

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dalam mengerjakan proyek akhir ini, SD Negeri Cipagalo 01 kelas 2 daerah Bojongsoang ditetapkan sebagai studi kasus. Pada sistem pembelajaran yang digunakan di sekolah cipagalo 01, guru memberikan materi pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Guru menjelaskan, menulis di papan tulis, menggunakan panduan buku di kelas dan materi yang diajarkan pada siswa-siswi yaitu materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, yang sesuai dengan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) menggunakan kurikulum KTSP 2006 kelas 2. Dengan cara itu siswa-siswi kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Maka dari permasalahan itu, penguji melakukan wawancara kepada guru kelas 2 SD untuk mengetahui permasalahan yang ada pada pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Hasil dari wawancara yang dilakukan di sekolah Cipagalo 01, guru mengalami kesusahan untuk memberikan materi di kelas 2 SD dan siswa-siswi kurang memahami materi yang diberikan guru. Oleh karena itu guru membutuhkan media alat bantu yang dapat membantu menampilkan materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa-siswi kelas 2.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dibuatlah aplikasi yang diharapkan oleh guru untuk membantu memberikan materi pembelajaran kepada siswa-siswi kelas 2 SD. Dengan adanya media alat bantu ini siswa-siswi akan lebih mudah belajar. Karena hasil dari wawancara, guru membutuhkan media alat bantu. Alat bantu ajar yang digunakan ini bertujuan agar dapat mengembangkan serta membangun sikap belajar yang lebih interaktif bertujuan agar dapat membangun belajar lebih giat, penguasaan konsep, dan belajar lebih mudah.

Dengan ini maka materi dengan fitur-fitur multimedia, dapat dihasilkan alat bantu pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Guru akan menjadi pemandu pengoperasian komputer sedangkan siswa-siswi akan mengikuti alur dari media tersebut. Untuk itu nantinya media ini

akan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan suara yang mampu menggambarkan tentang pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang diajarkan dengan baik dan menjadi panduan belajar yang interaktif dan media ini juga diharapkan bisa membantu pembelajaran dengan memberikan pengetahuan pembelajaran yang baik untuk siswa-siswi SD Negeri Cipagalo 01 kelas 2 Bojongsoang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada proyek akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menampilkan materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang lebih mudah dipahami dibandingkan dalam bentuk tulisan yang sesuai bagi siswa-siswi kelas 2 SD?
2. Bagaimana cara menyajikan kuis atau pertanyaan pilihan berganda yang dapat melatih kemampuan siswa-siswi kelas 2?

## **1.3 Tujuan**

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan proyek akhir ini adalah untuk membangun media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu:

1. Menampilkan materi pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan dengan menggunakan multimedia meliputi teks, gambar, animasi, video, dan suara yang diharapkan mudah dipahami oleh siswa kelas 2 SD.
2. Membuat fitur latihan kuis dalam bentuk pilihan ganda untuk materi pembelajaran hewan dan tumbuhan.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu:

1. Alat bantu media pembelajaran ini hanya digunakan untuk siswa-siswi kelas 2 SD Cipagalo 01.

2. Alat bantu ajar media ini hanya menampilkan animasi, gambar, suara, video, dan teks untuk belajar mengenal bagian tubuh hewan dan tumbuhan.
3. Aplikasi ini menggunakan materi yang disajikan pembelajaran sesuai kurikulum KTSP 2006 bagi siswa-siswi kelas 2 SD.

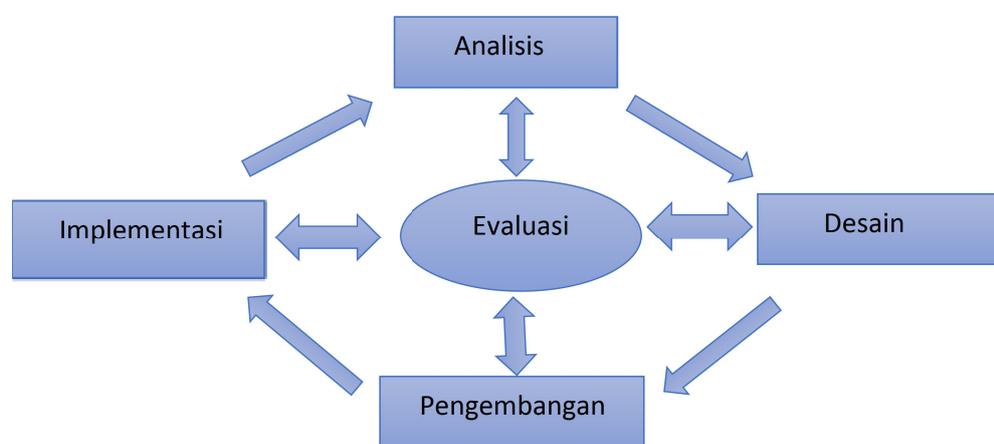
### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan untuk kelas 2 SD Negeri Cipagalo 01 ini merupakan sarana pembelajaran siswa-siswi. Aplikasi ini memiliki fitur di antaranya animasi, video, gambar, teks, dan suara untuk dapat memahami materi pembelajaran yang ditampilkan dan kuis atau pilihan berganda.

Aplikasi alat bantu ini nantinya akan dipandu oleh guru. Di sini peran guru yaitu sebagai pembimbing dalam pengoperasian komputer, sedangkan siswa-siswi akan mengikuti alur yang ada dalam aplikasi tersebut. Alat bantu ajar interaktif berbasis multimedia digunakan sewaktu pelajaran berlangsung. alat bantu ini nantinya akan dioperasikan di laboratorium komputer atau ruangan kelas multimedia. Dengan multimedia diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswi, serta bisa menjadi acuan belajar lebih menarik tentang bagian tubuh hewan dan tumbuhan di kelas.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk membangun media adalah *ADDIE*.



Gambar 1-1 Metode ADDIE

Metode ADDIE terdiri dari 5 fase dan berikut tahapan yang akan dilakukan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini [1]:

a. Analisis

Pada tahap ini akan dilakukan pengamatan mengenai untuk siapa aplikasi ini digunakan, bagaimana cara untuk menampilkan materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, untuk menyajikan materi pada siswa-siswi yang akan dipelajari dan apa saja kendala dalam materi yang diajarkan tersebut. Dengan permasalahan itu pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan ini digunakan atau diperlukan hanya untuk siswa-siswi kelas 2 SD Cipagalo 01, Penyajian aplikasi ini digunakan saat berada di kelas dan pada saat guru mengajar siswa-siswi di kelas.

b. Desain

Tahapan ini merancang bentuk dan tampilan aplikasi secara keseluruhan terkait dengan materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, desain disusun dengan mempelajari masalah, kemudian mencari solusi melalui analisis kebutuhan pada proses sebelumnya serta menentukan objek dan tampilan latar yang sesuai pada materi yang disajikan sehingga aplikasi tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. kemudian menentukan sasaran instruksioanal dengan siswa-siswi dapat memahami pembelajaran mengenal bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Tahapan ini dilengkapi dengan animas, suara, gambar, dan teks.

c. Pengembangan Sistem

Tahapan ini adalah tahapan pengembangan dimana desain yang sudah tersusun ditindak lanjuti perosesnya melalui uji coba desain. Tahap pembuatan *storyboard* pada tahapan ini akan dilakukan unsur suara terkait pembelajaran sistem bagian tubuh hewan dan tumbuhan.

d. Implementasi

Tahapan ini adalah tahap implementasi, media pembelajaran sudah siap untuk digunakan kepada siswa-siswi dan guru sebagai pengguna, dengan cara mencoba menjalankan media pembelajaran dan memeriksa apakah komponen yang telah dikembangkan berjalan dengan benar dan sesuai dengan materi pembelajaran.

e. Evaluasi

Tahapan evaluasi ini adalah tahap dimana media pembelajaran akan diserahkan dan dinilai oleh pengguna. Kemudian pengguna akan melakukan evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran, apakah media pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika pengguna merasa ada kekurangan maka pembangunan media pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan akan diulang dari tahap awal yaitu tahap analisis. Namun pada proyek akhir tahap evaluasi ini tidak dilakukan.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan Proyek Akhir yang ditampilkan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan**

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																											
		JANUARI 2017				FEBRUARI 2017				MARET 2017				APRIL 2017				MEI 2016				JUNI 2017				JULI 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis	■	■	■	■																								
2	Desain					■	■	■	■	■	■	■	■																
3	Pengembangan sistem									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Implementasi																	■	■	■	■								
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■