BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Anatomi merupakan salah satu materi pelajaran dalam biologi yang membahas tentang bagian-bagian tubuh manusia kemudian anatomi juga merupakan salah satu bidang keilmuan medis yang mempelajari struktur tubuh manusia. Sebagai manusia, kita harus mampu untuk mengenal anatomi tubuh diri kita sendiri. Karena dengan mengenal dan memahami setiap bagian tubuh, kita bisa tahu pola hidup sehat dan lebih peduli dalam menjaga kesehatan tubuh. Sehingga penting sekali bagi kita khususnya anak - anak di usia dini untuk memahami bagian penting dari tubuhnya sendiri agar selalu menjaga organ-organ penting tetap berfungsi dengan baik.

Dalam pengajaran anatomi tubuh manusia khususnya di SDPN Sabang yang telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013, anatomi tubuh manusia terangkum dalam tematik terpadu dan di bahas pada kelas 5 dengan judul organ tubuh manusia. Dalam penerapan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 perserta didik di bimbing untuk belajar mandiri tetap dibantu oleh pengajar guna tidak keluar dari apa yang sedang diajarkan. Namun dengan metode baru tersebut, bukan berarti pengajaran yang diberikan kepada peserta didik juga lebih baik, masih banyak perserta didik yang belum terbiasa mandiri sedangkan pengajar hanya terlibat ketika

proses belajar mengajar disekolah kemudian penyampaian materi juga masih menggunakan buku yang bersifat kaku (tulisan dan gambar diam) dan kurangnya alat bantu pembelajaran organ tubuh manusia sehingga berdampak pada kurangnya daya rangsang terhadap minat belajar para peserta didik untuk mempelajari dan memahami organ tubuh manusia.

Dalam menunjang pembelajaran organ tubuh manusia, maka dibutuhkan beberapa aspek yang mendukung proses pembelajaran organ tubuh manusia. Salah satu aspek pendukung tersebut ialah alat bantu alternative yang bersifat interaktif sehingga mampu membantu peserta didik belajar secara mandiri dan dapat merangsang minat belajar peserta didik dalam mempelajari organ tubuh manusia. Dan menggunakan media elektronik sebagai sarana belajar alternative peserta didik, media elektronik yang dimaksud berupa multimedia yang berbasis teknologi komputer yang bersifat audio visual, dimana peserta didik dapat melihat, mendengar, hingga ikut berpartisipasi di dalamnya. Dengan penggunaan media, proses pengajaran akan menjadi lebih menarik dan mudah dalam memahami materi serta mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran organ tubuh manusia berbasis multimedia. Dengan hadirnya "Alat Bantu Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Multimedia" diharapkan mampu membantu perserta didik dalam mempelajari organ tubuh manusia secara mandiri.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah berisi tentang apa saja yang menjadi kendala dalam pembelajaran organ tubuh manusia di SDPN Sabang. Ada pun identifikasi dan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di identifikasikan masalah yang terjadi, yaitu :

a. Pembelajaran masih menggunakan buku yang masih bersifat kaku (tulisan dan gambar diam) dan kurangnya alat bantu penunjang pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa/i dalam mempelajari organ tubuh manusia.
b. Kurangnya daya rangsang terhadap siswa/i untuk mampu memahami pelajaran organ tubuh manusia sehingga peran guru masih sangat dibutuhkan dalam penjelasan materi tersebut, sedangkan guru hanya akan terlibat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi sebagai alat bantu pembelajaran organ tubuh manusia yang dapat membangkitkan minat siswa/i dalam mempelajari dan memahami organ tubuh manusia serta mampu membantu peran buku yang bersifat kaku menjadi pembelajaran yang lebih interaktif.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, maka maksud dari penulisan laporan skripsi ini adalah membangun sebuah aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar mengenai organ tubuh manusia berbasis multimedia. Dan tujuan dari penelitian ini adalah membangkitkan minat belajar para siswa/i dalam mempelajari organ tubuh manusia dan membantu peran buku yang bersifat kaku menjadi pembelajaran yang lebih interaktif.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini terbagi menjadi dua dan diharapkan dapat berguna bagi pihak – pihak yang bersangkutan :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian dan rancangan sistem yang diusulkan, diharapkan mampu membantu pihak sekolah dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar khususnya mengenai mata pelajaran organ tubuh manusia.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian hingga perancangan yang diusulkan diharapkan dapat menjadi sebuah rujukan bagi pihak yang membutuhkan, seperti berikut :

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Penulis berharap menjadi ilmu yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu pembelajaran suatu mata pelajaran pada sebuah sekolah.

b. Bagi Peneliti Lain

Untuk dijadikan bahan referensi dalam perbaikan atau pengembangan ilmu bagi peneliti lain dengan masalah atau bidang yang sama.

c. Bagi Penulis

Dapat menerapkan ilmu dan kemampuan yang diperoleh penulis selama kuliah di UNIKOM Bandung dalam mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan sesungguhnya.

1.5. Batasan Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, ada beberapa hal yang menjadi batasan malasah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut :

a. Materi organ tubuh manusia yang diterapkan pada aplikasi mengacu pada buku panduan kurikulum 2013.
b. Aplikasi ini hanya membahas organ tubuh manusia pada penerapan kurikulum 2013 di kelas 5.
c. Aplikasi ini diterapkan kepada peserta didik kelas 5 berdasarkan kurikulum 2013.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDPN Sabang yang berlokasi di jalan Sabang No.02 Bandung. Dengan rincian waktu penelitian sebagai berikut :

Table 1.1
Jadwal Penelitian

No	Tahapan	Maret 2015				April 2015				Mei 2015				Juni 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	*Listen to customer*																
	Observasi																
	Wawancara																
2	*Build/revise mock-up*																
	Perancangan Sistem																
	Perancangan Antar Muka																
	Membangun Sistem																
3	*Costumer test drives mock-up*																

1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian ini akan dijelaskan pada setiap bab sehingga pembahasan lebih jelas. Melalui penjabaran sistematika sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

   Berisi tentang latar belakang penulisan, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

   Menjelaskan teori – teori yang mendukung dan berhubungan dengan penulisan skripsi.

c. Bab III Objek dan Metode Penelitian

   Menjelaskan hasil pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang menjadi tema skripsi beserta pemodelannya. Diantaranya uraian singkat sejarah, struktur organisasi, metode penelitian dan analisis sistem yang berjalan.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

   Berisi pembahasan mengenai uraian hasil analisis kebutuhan system, seperti perancangan sistem, perancangan antar muka, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antar muka, implementasi instalasi program, penggunaan dan pengujian program.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.