BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Ananda merupakan Yayasan Pendidikan Ananda Tersayang yang merintis usaha di Bidang Pendidikan yang bertujuan untuk mewujudkan niat berpatisipasi aktif dalam dunia pendidikan. Pada Tahun 2005, Yayasan Pendidikan Ananda Tersayang memperluas pelayanan pendidikannya dengan menyelenggarakan Sekolah Dasar yang terletak di Kampung Parung jalan Yaspiar, Bojong Kulur. Yayasan Pendidikan Ananda Tersayang mempunyai visi, misi dan tujuan, selaku penyelenggara pendidikan yaitu menciptakan suatu sistem pendidikan bermutu tinggi yang memiliki tujuan untuk membentuk manusia utuh dan berjiwa Pancasila. Yayasan Ananda Tersayang pada Pendidikan SD menggunakan Kurikulum Tingkat Standar Pendidikan (KTSP) tahun 2006 pada kelas 5 dan 6 sedangkan pada kelas 1 – 4 telah menggunakan kurikulum 2013.

Perkembangan teknologi zaman sekarang sudah berkembang sangat pesat, hal tersebut terlihat dari penggunaan teknologi pada semua bidang dan aspek dalam kehidupan ini. Banyak penggunaan teknologi di bidang pendidikan dalam penyampaian materi, salah satunya adalah penyampaian materi dalam pelajaran IPA. IPA merupakan singkat dari Ilmu Pengetahuan Alam, IPA juga sering disebut dengan istilah Sains. IPA terbagi menjadi 2 ilmu cabang utama, yaitu Ilmu Hayati (Biologi) dan Ilmu Alam. Ilmu Hayati atau sering disebut istilah biologi. Biologi merupakan suatu ilmu yang mempelajari semua hal yang berkaitan dengan makhluk hidup seperti ciri – ciri khusus yang dipunyai makhluk hidup, karakteristik setiap makhluk hidup, bagaimana perilaku makhluk hidup dan bagaimana makhluk hidup berkembang biak untuk menghasilkan makhluk hidup baru yang sejenis.

Selama ini mata pelajaran IPA atau Sains dianggap sulit dipahami oleh siswa – siswi yang beranggapan konsep mata pembelajaran IPA hanya dengan menghafal materinya saja, dari anggapan tersebut sebagian siswa sekolah dasar (SD) kurang

tertarik untuk belajar mata pelajaran IPA. Dalam setiap penyampaian materi pelajaran IPA dilakukan hanya dengan penjelasan teori saja yang membuat siswa – siswi merasa bosan dan kurangnya minat siswa – siswi dalam proses belajar. Siswa – siswi juga tidak dapat mengetahui dan mengukur sampai sejauh mana pemahaman diri sendiri terhadap materi yang disampaikan oleh guru saat disekolah. Masalah tersebut didapatkan dari penyebaran kuesioner dan wawancara pengajar atau guru yang dilakukan di Sekolah Ananda sebagai tempat Studi Kasus, dikarena belum terdapat media pembelajaran dalam bentuk tekstual, audio maupun visual pada pelajaran IPA khususnya pada materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan untuk SD kelas 6 di SD Ananda, Pembelajaran dengan komputer dapat membantu siswa – siswi memahami materi, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang dapat menarik minat siswa – siswi dalam proses belajar. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan untuk kelas 6 pada SD Ananda yang bertujuan untuk dapat meningkatkan minat siswa – siswi dalam belajar sehingga dapat memberi kemudahan siswa – siswi dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga pada proyek akhir ini diusulkan sebuah Media Pembelajaran Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan untuk Kelas 6 SD di SD Ananda.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun ruang lingkup permasalahan adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat siswa – siswi dalam belajar IPA?
2. Bagaimana cara siswa – siswi dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat Media Pembelajaran Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan Berbasis Multimedia Kelas 6 Sekolah Dasar:

1. Memberikan media pembelajaran dalam bentuk tekstual, *audio* maupun visual dalam menyampaikan materi pelajaraan hal tersebut dapat meningkatkan minta siswa – siswi dalam proses belajar.

2. Memberikan latihan soal dan sebuah permainan yang bertujuan untuk dapat digunakan oleh siswa – siswi dalam meningkatkan pemahaman mereka pada materi yang disampaikan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah adalah:

1. Media Pembelajaran yang dibangun hanya berfokus tentang pembelajaran biologi materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan pada anak kelas 6 Sekolah Dasar.
2. Membuat latihan untuk menguji pemahaman siswa - siswi tentang materi yang telah disampaikan. Bentuk latihan berupa soal – soal pilihan ganda sedangkan permainan dalam bentuk *TTS* (teka – teki silang) dan nilai yang didapatkan oleh siswa – siswi dalam latihan tersebut tidak dapat disimpan, hanya dapat muncul sekali saja setelah siswa – siswi telah menyelesaikan latihan tersebut.

1.5 Definisi Operasional

Media Pembelajaran Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan berbasis multimedia ini merupakan media pembelajaran perkembangbiakan hewan dan tumbuhan berbasis multimedia yang membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa – siswi untuk mempelajari materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan dengan interaktif. Media pembelajaran ini menggunakan komputer atau desktop dan hanya dapat digunakan saat proses

belajar berlangsung khususnya mata pelajaran IPA pada materi yang membahas perkembangbiakan hewan dan tumbuhan. Pada media pembelajaran ini terdapat suara dalam penyampaian materinya, tidak hanya itu dalam media pembelajaran ini terdapat animasi,gambar dan video saat penyampaian materinya. Media pembelajaran ini terdapat beberapa menu yang dapat di pilih oleh pengguna, yaitu: *Menu* Utama, *Menu* SK & KD , *Menu* Materi, *Menu* Latihan dan *Menu* Permainan. Pada *Menu* SK & KD berisi mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan, sedangkan pada *Menu* Materi terbagi menjadi 2 yaitu: Perkembangbiakan Hewan dan Perkembangbiakan Tumbuhan, masing – masing materi tersebut terbagi lagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan ada berapa cara hewan dan tumbuhan tersebut berkembangbiak, *Menu* Latihan merupakan halaman yang berisi soal – soal latihan yang dapat digunakan siswa untuk mengukur seberapa paham tentang materi yang disampaikan pada *Menu* materi dan Menu Permainan merupakan halaman yang berisi sebuah permainan dengan bentuk TTS (teka – teki silang) yang dapat membuat siswa – siswi berfikir kritis agar jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

1.6 Metode Pengerjaan

Adapun metode pengerjaan dalam proyek akhir menggunakan metode ADDIE, berikut tahapan pengerjaan dengan metode ini.

Gambar 1. 1 Metode ADDIE

1. *Analysis*

   Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis dan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak untuk mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh user. Tahap analisis ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dari referensi buku pelajaran IPA kelas VI SD, dan wawancara langsung kepada guru IPA Kelas VI SD.

   Metode pembelajaran saat ini berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi pada zaman sekarang yang dapat membantu manusia, seperti memberikan materi pendidikan melalui aplikasi komputer. Salah satu pendidikan dengan menggunakan bantuan teknologi adalah game edukasi, sehingga dapat membuat siswa – siswi tertarik belajar sambil bermain.

2. *Design*

   Tahap ini merupakan tahapan perancangan desain media pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk mengarahkan para pengguna melakukan kegiatan belajar mengajar, yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, kegiatan belajar, dan evaluasi belajar.

   Untuk mendapatkan dan memenuhi fungsi kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan ini dibagi dalam tiga tahap, yaitu pada tahap pertama adalah pengenalan yang berisi pengertian apa itu Perkembangbiak, kedua adalah bagaimana cara berkembang biak hewan dan tumbuhan yang akan dijelaskan secara masing – masing, dan tahapan yang terakhir adalah pemahaman terhadap cara hewan dan tumbuhan berkembang biak agar tidak kebingungan cara berkembang biak pada *spesies* hewan atau jenis tumbuhan.

3. *Development*

   Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi aplikasi atau media pembelajaran seperti yang telah dijelaskan dan dijabarkan pada tahap desain, dimana kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah aplikasi atau media pembelajaran yang siap diimplementasikan atau diterapkan.

4. *Implementation*

Pada tahap ini merupakan tahapan yang mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada didunia nyatanya atau pada situasi yang nyata. Media pembelajaran perkembangbiakan ini berbasis multimedia yang diimplementasikan sebagai media multimedia yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa – siswi dalam proses belajar mengajar.

5. *Evalution*

   Evaluasi merupakan tahap terakhir dari metode pengembangan ADDIE. Pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau kuesioner kepada pengguna media pembelajaran ini bagaimana pendapatnya setelah menggunakan media pembelajaran perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan ini dari awal hingga akhir. Hasil evaluasi tersebut akan digunakan untuk memberi umpan balik dan revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan apa yang belum dapat terpenuhi pada media pembelajaraan tersebut.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir ini berdasarkan model ADDIE yang digunakan akan digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No.	Kegiatan	TAHUN 2017																			
		BULAN																			
		Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analysis																				
2.	Design																				
3.	Development																				
4.	Implementation																				
5.	Evaluate																				
6.	Documentation																				