

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti, karena belajar merupakan kewajiban bagi setiap manusia, belajar dengan berbagai cara namun tujuannya sama, yaitu memahami apa yang sedang di pelajari. Berbagai cara belajar telah dilakukan diantaranya belajar dengan menggunakan media buku, membaca, menulis dan melihat. Akan tetapi sangatlah penting mengenalkan sistem belajar dengan cara yang berbeda dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman misalnya menggunakan *Smartphone*, karena saat ini TIK sangat menyebar dalam bidang pendidikan dan pengajaran, karena dengan adanya TIK bisa mempermudah dalam memperoleh hal-hal yang di butuhkan.

Teknologi informasi dan telekomunikasi saat ini mengalami kemajuan yang pesat begitu juga dengan sistem pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya berbagai cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pada siswa, dengan harapan materi yang disampaikan dapat mudah dipahami. Akhir-akhir ini dalam proses belajar mengajar banyak yang menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi sebagai inovasi dalam pendidikan. Metode pembelajaran yang digunakan dalam belajar mengajar saat ini khususnya pada mata pelajaran IPA pengenalan proses pencernaan manusia masih menggunakan media buku dan prakteknya menggunakan gambar

di papan tulis. Sedangkan proses belajar mengajar saat ini guru menulis dan menerangkan kemudian siswa mencatat yang ditulis oleh guru, begitu juga dengan praktek, guru menggambar dipapan tulis kemudian menjelaskan dan siswa menggambar dibuku tulis. Tentu hal ini menimbulkan suasana yang kurang mendukung pada siswa dan siswi pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga penguasaan materi yang kurang maksimal. Menggunakan *Smartphone* dapat mempermudah pembelajaran sehingga tidak monoton. Mengetahui proses pencernaan yang ada pada organ pencernaan dengan **Media Pembelajaran Proses Pencernaan Pada Manusia Berbasis Android**

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dihadapi penulis dalam melakukan perancangan aplikasi adalah:

1. Cara merancang dan membuat aplikasi Media Pembelajaran Proses Pencernaan Pada Manusia Berbasis Android.
2. Mengatasi rasa malas siswa dalam belajar
3. Cara meningkatkan minat siswa untuk belajar
4. Cara menghilangkan bosan yang siswa rasakan

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini terselasaikan dengan benar, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi ini berjalan di sistem operasi Android.

2. Aplikasi ini hanya mengenalkan Proses pencernaan dalam organ tubuh manusia.
3. Aplikasi ini pembuatannya menggunakan Adobe Flash
4. Aplikasi ini di buat untuk siswa madrasah aliyah
5. Aplikasi ini menggunakan bahasa indonesia
6. Latihan soal dalam aplikasi ini hanya ada 20 soal

1.4 Tujuan

1. Membangun aplikasi yang berbasis Android yang bisa membantu dalam proses belajar mengajar.
2. Membantu siswa dan guru agar tidak monoton dalam proses belajar mengajar dengan Media Pembelajaran Proses Pencernaan Pada Manusia Berbasis Android.
3. Untuk menarik minat belajar siswa agar lebih giat dalam belajar

1.5 Manfaat

1. Mempermudah bagi siswa yang ingin belajar dan memahami Proses Pencernaan Pada Manusia.
2. Memberikan kemudahan pada guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan materi Proses Pencernaan
3. Membantu guru dalam menyampaikan materi praktikum ketika bahan atau peralatan praktikum tidak tersedia di sekolah
4. Agar proses belajar bisa cepat dimengerti dan lebih menarik minat belajar siswa.
5. Meningkatkan minat belajar siswa

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan metodologi.

BAB II DASAR TEORI

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang proses pencernaan, adobe flash.

BAB III RANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan aplikasi pembelajaran proses pencernaan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, serta saran untuk pengembangan sistem.