelajaran di sekolah ini menggunakan metode pembelajaran yang dimana siswa dapat menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa juga akan mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru.

Di awal semester baru masuk sekolah masih terdapat siswa yang masih belum dapat membedakan bagian tubuh, fungsi dari bagian tubuh dan menentukan alat untuk merawat bagian tubuh. Bagian tubuh tersebut meliputi kepala, kaki, tangan, telinga, mulut dan mata. Materi ini terkadang membuat keliru siswa dalam memahami bagian tubuh manusia serta alat untuk merawat bagian tubuh manusia.

Materi yang diajarkan menggunakan buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas 1 kurikulum 2013 pada BAB 1 “tubuhku” yang berisi materi bagian tubuhku, kegunaan bagian tubuhku dan merawat bagian tubuh. Dimana pelajaran

siswa akan mendapatkan materi yang disampaikan dengan membaca materi yang ada di buku. Selain adanya materi guru juga memberikan latihan soal dari buku yang dimana siswa menulis ulang soal latihan yang diberikan dengan batasan waktu yang sesuai pada jam pelajaran tersebut. Sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan latihan tersebut dan guru terlambat dalam menilai latihan siswanya.

Dalam menyelesaikan masalah yang diatas dengan membangun aplikasi pembelajaran mengenal bagian tubuh manusia. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Aplikasi ini dibangun untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi tentang bagian tubuh manusia kepada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, siswa dapat mengerjakan quiz dan bermain games sebagai hiburan tetapi dalam games tersebut masih terkandung materi yang disampaikan sebelumnya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dapat di identifikasikan masalah yang terjadi diatas adalah sebagai berikut :

1. Guru kekurangan sumber dalam pembelajaran multimedia untuk dapat memvisualisasikan materi pelajaran agar mudah dimengerti dan lebih menyenangkan
2. Siswa terkadang keliru dalam mempraktekan bagian tubuh, sehingga siswa masih bingung dalam mengetahui bagian tubuh manusia.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif dalam mengetahui bagian tubuh manusia di SDN 053 Cisit.

1.2.2 Rumusan Masalah

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka hasil rumusan masalah nya sebagai berikut :

1. Bagaimana menyampaikan aplikasi multimedia interaktif untuk menjelaskan bagian dari tubuh manusia agar dapat dimengerti oleh siswa tingkat sekolah dasar?
2. Bagaimana membuat siswa tidak keliru dalam mengenal bagian tubuh manusia?
3. Bagaimana membuat perancangan aplikasi multimedia interaktif untuk mengenal bagian tubuh manusia?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi berbasis multimedia interaktif tentang bagian tubuh yang ada pada manusia di SDN 053 Cisit Kota Bandung. Gunanya adalah agar dapat membantu pengajar/guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta memotivasi siswa dalam belajar pengenalan bagian tubuh manusia.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun aplikasi multimedia interaktif pengenalan bagian tubuh manusia sebagai metode pembelajaran.

2. Agar siswa dapat lebih tertarik dalam pembelajaran pengenalan bagian tubuh manusia
3. Apabila metode alat bantu ini berhasil, maka dapat digunakan untuk mahasiswa/mahasiswi sebagai referensi dalam membuat model animasi untuk pengenalan bagian tubuh manusia.

1.4 Kegunaan Praktis dan Akademis

Manfaat yang didapat dari penelitian terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan Praktis dan kegunaan Akademis. Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Untuk Guru

Manfaat yang guru dapatkan adalah dapat membantu dalam mengajar materi pengenalan bagian tubuh kepada siswa, serta mendapat alat bantu dalam mengajar yaitu aplikasi multimedia interaktif yang memudahkan guru dalam penyampaian materi.

2. Untuk siswa

Gunanya untuk siswa yaitu sebagai motivasi dalam pembelajaran, serta dapat membuat siswa tersebut lebih giat dalam mengikuti pelajaran tersebut.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu

Dari penelitian ini diharapkan agar memajukan hal-hal yang sudah dipelajari dan dapat membuat karya baru yang dapat memajukan perkembangan teknologi khususnya di bidang multimedia

2. Bagi peneliti lain

Diharapkan dari penelitian yang sudah dibuat ini dapat menjadi referensi untuk peneliti lainnya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada di pada multimedia interaktif pengenalan bagian tubuh pada manusia yang dibuat agar penulis dapat menyusun laporan dengan arah yang jelas. Oleh karena itu batasan yang ada pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat merupakan media pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar kelas 1 pada SDN 053 Cisitu.
2. Materi yang dibuat berisi materi pengenalan bagian tubuh dasar.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Adobe professional CS6 Action Script 3.0 yang berbasis desktop.
4. Aplikasi ini hanya bisa diakses secara offline.
5. Aplikasi ini tidak menggunakan data base.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 053 Cisitu Kota Bandung yang terletak di Jl. Sangkuriang No.87, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40135.

Lokasi penelitian pada google maps :

	Analisis Kebutuhan																		
	Merancang media interaktif																		
3.	Membangun prototype																		
	Membangun media interaktif																		
4.	Evaluasi																		
	Menguji media interaktif																		
	Implementasi media interaktif																		

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mulai dari latar belakang, Lingkup dari permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian dan Sistematika dari penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan digunakan serta alat pendukung yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode serta cara kerja yang digunakan untuk merancang multimedia interaktif pengenalan organ tubuh manusia pada anak tingkat sekolah dasar.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dari hasil penelitian yang sudah dikerjakan dan akan menampilkan hasil dari perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan serta saran dari hasil skripsi yang sudah dibuat tentang membangun multimedia interaktif organ tubuh manusia pada tingkat sekolah dasar (SD) dengan menggunakan aplikasi adobe flash professional CS6.