

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Kanisius Sengkan ini berdiri sejak tahun 1970. Pendirian sekolah ini berawal dari gagasan beberapa tokoh masyarakat desa Sengkan yang menginginkan agar di desanya ada sekolah Katolik. SD Kanisius Sengkan ini mempunyai 2 bagian, yakni bagian induk dan bagian selatan. Bagian induk digunakan untuk kelas 4-6 serta untuk pendaftaran siswa baru, sedangkan bagian selatan untuk kelas 1-3 [1].

Dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa merasa cepat bosan dan masih kurang aktif dalam pembelajaran dikelas. Sehingga dalam prosesnya diperlukan sebuah media atau alat yang bisa menarik siswa dalam belajar disekolah[2]. Saat ini belum tersedia media yang mendukung untuk proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang ada seperti multimedia interaktif sebagai alat bantu media belajar siswa yang dapat menampilkan animasi, teks, audio, dan kuis. Media interaktif juga memudahkan siswa untuk berinteraksi langsung dan implementasinya lebih fleksibel.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Kanisius Sengkan dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru, didapat informasi bahwa pemahaman siswa masih kurang dalam pematangan pelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya dalam materi pengenalan sistem pencernaan manusia untuk anak kelas 5 di SD Kanisius Sengkan. Hal ini cenderung membosankan dan terlalu pasif bagi siswa dikarenakan guru menyampaikan materi terbatas pada teks dan grafis sederhana yang terdapat dalam buku panduan sehingga kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik mengimplementasikan menggunakan media interaktif untuk pengenalan sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas 5 menggunakan metode pembelajaran multimedia yang mengandung suara, gambar video, dan text ke dalam proses pengajaran dengan adanya media interaktif tersebut diharap siswa sd kelas 5 di SD

Kanisius Sengkan dapat lebih mengerti dan mengenal sistem pencernaan pada manusia secara baik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pengenalan sistem pencernaan manusia untuk anak kelas 5 di SD Kanisius Sengkan .

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah dalam penelitian diantaranya :

1. Aplikasi media interaktif ini berisi tentang Pengenalan Sistem Pencernaan pada Manusia.
2. Media interaktif ini di khususkan untuk SD Kanisius Sengkan kelas 5.
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe flash cs6 dengan bahasa pemograman *ActionScript 3.0*
4. Terdapat menu kuis/soal, video pembelajaran dan *puzzle game*.
5. Hasil akhir aplikasi ini berbentuk aplikasi android.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat aplikasi media interaktif berbasis android pengenalan sistem pencernaan pada manusia untuk anak SD Kanisius Sengkan kelas 5.
2. Memperkenalkan media pembelajaran baru dalam pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah :

1. Bagi SD Kanisius Sengkan, diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu memberikan alternatif dalam menyampaikan materi pada

proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu di SD Kanisius Sengkan.

2. Bagi Siswa, dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan mempermudah siswa untuk mengenal dan mempelajari sistem pencernaan manusia.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan yang sudah didapat selama masa perkuliahan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang layak dan tepat guna.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Observasi

Dilakukan pengamatan secara langsung terhadap objek untuk memperoleh data dan informasi untuk penelitian.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode ini adalah metode pengumpulan data yang dilakukan di objek penelitian dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru yang bersangkutan.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode penulisan skripsi dan sistematika penulisan skripsi didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada naskah skripsi "Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenal Sistem Pencernaan Manusia " adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan yaitu : Definisi Aplikasi, Definisi Aplikasi Multimedia, Definisi Sistem Pencernaan, Adobe Flash.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, konsep dan rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan aplikasi, mencakup antarmuka aplikasi yang dibuat. Selain itu juga berisi script program dari aplikasi yang dibuat. bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan, hasil dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

