

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta anak didik.

Media pembelajaran dapat mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Tanpa adanya suatu media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Salah satunya yaitu tentang penggunaan komputer sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah dasar.

Pada umumnya di sekolah – sekolah dasar, siswa siswi masih belajar dengan cara yang lama yaitu dengan menggunakan buku materi yang disediakan oleh sekolah. Metode ini kurang merangsang pikiran, perhatian dalam diri

siswa SD. Siswa – siswi SD terutama anak kelas 4 SD menyukai sesuatu yang interaktif, menarik dan tidak membosankan. Di tambah lagi fakta bahwa anak SD di jaman modern ini sudah mahir dan sangat menyukai menggunakan komputer dalam kesehariannya seperti bermain game , mendengarkan musik dll.

Oleh karena itu, dibuat aplikasi pembelajaran untuk anak – anak sekolah dasar yang meliputi pembelajaran IPA untuk kelas 4 SD. Dengan aplikasi diharapkan bisa membantu dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan efektif serta dapat merangsang perhatian dan kemampuan anak – anak dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut, yaitu bagaimana membuat aplikasi yang dapat merangsang perhatian dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri anak – anak kelas 4 SD.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penyusunan skripsi ini, hal-hal yang dibahas dibatasi dalam ruang lingkup seperti dibawah ini

1. Aplikasi ini berbasis desktop. Aplikasi ini memiliki 2 program yaitu program client dan server.
2. Program client dan program server dikoneksikan oleh jaringan lokal.
3. Program Server disediakan untuk admin atau guru. Program Server dapat menginputkan soal pilihan ganda, mengupdate materi dan soal, mengelola akun siswa, mengecek nilai setiap siswa.
4. Program client disediakan untuk user biasa atau siswa. Program client mengambil soal dari database server. Program client dapat menginputkan jawaban kemudian sistem akan menghitung nilai dan nilai akan dikirim ke server. Program nilai juga dapat mengecek nilai sesuai siswa yang login pada program client tersebut.
5. Aplikasi yang dibuat menggunakan Java SE.
6. Materi yang diberikan adalah pelajaran IPA untuk anak kelas 4 SD
7. Aplikasi dapat menampilkan gambar berformat PNG, Text, dan Suara untuk materi.

8. Materi yang memerlukan penjelasan proses akan ditampilkan menggunakan gambar animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah bagaimana membuat sebuah media pembelajaran yang memudahkan siswa kelas empat SD untuk memahami materi IPA.