

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan yang berlangsung di Indonesia merupakan tanggung jawab dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Mendikbud). Semua rakyat Indonesia juga wajib mengikuti program yang diadakan pemerintah bernama program wajib belajar selama sembilan tahun yaitu Sekolah Dasar (SD) selama enam tahun dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama tiga tahun. Pentingnya pada anak-anak yang di mulai sejak SD mengajarkan tentang dasar ilmu pengetahuan, contohnya adalah Matematika, Bahasa Indonesia, Kewarganegaraan, dan sebagainya.

Sistem pembelajaran pada siswa-siswi sekolah dasar dapat dilakukan menggunakan beberapa metode dan media, salah satunya media kreatif. Media kreatif dalam pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat yang berupa sistem mengajar, perangkat, dan aplikasi. Salah satu media yang sangat efektif pada anak adalah pembelajaran dengan media interaktif yang mana media interaktif merupakan bagian dari media kreatif.

Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Bumisari yang berada di kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga dalam mendapatkan informasi pembelajaran masih berupa media buku. Metode pembelajaran yang digunakan sebatas membaca, pengajar menjelaskan materi tanpa dapat memvisualisasikan. Media pembelajaran merupakan sistem yang berguna untuk proses belajar mengajar serta membantu memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media dapat

merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN FLORA DAN FAUNA DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara membuat aplikasi media pembelajaran pengenalan flora dan fauna untuk siswa sekolah dasar?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah yaitu:

- a. Aplikasi ini memiliki materi tentang hewan dan tumbuhan.
- b. Pemilihan binatang dan tumbuhan yang akan ditampilkan berdasar habitatnya yaitu darat, udara, dan laut.
- c. Jumlah binatang dan tumbuhan yang ditampilkan hanya dibatasi masing-masing 10 dalam setiap habitatnya.
- d. Aplikasi yang digunakan untuk merancang yaitu Adobe Flash.
- e. Bahasa pemrograman yang digunakan Action Script 3.0.
- f. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan dalam sistem berbasis desktop.
- g. Objek yang ditampilkan dalam permainan hanya binatang saja.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA atau *SAINS* terutama dalam mengenal flora dan fauna.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Siswa dapat belajar dengan metode baru yaitu menggunakan aplikasi media pembelajaran pengenalan flora dan fauna.
- b. Bagi penulis mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan aplikasi pengenalan flora dan fauna kepada siswa sekolah dasar.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian berisi tahapan yang bertujuan agar proses pembuatan aplikasi lebih terarah. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan metode ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate).

a. Analysis (Analisis Aplikasi)

Pada tahapan ini, analisis kebutuhan akan dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. Hal-hal yang dianalisis antara lain:

- a. Analisis Kebutuhan Input.
- b. Analisis Kebutuhan Proses.
- c. Analisis Kebutuhan Output.
- d. Fungsional
- e. Non Fungsional

b. Design (Desain Aplikasi)

Merupakan tahapan untuk membuat apa yang telah dianalisis dan dirancang sebelumnya. Pada tahapan ini akan dibuat alur aplikasi, desain tampilan, materi yang akan ditampilkan, musik latar, dan fitur yang terdapat pada aplikasi. Berikut adalah desain yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi:

- a. Diagram HIPPO.
- b. Desain interface atau desain antarmuka pengguna.

c. Development (Pengembangan Aplikasi)

Pada tahapan ini, dilakukan pengembangan sistem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan aplikasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang mungkin muncul. Untuk perangkat pengembang utama menggunakan komputer berbasis sistem operasi Microsoft Windows dengan beberapa perangkat lunak seperti Adobe Flash CS6 dan perangkat lunak pengembang grafis menggunakan Adobe Photoshop.

d. Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan untuk melihat seberapa besar dampak aplikasi ini pada siswa sekolah dasar. Semua materi yang dipakai pada aplikasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran IPA atau *SAINS*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang mencakup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Sistematika penyusunan terdiri dalam 5 bab yang isinya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan dasar teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tugas akhir ini. Teori yang dijelaskan antara lain materi serta istilah-istilah yang berhubungan dengan media pembelajaran, Adobe Flash, dan Adobe Photoshop.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai metode-metode yang dipakai dalam perancangan dan pengujian aplikasi pengenalan flora dan fauna.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian hasil penelitian dari setiap aktivitas yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi mengenal dunia binatang. Selain itu, di dalam bab ini juga berisi hasil pengujian dari aplikasi untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil pembuatan aplikasi mengenal flora dan fauna. Bab ini juga berisi saran-saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi yang lebih di masa depan.