

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi kini semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman yang sudah sangat maju dan modern, menurut semua bidang kehidupan menggunakan teknologi informasi untuk kepentingan dan kebutuhan agar tidak tertinggal, termasuk dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan saat ini, tidak sedikit anak-anak zaman sekarang telah mengenal Teknologi Informasi (TI). Teknologi Informasi tidak lepas dari peran komputer sebagai media yang di dalamnya telah didukung media penyimpanan yang memadai. Teknologi informasi juga merupakan alat bantu yang berguna untuk meningkatkan sistem pembelajaran. Hal tersebut akan mencerminkan proses belajar yang sesungguhnya, dimana siswa dapat menerima materi dengan baik.

Media pembelajaran saat ini sudah sangat berkembang dari sebelumnya. Penggunaan media dengan buku tidak lagi menjadi prioritas utama melainkan diganti dengan aplikasi web berbasis *E-Learning*. *E-Learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar (Micheal, 2013:27).

Metode pembelajaran pada saat ini masih banyak yang bersifat konvensional, salah satunya pada mata pelajaran IPA khususnya tentang pengelompokan hewan. Hewan memiliki beberapa perbedaan mulai dari segi makanan, ciri-ciri, habitat serta cara berkembang biak. Di dalam buku paket tersebut tidak dicantumkan penjelasan mengenai hewan insektivora, ciri-ciri hewan berdasarkan jenis makanan. Siswa juga merasa sedikit kesulitan untuk memahami seperti apa pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, ciri-ciri, habitat dan cara berkembang biak, karena informasi dan gambar di buku tersebut tidak lengkap.

Salah satu cara untuk memudahkan siswa dalam pelajaran tentang pengelompokan hewan secara lengkap adalah dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* yang menarik perhatian siswa agar siswa belajar lebih menyenangkan dan mudah memahami materi yang disampaikan. Pada umumnya guru menyampaikan suatu materi dengan metode ceramah dan hanya terpaku pada buku paket. Metode tersebut menyebabkan siswa cenderung bosan dan dianggap kurang efektif, khususnya dalam materi pengelompokan hewan.

Abdul Rokhim (2016), dalam penelitiannya yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Suara Pada Sistem Operasi Android" menjelaskan pembuatan aplikasi pembelajaran pengelompokan hewan yang menampilkan kumpulan jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan, disertai dengan gambar untuk memberikan informasi dari masing-masing hewan, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Budi Arifitama dan Ade Syahputra (2016) yang berjudul "Aplikasi Mobile Edutainment Pengenalan Hewan Berdasarkan Pengelompokan Jenis Makanan Untuk Anak Usia Dini" tidak dilengkapi dengan suara asli hewan tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin membuat media pembelajaran untuk memperkenalkan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, ciri-ciri, habitat, dan cara berkembang biak secara lengkap dengan menampilkan gambar, teks, audio, video, dan latihan soal berbasis *E-learning* untuk siswa sekolah dasar sekaligus melakukan penelitian yang berjudul: **"APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOMPOKAN HEWAN DI SDN KARANG SATRIA 02"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya penjelasan secara lengkap tentang pengelompokan hewan pada buku paket.
2. Tingkat pembelajaran pada sekolah dasar yang cenderung masih menggunakan buku paket dan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal sehingga kurang efisien dalam proses belajar mengajar.

3. Pengajar masih sulit dalam menjelaskan materi pengelompokan hewan, dikarenakan kurangnya alat untuk penyampaian materi sehingga kurang efektif.
4. Dari hasil observasi masih banyak siswa yang belum mengetahui pengelompokan hewan invertebrata.
5. Dibutuhkan inovasi untuk menarik minat belajar siswa agar pembelajaran di kelas tidak monoton dengan metode ceramah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu media pembelajaran pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, ciri-ciri, habitat dan cara berkembang biak untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa di SDN Karang Satria 02 tentang pengelompokan hewan?

1.4 Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pengelompokan hewan ditujukan hanya untuk siswa tingkat 4 SD.
2. Media pembelajaran hanya menampilkan informasi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, ciri-ciri, habitat, dan cara berkembang biak.
3. Media pembelajaran menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video.

1.5 Tujuan dan Manfaat

a. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi pengelompokan hewan secara lengkap untuk siswa SD.

2. Membantu meningkatkan kemampuan dalam pemahaman serta pengetahuan mengenai pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, ciri-ciri, habitat, dan cara berkembang biak.
3. Meningkatkan minat belajar pada siswa tingkat SD dengan pembelajaran yang interaktif.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar strata satu (S1).

b. Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu belajar, sehingga dapat menambah minat dan motivasi belajar, serta memberikan peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengelompokan hewan secara lengkap.
2. Dapat memberikan bahan referensi mengajar dalam upaya memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, serta untuk mengembangkan media pembelajaran baru sehingga membuat pelajaran IPA menjadi lebih menarik.
3. Menjadi alternatif lain bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran selain dengan metode ceramah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penulisan ini terdiri dari beberapa langkah, antara lain:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung ke lapangan untuk menganalisa dan mengumpulkan data dalam pembuatan media pembelajaran yang diusulkan.

2. Wawancara

Penulis mewawancarai guru yang bersangkutan dengan siswa untuk mendapatkan informasi.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan pencarian pengumpulan data dari buku-buku referensi, internet, ataupun sumber lain yang diperlukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang akan penulis buat.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan kepada siswa tentang topik penelitian. Kuesioner diberikan kepada 30 siswa kelas 4 di SDN Karang Satria 02 untuk mengetahui kebutuhan siswa mengenai pembelajaran pengelompokan hewan.

1.7 Metode Pengembangan Sistem

Rapid Application Development adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat inkremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek atau singkat. Model RAD merupakan adaptasi dari model *waterfall* untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak (Rosa & Shalahuddin 2015). Berikut adalah komponen masing-masing dari pemodelan pengembangan RAD:

1. Pemodelan bisnis

Pemodelan bisnis dilakukan untuk memodelkan fungsi bisnis untuk mengetahui informasi apa yang terkait proses bisnis, informasi apa saja yang harus dibuat, siapa yang membuat informasi itu, bagaimana alur informasi itu, proses apa saja yang terkait informasi itu.

2. Pemodelan data

Pemodelan data dilakukan untuk memodelkan data yang dibutuhkan berdasarkan pemodelan bisnis dan mendefinisikan atribut-atributnya serta relasinya dengan data-data yang lain.

3. Pemodelan proses

Pemodelan proses dilakukan untuk mengimplementasikan fungsi bisnis yang sudah didefinisikan terkait dengan pendefinisian data.

4. Pemodelan aplikasi

Pemodelan aplikasi dilakukan untuk mengimplementasikan pemodelan proses dan data menjadi program. Model RAD sangat dianjurkan pemakaian komponen yang sudah ada jika dimungkinkan.

5. Pengujian dan pergantian

Pengujian dan pergantian dilakukan untuk penguji komponen-komponen yang dibuat. Jika sudah teruji maka tim pengembang komponen dapat beranjak untuk mengembangkan komponen berikutnya.

1.8 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis melaksanakan penelitian dengan tempat dan waktu penelitian sebagai berikut :

Tempat: SDN Karang Satria 02

Waktu: Empat Bulan

1.9 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini memiliki sistematika penulisan yaitu sebagai:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengembangan sistem, tempat dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik pembahasan, perancangan sistem, dan peralatan pendukung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang teknik pengumpulan data dan pengolahan data. Metode konsep pengembangan sistem dan kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisikan tentang proses perancangan sistem usulan yang berupa hasil implementasi dari aplikasi pengelompokan hewan yang telah dirancang dan dilakukan evaluasi terhadap hasil implementasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran dari sistem yang telah dibuat untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

