BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini perkembangan teknologi berkembang semakin pesat terlebih lagi aplikasi berbasis *Adobe Flash* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang pendidikan. Berbagai materi bisa digunakan dalam aplikasi *Adobe Flash*. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis mengkondisikan lingkungan pendidikan yang kondusif bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik akan mendorong perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar kompetensi dan kompetensi dasar terdapat dalam silabus dan rencana pembelajaran, yang tertata dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru mempunyai kesempatan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif tersebut, situasi kelas akan lebih interaktif karena guru bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan. Guru seharusnya mampu membangkitkan aktivitas siswa, yang ditunjukkan melalui metode mengajar di kelas, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dinamis. Meningkatkan minat belajar anak sebenarnya tidak terlalu sulit akan tetapi tidak juga mudah. Cara sederhana dalam meningkatkan minat belajar anak adalah kenali hal–hal apa yang disukai oleh anak dan ajak dia melakukan hal

tersebut. Padukan hal–hal yang disukai dengan menambahkan pendidikan di dalamya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media atau alat pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti aplikasi pembelajaran multimedia.

Dalam pembelajaran IPA, diperlukan pendekatan yang mampu membangkitkan motivasi peserta didik terutama untuk materi dengan isi dan hafalan seperti materi keanekaragaman makhluk hidup kelas 2 SD. Topik ini merupakan pelajaran yang sangat penting untuk anak-anak dalam memahami keanekaragaman mahluk hidup disekitarnya. Dengan pelajaran ini mereka dapat mengetahui karakteristik hewan, tumbuhan, habitat, manfaat dan sebagainya. Biasanya materi tentang keanekaragaman mahluk hidup dipelajari dari buku–buku teks di sekolah, namun hal ini kurang dapat menarik minat baca para anak–anak dibandingkan belajar menggunakan bantuan media lain, karena anak–anak cenderung kurang fokus untuk belajar jika hanya menggunakan media buku pelajaran. Untuk menarik minat anak–anak dalam belajar perlu disediakan media alat bantu atau metode pembelajaran yang menarik misalnya menggunakan alat bantu aplikasi berbasis *Adobe Flash* yang berisikan materi–materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif bagi anak–anak seperti adanya tambahan latar suara dan gambar bergerak, juga disediakan beberapa soal latihan dalam berbagai bentuk, selain itu disediakan pula beberapa permainan yang dapat menarik perhatian dan mengasah pengetahuan anak–anak seperti permainan teka–teki silang yang pertanyaannya masih memiliki keterkaitan dengan materi–materi pembelajaran yang diajarkan.

SD PLUS AL-GHIFARI merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang ada di Kota Bandung, sekolah ini terletak di Jl.Cisaranteun Kulon No.140 Bandung. Metode pengajaran di sekolah pada saat ini masih menggunakan metode klasikal, individual, dan *outdoor learning. Outdoor learning* adalah media pembelajaran dimana peserta didik langsung dihadapkan dengan objek yang mereka pelajari seperti berkunjung ke pertanian dimana mereka belajar langsung mengenai tumbuhan yang ada disana serta bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Sedangkan untuk proses pembelajaran yang digunakan yaitu secara tertulis, hapalan, dan praktek yang dibantu dengan alat peraga.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas 2 di SD PLUS AL-GHIFARI ada beberapa hal yang perlu dicermati, antara lain yaitu, perlu variasi model dan media pembelajaran, selain *outdoor learning*. Siswa juga cenderung pasif dan lebih suka bertanya kepada teman daripada bertanya kepada guru. Meskipun dibantu dengan alat peraga tidak semua murid memperhatikannya karena terkadang hanya menggunakan 1 alat peraga sedangkan murid yang harus memperhatikan ada banyak yaitu 30 orang, sehingga dibutuhkan media tambahan yang dapat membuat masing-masing anak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Misalnya menggunakan media tambahan yang berbentuk visual karena anak-anak lebih fokus dalam hal belajar jika mereka terlibat dalam hal yang menurut mereka menarik. Selain itu pihak sekolah ingin memanfaatkan sekaligus memaksimalkan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak Sekolah yaitu Lab Multimedia.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengambil judul yang sesuai dengan kebutuhan yang telah disebutkan diatas. Maka penulis mengusulkan "**APLIKASI PEMBELAJARAN KEANEKARAGAMAN MAHLUK HIDUP UNTUK ANAK-ANAK KELAS II DI SEKOLAH DASAR PLUS AL-GHIFARI**".

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan perumusan masalah merupakan proses yang sangat penting, karena hal tersebut dapat menentukan ada tidaknya suatu masalah. Berikut adalah identifikasi dan rumusan masalah :

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang ada di SD PLUS Al-GHIFARI Bandung yaitu sebagai berikut :

1. Perlu variasi model dan media pembelajaran, selain *outdoor learning,* karena media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang interaktif.
2. Meskipun dibantu dengan alat peraga tidak semua murid memperhatikannya karena terkadang hanya menggunakan 1 alat peraga serta kurangnya komunikasi yang dikemas secara menarik oleh pendidik untuk menarik perhatian peserta didiknya sedangkan peserta didik yang harus memperhatikan ada banyak yaitu 30 orang, sehingga dibutuhkan media tambahan yang dapat membuat masing-masing anak memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik.

3. Belum memanfaatkan sekaligus memaksimalkan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak Sekolah yaitu Lab Multimedia.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup yang berjalan pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung.
2. Bagaimana perancangan aplikasi pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung.
3. Bagaimana pengujian aplikasi pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung.
4. Bagaimana implementasi aplikasi pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Dalam membangun aplikasi pembelajaran keanekaragaman makhluk hidup untuk anak–anak ini penulis memiliki maksud dan tujuan. Maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Pembelajaran agar dapat memberikan solusi dalam pemecahan masalah yang terjadi di SD PLUS Al-GHIFARI Bandung dan agar cara pengajaran materi di sekolah tersebut semakin membaik kedepannya.

1.3.2. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di SD PLUS AL-GHIFARI Bandung
2. Untuk membuat perancangan aplikasi pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program aplikasi pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung
4. Untuk mengetahui implementasi aplikasi yang digunakan dalam penelitian terhadap aplikasi pembelajaran keanekaragaman mahluk hidup pada SD PLUS AL-GHIFARI Bandung

1.4. Kegunaan dan Penelitian

Peneliti mengharapkan dari penelitian yang dilakukan ini menghasilkan beberapa kegunaan, antara lain :

1.4.1. Kegunaan praktis

1. Bagi Perusahaan

Dengan diterapkan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan aktifitas pembelajaran kepada anak–anak. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar pada anak.

2. Bagi anak-anak

Kegunaan praktis penelitian ini bagi anak-anak adalah mempermudah dalam mempelajari keanekaragaman makhluk hidup yang dikemas lebih menarik supaya anak giat dalam belajar.

1.4.2. Kegunaan akademis

1. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis.

2. Bagi Peneliti

Sebagai bahan perbandingan antara teori yang peneliti terima saat kuliah dengan praktek langsung dilapangan serta situasi dan kondisi yang sesungguhnya terjadi pada perusahaan terutama untuk masalah yang peneliti teliti.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan pembahasan penelitian yang dilakukan agar penyusunan penelitian ini memiliki arah dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Untuk hewan–hewan yang akan dibahas tidak semua dimasukan hanya beberapa contoh spesies saja tidak secara keseluruhan.
2. Untuk tumbuhan yang akan dibahas tidak semua dimasukan hanya beberapa contoh jenis tumbuhan saja tidak secara keseluruhan.
3. Untuk materi hewan dan tumbuhan yang dimasukkan kedalam aplikasi adalah bagian-bagian hewan dan tumbuhan, fungsi dari bagian-bagian hewan dan tumbuhan, habitat dari hewan dan tumbuhan, manfaat dari

tumbuhan sayur dan buah, serta hewan-hewan endemik yang berasal dari Indonesia.

4. Aplikasi ini dapat digunakan minimal oleh anak-anak kelas 2 SD dengan menggunakan komputer.
5. Sistem pengelompokan hewan dan tumbuhan tidak berdasarkan sistem taksonomi.
6. Dalam aplikasi yang akan dibuat terdapat materi pembelajaran, latihan, dan *games*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut ini merupakan lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan.

1.6.1. Lokasi penelitian

Lokasi untuk melaksanakan penelitian ini adalah di SD PLUS AL-GHIFARI yang beralamat di JL.Cisaranteun Kulon No.140 Bandung.

1.6.2. Waktu penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Tahun 2017 – 2018 (Dalam Minggu)																			
		Februari - Juni					September				Oktober				November				Desember			
							1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Komunikasi																					
	a. Observasi																					
	b. Wawancara																					
2.	Perancangan Secara Cepat																					
	a. Perancangan prosedur																					
3.	Pemodelan Perancangan Secara Cepat																					
	a. Perancangan basis data																					
	b. Desain dan coding																					
4.	Pembentukan Prototipe																					
	a. Implementasi sistem																					
5.	Penyerahan Sistem / Perangkat Lunak Ke Para Pelanggan / Pengguna Pengiriman & Umpan Balik																					
	a. Menguji sistem																					
	b. Mengevaluasi sistem																					

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini yaitu :

1) **BAB I – Pendahuluan**

Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penelitian.

2) **BAB II – Landasan Teori**

Menjelaskan teori–teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

3) **BAB III – Objek dan Metode Penelitian**

Membahas tentang alur kerja dari aplikasi pembelajaran keanekaragaman hewan-hewan untuk anak-anak, cara pengoperasian, dan interaksi yang dihasilkan.

4) **BAB IV – Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan mengenai analisa sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

5) **BAB V – Kesimpulan dan Saran**

Berisi kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan dan saran tentang pengembangan perangkat lunak selanjutnya.