

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah swt yang paling sempurna. Manusia memiliki 2 mata, 2 telinga, hidung, mulut, tangan dan kaki yang dapat membantu aktivitas daripada manusia itu sendiri. Sudah sepantasnya kita bersyukur terhadap segala nikmat yang telah Allah SWT berikan terhadap kita. Salah satu cara kita bersyukur adalah dengan menjaga bagian tubuh kita dengan sebaik-baiknya. Selain menjaga bagian tubuh dengan baik, kita juga dapat mempelajari bagaimana fungsi dari organ tubuh. Dengan mengetahui fungsi dari masing masing bagian tubuh kita dapat menjaga bagian tubuh kita secara maksimal dan tidak akan melakukan sesuatu yang membahayakan untuk bagian tubuh kita sendiri.

Untuk mempelajari fungsi dari masing-masing bagian tubuh, pemerintah telah memberikan kurikulum ilmu pembelajaran tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada SD ar-rafi kurikulum yang digunakan pada materi ini meliputi pengenalan bagian tubuh, seperti fungsi bagian tubuh, bagaimana cara merawat bagian tubuh secara baik dan benar dan memahami mimik wajah.

Dalam mempelajari materi bagian tubuh, SD Ar-Rafi menggunakan alat bantu berupa sebuah buku tematik buatan khusus SD Ar-Rafi sendiri dan sebuah poster bagian tubuh. Dimana didalam buku tersebut sudah disesuaikan dengan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) yang ada di SD Ar-Rafi. Namun, dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Ar-Rafi yang mengajarkan materi bagian tubuh mengatakan bahwa masalah yang terjadi pada saat penyampaian materi bagian tubuh adalah sulitnya siswa menerima materi yang disampaikan melalui tulisan (buku) sehingga siswa harus dijelaskan kembali maksud dari pada materi tersebut, dengan kata lain siswa masih butuh banyak dibimbing. Lalu guru di SD Ar-Rafi menggunakan alat peraga berupa poster bagian tubuh untuk menunjang pemahaman anak. Namun alat peraga yang digunakan sama seperti buku hanya

berupa gambar yang berisi bagian tubuh manusia berikut nama bagian tubuh tersebut sehingga media poster dan buku dinilai kurang menunjang dalam kegiatan belajar mengajar di SD Ar-Rafi.

Oleh karena itu, dibutuhkanlah aplikasi pembelajaran dengan bentuk yang lebih menunjang untuk membantu murid dan guru di SD Ar-Rafi dalam memahami materi yang disampaikan dengan maksimal. Maka dalam proyek akhir ini dibuatlah **APLIKASI PEMBELAJARAN BAGIAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS SATU SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**. Melalui aplikasi pembelajaran berbasis multimedia tersebut yang dilengkapi dengan animasi gambar, narasi, suara dan video pada saat penyampaian materi. Aplikasi ini juga meliputi permainan sederhana seputar bagian tubuh. Diharapkan dapat mengajak siswa dan guru untuk belajar secara menyenangkan, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana cara memfasilitasi siswa dalam memahami materi bagian tubuh manusia yang disampaikan?
2. Bagaimana cara menyampaikan materi bagian tubuh manusia secara lebih menyenangkan?
3. Bagaimana cara memfasilitasi siswa untuk bermain sambil belajar?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash yang dilengkapi dengan animasi gambar 2D, narasi, lagu, video.
2. Menyediakan aplikasi pembelajaran yang menampilkan materi berupa animasi gambar nama bagian tubuh berikut fungsinya, dilengkapi dengan narasi dan video sebagai sarana penunjang pemahaman anak.

3. Menyediakan aplikasi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan berupa latihan soal dan tebak bagian tubuh.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah proyek akhir ini, sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi “Pembelajaran Bagian Tubuh Manusia” dikhususkan untuk siswa kelas Satu Sekolah Dasar di SD Ar-Rafi. Pembelajaran yang digunakan sesuai dengan buku panduan “DIRIKU” materi 2: tubuhku, Buku Tematik SD Ar-Rafi.
2. Cakupan materi untuk pembuatan aplikasi ini di sesuaikan dengan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran).
3. Aplikasi pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6 berbasis multimedia yang di implementasikan pada desktop.

1.5 Definisi Operasional

- a. Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi pembelajaran ini dibangun untuk menjadi sarana alternatif proses belajar dengan lebih menyenangkan karna dilengkapi dengan animasi gambar, narasi, dan lagu anak. Untuk memastikan siswa dapat memahami materi yang disampaikan, aplikasi ini juga dilengkapi dengan sarana bermain sambil belajar dengan cara menjawab soal ataupun menebak gambar.

- b. Bagian Tubuh

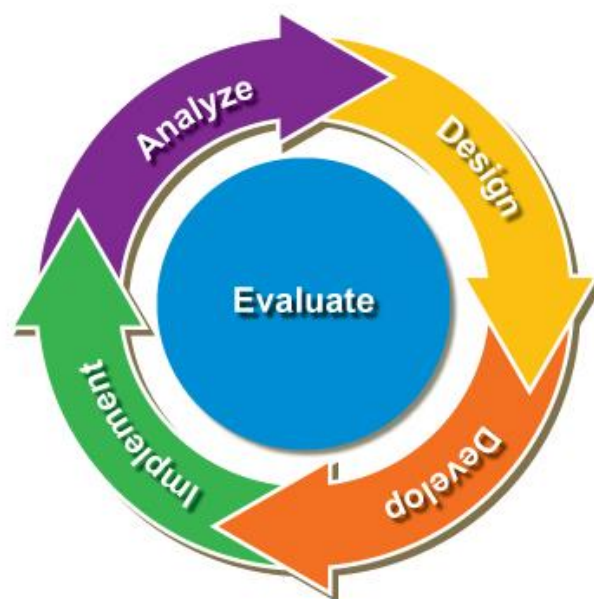
Dalam aplikasi pembelajaran ini akan membahas materi bagian tubuh pada buku panduan “DIRIKU” buku tematik SD Ar-Rafi materi 2: tubuhku untuk siswa kelas 1. Materi bagian tubuh penting untuk dipelajari oleh siswa sedini mungkin agar siswa mengetahui fungsi dari pada bagian tubuh. Sehingga dapat menjaga tubuh dengan sebaik-baiknya.

c. Adobe Flash CS6

Aplikasi pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6 berbasis multimedia yang di implementasikan pada desktop. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan animasi gambar, teks, suara dan video untuk menunjang pemahaman anak.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan “Aplikasi Pembelajaran Bagian Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar Berbasis Multimedia” adalah metode *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) *ADDIE* merupakan cara untuk membuat aplikasi multimedia dan untuk membantu agar mempermudah pembuatan aplikasi ini.



Gambar 1.1 Model ADDIE [1]

Tahap pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

1. *Analysis*

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis buku sejenis dengan materi bagian tubuh. Kemudian hasil dari analisis tersebut di diskusikan dengan dosen pembimbing. Setelah itu, dilakukan diskusi dengan guru yang mengajar materi bagian tubuh untuk dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi ini. Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, mulai dilakukan rancangan bentuk aplikasi yang nantinya akan disesuaikan dengan materi pada buku panduan.

2. *Design*

Pada tahap *design*, dilakukan tahap mendesain beberapa bentuk penyampaian materi agar lebih menarik yang kemudian akan diterapkan pada aplikasi yang akan dibuat. Kemudian mengkonsepkan alur aplikasi sehingga lebih sederhana dan mudah dipahami. Hasil dari desain dan alur akan ditampilkan pada *storyboard*.

3. *Development*

Pada tahap *development*, dilakukan pembangunan aplikasi pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Untuk mengedit gambar pada aplikasi menggunakan Adobe Photoshop CS6. Untuk merekam dan mengedit suara menggunakan Voice Memos dan FormatFactory dan untuk menjalankan aplikasi pembelajaran tersebut, menggunakan Flash Media Player pada dekstop.

4. *Implementation*

Pada fase *implementation*, hasil dari aplikasi pembelajaran yang sudah dibuat akan dilakukan pengujian langsung ke SD ar-Rafi. Setiap siswa akan menjalankan aplikasi yang telah dibuat dan kemudian akan dilakukan tahap pengisian kuisioner pada setiap siswa. Pada kuisioner tersebut akan berisi pendapat tentang kekurangan dan kelebihan aplikasi yang telah dibuat.

5. Evaluation

Pada fase *evaluation*, aplikasi yang sudah dilakukan pengujian, akan dilakukan evaluasi dengan memperbaiki kekurangan aplikasi sesuai dengan hasil kuisisioner yang sudah dilakukan di SD Ar-Rafi. Kemudian, hasil dari kuisisioner tersebut diterapkan kepada aplikasi yang telah dibuat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Jan – 2016				Feb – 2016				Mar– 2016				Apr– 2016				Mei – 2016				Jun - 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analysis	■	■	■	■																				
Design					■	■	■	■																
Development									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Implementation													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Evaluation																	■	■	■	■	■	■	■	