

Plagiarism Scan Report

Summary

Report Generated Date	17 Jan, 2018
Plagiarism Status	95% Unique
Total Words	937
Total Characters	7019
Any Ignore Url Used	

Content Checked For Plagiarism:

Identifikasi hewan termasuk dalam pembelajaran biologi yaitu ilmu sains yang mencakup materi yang sangat luas. Seringkali materi yang cukup luas menjadikan siswa bosan pada pelajaran biologi yang banyak berupa hafalan dan siswa tidak mampu memahami materi sepenuhnya. Pembelajaran konvensional yang dilakukan di Pendidikan Normal dengan ceramah membuat belajar siswa cenderung pasif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif didukung dengan kemajuan teknologi contohnya peralatan elektronik, baik teknologi digital, multimedia, hingga internet. Perkembangan teknologi ini juga diikuti dengan perkembangan ponsel yang setidaknya ada sekitar 7 miliar pengguna ponsel di seluruh dunia (Ericson, 2014). Pada ponsel memiliki aplikasi mobile berdasarkan tipe media yaitu aplikasi SMS (Short Message Service), mobile websites, mobile web widgets, aplikasi mobile-web, aplikasi native dan permainan (Purbasari, 2013). Namun beberapa tahun terakhir ini kepemilikan ponsel semakin meningkat terutama ponsel pintar (smartphone) yang sedang populer di dunia maupun di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran IPA yang ditujukan untuk siswa Homeschooling Pena agar dapat membantu para tutor atau pemberi materi memberikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Landasan Teori

2.1 Homeschooling

Dalam bahasa Indonesia, terjemahan dari homeschooling adalah "sekolah rumah". Istilah ini dipakai secara resmi oleh Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) untuk memberikan istilah yaitu homeschooling. Selain itu homeschooling terkadang diterjemahkan dengan istilah sekolah mandiri. Homeschooling merupakan model pendidikan alternatif selain di sekolah, dimana orang tua memilih dan memutuskan untuk bertanggung jawab sendiri terhadap pendidikan anak-anaknya serta mendidik anaknya menggunakan rumah atau keluarga sebagai basis pendidikannya. Orangtua bertanggung jawab secara aktif terhadap proses pendidikan anaknya, dengan bertanggung jawab penuh atas keterlibatan terhadap proses penyelenggaraan Pendidikan anaknya, mulai dari penentuan arah dan tujuan pendidikan, nilai-nilai (values) yang ingin dikembangkan berupa kecerdasan dan keterampilan yang ingin diraih, kurikulum serta materi pembelajaran sampai dengan metode belajar serta tidak luput pula mengenai praktik belajar keseharian anak (Aji, 2017).

Di Indonesia baru ada kurikulum Diknas, sedangkan di luar negeri banyak pilihan, dari yang gratis sampai yang termahal. Kurikulum dalam homeschooling tidak dipaksakan harus mengikuti panduan dari Diknas, namun bagi lembaga Pendidikan yang menggunakan

kurikulum Diknas bukan suatu masalah. Kurikulum pada 1 semester di Pendidikan Homeschooling yang mengacu pada kurikulum Diknas, biasanya dapat ditempuh lebih cepat dengan 3 bulan.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan kurikulum Pendidikan Homeschooling:

- Pencarian kompetensi apa yang harus dikuasai anak
- Peyusunan semua kompetensi yang telah ditemukan
- Pembuatan metode yang menyenangkan dalam pembelajaran (Diyah, 2009).

Mayoritas homeschoolers atau siswa Homeschooling memilih sendiri materi pengajaran dan kurikulum yang diminati. Selanjutnya melakukan penyesuaian dengan kebutuhan anak, keluarga dan pra syarat pemerintah, diantaranya menggunakan paket kurikulum lengkap yang dibeli dari penyedia kurikulum. Dan sekitar 3% menggunakan materi dari partner homeschooling yang dijalankan oleh lembaga setempat (Satmoko, 2010). Homeschooling pada mulanya berbentuk "Homeschooling Tunggal" yang diselenggarakan oleh satu keluarga. Kemudian mengalami perkembangan menjadi "Homeschooling Majemuk" yaitu terdiri dari beberapa keluarga dalam suatu lingkungan. Bila semakin besar maka akan terbentuk "Homeschooling Komunitas" yang membutuhkan pengelolaan yang teratur dan tersruktur (Kostelecka, 2010). Pendekatan kesetaraan dapat diterapkan untuk program homeschooling dengan harapan muatan materi ajar setara dengan program pendidikan normal dan non-normal. Pada Tabel 1 menjelaskan pedoman jumlah jam belajar yang setara dengan paket A, B, dan C yang telah dirancang Depdiknas.

Tabel 1. Pedoman Jam Belajar Paket A, B dan C dari Depdiknas (Depdiknas, 2006)

Paket A Setara SD/MI Tahap Awal Paket A Setara SD/MI Paket B Setara SMP/MTs Paket C Setara SMA/SMK/ MA

595 jam / tahun 680 jam / tahun 816 jam / tahun 969 jam / tahun

180 hari / tahun 180 hari / tahun 180 hari / tahun 180 hari / tahun

3,3 jam / har 3,8 jam / hari 4,5 jam / hari 5,4 jam / hari

34 minggu / tahun 34 minggu / tahun 34 minggu / tahun 34 minggu / tahun

30 SKS / tahun 30 SKS / tahun 34 SKS / tahun 38 SKS / tahun

Durasi @ 35 menit Durasi @ 40 menit Durasi @ 40 menit Durasi @ 45 menit

2.2 Android

Ponsel pintar (smartphone) adalah istilah ponsel yang memiliki kemampuan multimedia dan komputing lebih menonjol daripada ponsel pada umumnya, dikarenakan adanya operasi dan aplikasi-aplikasi penunjang yang jauh lebih menarik bila dibandingkan dengan perangkat smartphone platform Symbian, Blackberry, Windows, iOS. Platform Android merupakan platform paling lengkap mulai dari sistem operasi, aplikasi, market aplikasi, tool developing dan karena adanya dukungan dari komunitas open system (Tuji, 2014). Sejak pertama perkembangan platform Android, jumlah pemasaran smartphone jenis Android ini cukup pesat. Menurut International Data Corporation (IDC), Android di Indonesia berhasil menguasai pangsa pasar sebesar 52% (Setyadi, 2012). Hal ini disebabkan semakin terjangkaunya harga smartphone android untuk kalangan masyarakat.

3. Perancangan Sistem

Pada penelitian ini memiliki tahapan penelitian Prototype yang memiliki beberapa langkah penelitian seperti Gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Penelitian Prototyping

1. Initial Requirement

Tahap Initial Requirement (penemuan kebutuhan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identification audience). Selain itu menentukan kebutuhan

aplikasi yang dapat diwujudkan berupa presentasi, pertanyaan kepada stakeholder secara interaktif, dan lain-lain. Selain itu pada langkah ini, peneliti melakukan perumusan tujuan aplikasi, apakah aplikasi yang dibuat bertujuan untuk hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain. Aplikasi pembelajaran IPA pada penelitian ini ditujukan untuk siswa homeschooling setara SMP kelas 1 yang diimplementasikan menggunakan android agar pelajaran biologi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh para siswa sehingga media pembelajaran yang dibuat dapat bersifat interaktif, sederhana dan materi mudah dipahami oleh siswa. Pengguna pada aplikasi ini adalah siswa (penerima materi) dan tutor (pemberi materi)

2. Desain

Pada langkah ini peneliti menggunakan storyboard yang berperan dalam menerjemahkan jalannya aplikasi dalam bentuk gambar bertingkat. Langkah ini dapat memberikan petunjuk bagi pelaksana produksi. Layout, blocking, programmer, detail elemen yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi dan digambarkan dalam satu panel sekaligus (Mahardika, 2013).