

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar (Peneliti, 2013). Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Bovee, 1997).

Berdasarkan masalah diatas peneliti mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi tentang organ tubuh manusia bagi siswa sekolah dasar berbasis android *mobile*. Aplikasi ini berisi materi tentang alat pernapasan, alat pencernaan dan alat peredaran darah manusia yang disajikan dengan tampilan yang menarik untuk mendukung

pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang disajikan. Untuk mendukung aplikasi ini disertakan juga latihan soal, guna mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari aplikasi ini.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia untuk siswa SD menjadi menarik dan mudah dipelajari bagi siswa Sekolah Dasar”.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi pembelajaran ini diharap mampu mempermudah siswa dalam menyerap materi, maka peneliti memberikan batasan masalah, yaitu:

- 1) Aplikasi yang dibuat merupakan media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar.
- 2) Aplikasi yang dibuat berisi materi organ tubuh manusia sesuai kurikulum siswa Sekolah Dasar kelas 5 menggunakan software pendukung Eclipse yang berbasis android *mobile*.
- 3) Aplikasi ditampilkan dengan design dan informasi yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.
- 4) Isi dari aplikasi pengenalan organ tubuh manusia untuk siswa SD yaitu :
 - a. Alat pernapasan pada manusia beserta bagian tubuh yang berperan sebagai pernapasan

- b. Alat pencernaan pada manusia beserta bagian tubuh yang berperan sebagai pencernaan
- c. Alat peredaran darah dan fungsinya
- d. Soal latihan tentang organ tubuh manusia
- e. *Searching*
- f. Update aplikasi yang menggunakan tampilan *webview*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia untuk siswa SD menjadi menarik dan mudah dipelajari bagi siswa Sekolah Dasar berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna
 - a) Aplikasi ini diharapkan membantu siswa dalam mempelajari atau mengulang materi pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah walaupun tanpa seorang pembimbing atau guru.
 - b) Siswa dapat mempelajari materi kapanpun dia memiliki waktu tanpa perlu merasa khawatir akan keterbatasan waktu.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu sekaligus belajar pemrograman yang di dapat dari luar perkuliahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.