

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mendukung berkembangnya suatu bangsa. Proses belajar mengajar yang masih konvensional dirasa kurang menarik minat peserta belajar dan penyampaian materi akan membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang efektif. Dengan adanya teknologi yang terus berkembang, khususnya komputer akan menciptakan sebuah kemudahan dan menyediakan fasilitas yang lebih efisien. Salah satunya dengan menggunakan kemajuan multimedia untuk membuat sebuah media aplikasi yang dapat membantu suatu proses belajar dalam memahami penyampaian materi karena proses belajar dengan cara interaktif akan memudahkan para siswa Sekolah Dasar (SD) dalam menangkap materi yang diberikan. Dengan aplikasi multimedia ini akan sangat membantu guru dan siswa sekolah dasar (SD) dalam proses belajar mengajar karena akan lebih banyak materi yang disampaikan dengan waktu yang cenderung singkat serta dilengkapi dengan animasi sehingga lebih menarik.

Kurikulum Kompetensi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 di SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang tentang pelajaran pendidikan lingkungan hidup sebagian guru sudah menggunakan alat bantu media untuk mengajar.

Namun media tersebut masih berupa media presentasi biasa, penggunaannya masih terbatas, terlalu sederhana dan kurang interaktif. Media pembelajaran yang kurang interaktif disertai penyampaian materi yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Pada standar kompetensi pelajaran pendidikan lingkungan hidup pada sub materi Tanaman obat (Apotik hidup) belum ada media pembelajaran yang dapat membantu menerangkan pengenalan apotik hidup, cara mengajar guru yang menggunakan metode ceramah dengan cara penyampaian materi di depan kelas kurang begitu efektif dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan, kurang perhatian dan kurang memahami apa yang sedang guru jelaskan, hal ini juga berpengaruh pada nilai akhir semester genap pada tahun ajaran 2013/ 2014 yaitu dari data daftar nilai 25 siswa pada mata pelajaran tersebut mempunyai rata- rata nilai yang kurang memuaskan yaitu 65,3 menurun jauh dibanding nilai akhir semester ganjil yang mempunyai nilai rata – rata yaitu 73,5 dari 25 siswa kelas 4. Untuk mengatasi hal tersebut maka sangat diperlukan media pembelajaran pengenalan Apotik hidup untuk anak sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan pola belajar yang lebih efektif dan menarik minat siswa sekolah dasar.

Pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Purnama (2010) telah berhasil membuat aplikasi pembelajaran budidaya tanaman toga sebagai Apotik hidup, sebagai satu tanaman rumahan yang bermanfaat sebagai obat untuk

keluarga. menggunakan metode wawancara dan studi literature / *Macromedia Builder 4.9.8*. Merujuk dari penelitian tersebut maka penelitian yang dilakukan kali ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya, dan membahas bagaimana membuat aplikasi tentang pembelajaran Apotik hidup bagi siswa SD yang diharapkan mampu menambah pengetahuan anak SD tentang apotik hidup beserta manfaat dalam kehidupan sehari - hari.

Dalam memperlancar proses pembuatan aplikasi tersebut perlu adanya bantuan sistem komputer. Dengan kemampuan komputer seperti membentuk suatu animasi serta desain yang ditunjang dengan *software* seperti *Macromedia Flash 8*, yang bisa digunakan untuk membuat animasi dan merancang aplikasi yang akan menerangkan peranan penting dari apotek hidup bagi kehidupan sehari-sehari. Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dikembangkan,”

APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN APOTIK HIDUP PADA ANAK SEKOLAH DASAR “ yang lebih menarik untuk dilihat dan memudahkan bagi siswa kelas 4 SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang dalam memahami serta mempelajari pentingnya apotek hidup bagi kehidupan sehari-hari.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi pembelajaran Apotik hidup pada anak sekolah dasar?
2. Bagaimana siswa dapat mempelajari dan memahami pentingnya Apotik hidup dalam kehidupan sehari - hari?

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Materi yang diberikan mencakup materi Apotik hidup tentang pengenalan dan penggunaan Apotik hidup dalam kehidupan sehari – hari.
2. Animasi pembelajaran ini ditujukan untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD).
3. Menggunakan Tools Macromedia Flash 8
4. Pengujian yang digunakan terhadap 26 orang yang terdiri dari 1 orang guru dan 25 siswa SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang kelas 4 B.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran tentang Apotik hidup untuk mempermudah proses belajar siswa.
2. Siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan serta lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa Sekolah Dasar SD Inpres Fatufeto 1 Kupang tentang Apotik hidup.
2. Aplikasi pembelajaran ini dapat membantu guru dalam proses mengajar di kelas.
3. Meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari multimedia.

1.6. METODOLOGI PENELITIAN

Media pembelajaran ini dirancang dengan menerapkan model tahapan pengembangan multimedia di mana terdapat enam tahapan yaitu ; *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* (Munir, 2013).

1. *Concept* (Konsep)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah guru dan murid pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup pada sub materi Tanaman obat kelas IV SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi siswa tentang Apotik hidup untuk meningkatkan minat belajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.

2. *Design* (Desain)

Tahap *design* (Desain) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

Pada aplikasi pembelajaran ini akan dibuat dengan tampilan yang sangat menarik agar dapat menarik minat belajar dari para siswa sehingga tidak bosan saat menggunakan aplikasi pembelajaran ini.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* adalah tahap di mana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merencanakan animasi pada aplikasi pembelajaran, seperti pengumpulan *software* atau *tools*, foto, video, audio serta materi yang digunakan dalam menunjang pembuatan aplikasi ini. *Tools* yang dikumpulkan antara lain seperti : Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, dan Sony Vegas.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*. Dalam media pembelajaran ini ada beberapa *tools* yang dapat membantu pembuatan aplikasi ini antara lain adalah : Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, dan Sony Vegas.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alphatest*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah beroperasi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Teknik pengujian yang dilakukan adalah pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* yang dilakukan adalah dengan menguji aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak dan dari hasil pengujian tersebut selanjutnya dapat diketahui tingkat keberhasilan aplikasi yang dirancang bangun. Selain itu, dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan mengambil sampel 26 orang yaitu 25 siswa dan 1 guru untuk mencoba menggunakan aplikasi ini dengan cara mencoba menggunakan

aplikasi tersebut dan diberikan kuesioner beberapa pertanyaan untuk dijawab dan dari hasil pengujian tersebut selanjutnya dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi yang dibuat.

6. *Distribution* (Pendistribusian)

Tahap *distribution* juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari.

Pada tahap ini, media pembelajaran ini dapat didistribusikan / diterapkan ke dalam sistem pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup pada sub materi Tanaman obat kelas IV, maka akan digandakan dan dapat digunakan oleh siswa sebagai penunjang pembelajaran.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori – teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.